وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عمار ثليجي الأغواط
كلية العلوم الاجتماعية
قسم : علم الاجتماع والديمغرافيا

الالعاب الالكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي

الدراسة الميدانية لعينة من تلاميذ ثانوية الصادق طالبي

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر اكاديمي في علم الاجتماع
تخصص علم اجتماع الاتصال

إعداد الطلبة:

- شويخ محمد طاهر
- خرفي عقبة

إشراف:

د. صاني

السنة الدراسية 2022/2023

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

الإهداء

فهرس المحتويات

الشكر	
إهداء	
الملخص	
الفهارس	
مقدمة.....	
الفصل الأول : الإطار المنهجي و المفاهيمي للدراسة	
أولا الإشكالية.....	
ثانيا : فرضيات الدراسة.....	
ثالثا أسباب اختيار موضوع الدراسة	
رابعا أهداف الدراسة	
خامسا أهمية الدراسة.....	
سادسا تحديد المفاهيم والمصطلحات	
سابعا الدراسات السابقة	
الفصل الثاني الألعاب الالكترونية	
التمهيد	
ماهية الألعاب الإلكترونية	
ثانيا مفهوم الالعاب الالكترونية	
ثالثا نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية	
رابعا مجالات الألعاب الإلكترونية	
خامسا أنواع الالعاب الإلكترونية و أجهزتها	
سادسا : ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية	
خلاص الفصل	

الفصل الثالث التحصيل الدراسي	
التمهيد	
أولا–مفهوم التحصيل الدراسي.....	
ثانيا أهمية التحصيل الدراسي	
ثالثا أنواع التحصيل الدراسي	
رابعا ابعاد التحصيل الدراسي	
خامسا أهداف التحصيل الدارسي ..... سادسا قياس التحصيل الدراسي..... سابعا العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي.....	
خلاصة الفصل	
الفصل الرابع : الجانب التطبيقي الدراسة	
تمهيد	
أولا: مجالات الدراسة.....	
ثانيا المنهج	
ثالثا أدوات جمع البيانات.....	
رابعا العينة وكيفية اختيارها.....	
خامسا تحليل وتفسير البيانات.....	
سادسا نتائج الدراسة	
الخاتمة	
قائمة المراجع	
الملاحق	/

قائمة الجداول :

الجدول	الصفحة
الجدول رقم 01: يوضح نوع جنس المبحوثين.	
الجدول رقم 02: يوضح المستوى الدراسي .	
الجدول رقم 03: يوضح إعادة السنة للمبحوثين.	
الجدول رقم 04: يوضح نوع الوسيلة الكترونية التي يمتلكها المبحوثين	
الجدول رقم 05: يوضح شكل ادمان المبحوثين على أألعاب االلكترونية القتالية	
الجدول رقم 06: يوضح توزيع العينة بحسب الأماكن المفضلة لديهم لممارسة الألعاب الالكترونية القتالية	
الجدول رقم 07: يوضح توزيع المبحوثين حسب الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية	
الجدول رقم 08يوضح ردة فعل المبحوثين عند الخصارة اثناء اللعب	
الجدول رقم 09 يوضح مدى تقليد المبحوثين لما يلعبونه داخل أألعاب االلكترونية القتالية في حياتهم الواقعية	
الجدول رقم 10 يوضح مدى تاثير لعبة ببجي السلبي على الدراسة	
الجدول 11 يوضح مدى الهاء االلعاب االلكترونية القتالية على الواجبات المنزلية و الدراسية	
الجدول رقم 12 يوضح مدى تاثير االلعاب االلكترونية القتالية على التصرفات و العالقات االجتماعية	
الجدول رقم 13 يوضح نسبة زيادة العنف و استعمال القوة عند لعب االلعاب االلترونية القتالية	
الجدول رقم 14يوضح رأي المبحوثين في ممارسة أألعاب االلكترونية القتالية	
الجدول رقم 15 :يوضح العالقة بين نوع الجنس وتقليد المبحوثين لما يفعلونه داخل أألعاب االلكترونية	
الجدول رقم 16 : يوضح عدد ساعات لعب أألعاب االلكترونية في اليوم	
الجدول رقم 17 يوضح راي المبحوثين حول ممارسة أألعاب االلكترونية التعليمية	
الجدول رقم 18 يوضح نسبة المبحوثين الذين يمارسون أألعاب االلكترونية التعليمية	
الجدول رقم 19 يوضح تأثير ممارسة أألعاب االلكترونية التعليمية على زيادة االنتباه والتركيز داخل القسم	
الجدول رقم 20 يوضح مدى تأثير ممارسة أألعاب االلكترونية التعليمية على النتائج الدراسية	
الجدول رقم 21 يوضح نظرة التالميذ عن العاب التعليمية للسيارات و دورها في تنمية مهارات القيادة لدى التالميذ	

الجدول رقم 22 يوضح نضرة التالميذ حول امكانيت استبدال االساتذة باالعاب االلكترونية التعليمية	
الجدول رقم 23 يوضح ممارسة أألعاب االلكترونية التعليمية مع أصدقاء المدرسة على زيادة التحصيل	
الجدول رقم 24 يوضح خطر االعاب االلكرونية التعليمية على التحصيل الدراسي	
الجدول رقم 25 يوضح تاثير أألعاب االلكترونية التعليمية على توفير الجهد لالساتذة	
الجدول رقم 26 يوضح أألطراف التي وجهت مالحظات حول االنشغال بأألعاب االلكترونية	

مقدمة

مقدمة

في العصر الحديث، أصبحت الألعاب الإلكترونيةجزءً لا يتجزأ من حياة الأفراد، حيث يقضي الكثير من الوقت في اللعب والتفاعل مع هذه الألعاب، إذ تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية شائعة في المجتمع الحديث، حيث تتوفر في مختلف الأجهزة مثل الكمبيوتر والأجهزة المحمولة وأجهزة الألعاب المنزلية، وتتباين أنواع الألعاب الإلكترونية من الألعاب التعليمية والتثقيفية إلى الألعاب الترفيهية والمغامرات الافتراضية، كما تقدم الألعاب الإلكترونية تجارب تفاعلية غنية ومثيرة، مما يجذب انتباه الأفراد ويشجعهم على الاستمرار في اللعب.

ومع ذلك، فإن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لا يزالموضوعاً للنقاش والبحث. فهناكراء متباينة بشأن هذا الأمر. بعض الأشخاص يرون أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي للتلميذ، حيث يقضي الشباب والمراهقين الكثير من الوقت في اللعب بدلاً من التركيز على الدراسة. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي بعض الألعاب على محتوى عنيف أو غير مناسب للأعمار الصغيرة، مما يمكن أن يؤثر على سلوك الطلاب وتركيزهم في الفصول الدراسية.

ومن ناحية أخرى، هناك من يرون أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون لها تأثير إيجابي على التحصيل الدراسي، لأن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على محتوى تعليمي وتثقيفي، مما يمكن أن يساهم في تنمية المهارات اللغوية والرياضية والعقلية للأفراد. بعض الألعاب تعزز التفكير الاستراتيجي وتطوير المهارات الحلول المبتكرة،مما يمكن أن ينعكس إيجابياً على الأداء الأكاديمي.

هناك أيضاً بعض الأبحاث التي تشير إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية يمكن أن تساهم في تحسين بعض القدرات العقلية والتعلمية مثل الذاكرة، وتعزيز مهارات التعاون والتواصل في بيئة الألعاب المتعددة اللاعبين.

بصفة عامة، يتطلب فهم أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي دراسات وأبحاث لتقييم التأثير الفعلي وتطوير استراتيجيات تسهم في الاستفادة الأمثل من الألعاب الإلكترونية في سياق التعليم والتحصيل الدراسي، وسلوك التلميذ وهذا هو موضوع دراستنا التي نحنا بصد إجرائها .

وعلى هذا الأساس تم تقسيم هذا العمل إلىرابعة فصول بحيث كل فصل يخدم الفصل الأخر.

الفصل الأول : وتطرقنا في هذا الفصل إلى إشكالية الدراسة وتساؤلاتها وفروضها، و أهداف وأهمية الدراسة و أسباب اختيار الموضوع مصطلحات ومفاهيم الدراسة، و الدراسات السابقة.

أما الفصل الثاني فتضمن التحصيل الدراسي وفي الفصل الثالث وتناولنا فيه الألعاب الالكترونية تعريفها وخصائصها.

أما الفصل الرابع فتضمن **الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية** بحيث تطرقنا إلى منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات ومجتمع البحث وعينة الدراسة ومجالات الدراسة، ثم انتقلنا إلى تحليل وتفسير البيانات الميدانية وعرض نتائج الدراسة، وفي الأخير خاتمة شاملة للدراسة وعرض المراجع والملاحق.

الفصلالأو

الإطار المنهجي و المفاهيمي للدراسة

1-الاشكالية :

مع الانتشار الهائل لمنتجات الثورة التكنولوجية وتزايد استخدامها في السنوات الأخيرة وما رافقها من ظهور أشكال ثقافية وتربوية تساير التقدم في مجال الحاسوب والأنترنيت، أصبح الفرد يقضي وقتا أطول في استعمال الأجهزة الإلكترونية، لدرجة أصبحت ضرورة من ضروريات الحياة التي يصعب الاستغناء عنها في كثير من الحالات، سواء تعلق الأمر بأجهزة الكمبيوتر أو الهاتف الذكي أو اللوحات الإلكترونية وغيرها من التكنولوجيات الحديثة التي أصبحت تبهر الشخص وتستحوذ على اهتمامه و تركيزه من عدة جوانب، ذلك لأنها تحتوي على العديد من التطبيقات الترفيهية والتي نجد في مقدمتها الألعاب الإلكترونية، التي ظهرت في سبعينيات القرن العشرين (20)، ومنذ ذلك الحين عرفت هذه الأخيرة تطورا سريعا حيث تعددت وتنوعت الألعاب الالكترونية وتزايد انتشارها بسرعة كبيرة فهي لم تبق حكرا على البلدان الغربية، بل وصلت في السنوات الأخيرة إلى العديد من الدول المتخلفة والنامية بفعل انتشار الصناعات المعرفية واستحواذ اقتصاد المعرفة على حيز معتبر في الاقتصاديات العالمية، هذا بالإضافة إلى اعتماد هذه الألعاب على تقنيات عالية الجودة يمزج فيها التأثير البصري والصوتي والحركي، مما يجعل المستخدم يعيش عالما حقيقيا داخل اللعبة، يصعب الاستغناء عنه أو الخروج منه.

وعليه التلميذ أو الفرد المراهق اصبح يقضي معظم ساعات رفقة هاته الألعاب الإلكترونية لأنها تحاكي الواقع كما انها لها مميزات تكنولوجيا عالية الجودة المتمثلة في التصميم والرسومات والموسيقى، كما أنها يمكن أن تساعد في تعلم واكتساب بعـ المعارف كتعلم البرمجة وزيادة رصيد المعرفي، ومن جهة أخرى يمكن أن تكون لها أثار سلبية المتمثلة في تغير سلوكاهم وتصرفاتهم الشخصية وضعف تحصليه الدراسي نتيجة الاستخدام

المفرط للألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية خاصة في أوقات الدراسة بالمقابل إهمال الواجبات المدرسية، ومنه نطرح الاشكالية الرئيسية التالية :

كيف تأثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق ؟.

1-التساؤلات جزئية :

- هل إقبال تلاميذ على اعاب الإلكترونية القتالية لها علاقة في الرسوب الدراسي ؟
- هل تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في زيادة النجاح الدراسي لدى التلاميذ ؟

2-الفرضيات :

- إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية القتالية لها علاقة قوية بالرسوب الدراسي .
- تساهم الالعاب الإلكترونية في زيادة النجاح الدراسي لدى التلاميذ

3- اهداف الدارسة:

لكل دراسة او بحث علمي هدف او مجموعة من الأهداف التي يسعى الباحث الى تحقيقها وتتمثل الأهداف العلمية لدراستنا فيما يلي:

- معرفة أسباب اقبال المراهقين على استخدام الالعاب الالكترونية.
- معرفة تأثيرات الالعاب الالكترونية على الواقع الاجتماعي والدراسي للمراهق.
- معرفة الاثار المعرفية للألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهق.
- الخروج المجموعة من التوصيات والاقتراحات.

4-أهمية الدراسة:

تعتبر هذه الخطوة من الخطوات الأساسية و الضرورية في أي بحث علمي حيث يتم من خلالها معرفة الأهمية الحقيقية التي يقدمها البحث لكل من القائم بالبحث و المجتمع الذي تطبق فيه الدراسة.

- ان أهمية دراستنا تنبع من أهمية المشكلة التي نعالجها فهي تدرس متغير جد مهم يتمثل في فئة المراهقين و التي تعتبر فئة مهمة في أي مجتمع باعتبار فترة المراهقة مرحلة عمرية مهمة في حياة أي فرد و مجتمع تستدعي الوقوف عندها بالدراسة و البحث كما ان أهمية دراستنا تبرج كذلك في متغير الالعاب الالكترونية الذي يزداد استخدمها في اواسط فئة المراهقين و تأثيرها على الحياة الاجتماعية لديهم بحيث اصبحوا مدمنين عليها و من الصعب الاستغناء عنها و عليه فان دراسة اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي يعتبر ذات أهمية علمية من خلال انها تستكشف الظاهرة و تصفها من مختلف جوانبها وصولا الى تحديد اثارها الايجابية والسلبية.

5-أسباب اختيار الموضوع :

5-1- الأسباب الذاتية:

الميل لهذا الموضوع والرّغبة الشخصية لدراسة ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على فئة المراهقين .

- الاهتمام الشخصي بفئة المراهقين على اعتبار أن فترة المراهقة مرحلة مهمة تستدعي الاهتمام والدراسة لأن شخصية المراهق مازالت في مرحلة التكوين وتتأثر بمحيطها.

-الفضول الشخصي لمعرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين ومعرفة مختلف آثارها.

5-2- الأسباب الموضوعية:

- قابلية الموضوع للدراسة العلمية.
- قلة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع بالرغم من أهميته.
- حداثة الموضوع وجديته نظرا لما خلفته هذه الألعاب من آثار في السنوات الأخيرة.
- الاستخدام المتزايد للألعاب الالكترونية في أوساط المراهقين رغم خطورتها ومخلفاتها السلبية.
- اكتشاف أهم الدوافع التي تدفع المراهقين إلى استخدام الألعاب الإلكترونية.

6-تحديد مفاهيم الدراسة:

6-1-مفهوم اللعبة:

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين، من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

ويعتبر التعريف السابق عام شامل لكل أنواع الألعاب الإلكترونية ومع أن اللعب نشاط غير محدد بهدف ويتميز بالحرية وتحقيق المتعة والتسلية إلا أن بعض التربويين حاولوا وضع أهداف تربوية وتعليمية من الألعاب الإلكترونية ومنها على سبيل المثال العسر القرائي بألعاب الكمبيوتر .[1]

. **التعريف الإجرائي:** هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونية، والتي تشمل ألعاب الفيديو ألعاب الأنترنيت وألعاب الهواتف النقالة.

6-2- مفهوم التحصيل الدراسي:

[1] – زينب سالم أحمد عبد الرحمان، نفس المرجع السابق ،ص 28

التحصيل لغة مادة: حصل حصل الشيء والأمر: خلص و ه من غير وتحصل الشيء تجمع وثبت.[1]

اصطلاحا: التحصيل الدراسي

حضي مفهوم التحصيل الدراسي باهتمام العديد من الباحثين خاصة في علم الاجتماع وعلم النفس التربوي حيث لم يعرف التحصيل الدراسي تعريفا واحدا متفق عليه إذ يعتبر من المفاهيم الرئيسية والكثيرة المتداول عليها في مختلف الدوائر التربوية بالإضافة إلى الصعوبات التي تواجه الباحثين في قياسه وتقويمه ولهذا تعددت تعريفاته وتذكر منها:

. عرفه جرونلند 1976 على أنه إجراء منظم لتحديد مقدار ما تعلمه الطلبة في موضوع ما في ضوء الأهداف المحددة ويمكن الاستفادة منه في تحسين أساليب التعلم ويسهم في إعادة التخطيط وضبط وتقويم الإنجاز .[2]

. يعرفه الرفاعي نعيم: بأنه بلوغ مستوى معين في مادة أو مواد تحددها المدرسة وتعمل من أجل الوصول إليه بهدف مقارنة مستوى الفرد بنفسه أي مدى ما تحققه من نجاح وتقدم واستيعاب المعارف المتعلقة بهذه المادة خلال فترة زمنية محددة أو مقارنة التلاميذ مع بعضهم.

التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي: هو مجموع المعارف والمعلومات التي يكتسبها المراهق من خلال برنامجه المدرسي التي تساعده للانتقال من مرحلة لأخرى، ويمكن قياس التحصيل الدراسي من الاختبارات التحصيلية وملاحظات المعلم.

---

[1] – فاروق عبده فيله وأحمد عبد الفتاح، معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الاسكندرية، 2004، ص 82.

[2] – علي عبد الرحيم صالح، المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية، دار الحامد، عمان، 2014، ص 76.

3-6- مفهوم المراهق:

- المفهوم الاصطلاحي":

المراهق هو الشخص الذي تحدث له تغيرات فيزيولوجية ويختل توازنه العاطفي المكتسب سابقا مع قدوم النضج التناسلي وبروز الصراعات والتناقضات في سلوكه وأحيانا بعض الاضطرابات العميقة في نفسيته.

التعريف الزمني صعب على العلماء وضع حدود زمنية دقيقة تحدد من خلالها بداية سن المراهقة، لكن هناك من حددها بسن مابين 13 و 20 سنة، ويستخلص السن التقريبي لنهاية سن المراهقة من خلال النصوص الآتية: " الولد سيد سبع سنين وعبد سبع سنين ووزير سبع سنين الغلام يلعب سبع سنين - فمدة سبع سنين اذا أضيفت إلى مرحلتي الطفولة الأولى والثانية المقدرة بأربعة عشر سنة فإن الواحد والعشرون هو السن التقريبي لنهاية المراهقة.[1]"

- **التعريف الإجرائي:** هو الشخص الذي تطرأ عليه مجموعة من التغييرات سواء من الناحية البدنية أو الجنسية أو العقلية أو العاطفية من شئنها أن تنقل المرء من فترة الطفولة إلى مرحلة الشباب والرجولة.

[1] - خليل زايد فهد، فن التعامل مع المراهقين، دار للنشر و التوزيع ،اجلزائر،ط2 ،2017،ص10.

7-الدراسات السابقة :

الدراسات العربية:

الدراسة الاولى: دراسة (وسام سالم نايف 2015)المسومة ب تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من 7 إلى 15 سنة تم تطبيقها على 5 شريحة من أولياء التلاميذ حيث تم إعداد استبيان مكون من 45 فقرة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي ومن بين النتائج التي تم التوصل إليها فيما يخص الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الالكترونية نجد:

يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم بينت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو)6.16) ساعة وهذا مما يؤدي بالطفل إلى أن يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه.

اتفق أولياء الأمور بنسبة 93 % على انه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الالكترونية.

تشير النتائج إلى أن 75 % من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف كما تؤثر على نفسيتهم بسبب ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية.

تشير النتائج إلى أن 59 %من الأطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل ويمارسون ألعابهم الالكترونية ويستيقظون لساعات متأخرة من النهار وهذا مؤشر خطير جدا.

تشير النتائج إلى أن 57% من الأطفال يعاني من الأم جسدية كالم الأصابع وتشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم للألعاب.[1]

الدراسة الثانية:

دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011) رسالة الماجستير حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طالب مرحلة الثانوية في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية السعودية قسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية سنة 2011 حيث تمحورت إشكالية الدراسة حول معرفة العالقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طالب المرحلة الثانوية.

واتبع الباحث للإجابة عن التساؤلات المنهج الوصفي وبالنسبة للجانب التطبيقي فقد اعتمد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث اختار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه حيث تكونت عينة در استه من 105 طالب من طالب المرحلة الثانوية تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض.

ومن أهم النتائج التي توصل إليها الباحث: إن هناك عالقة راتباطيه موحية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وان طالب المدارس الثانوية أكثر عدائية من المدارس الحكومية الثانوية وان الطالب الذين يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل القتال والحرب كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين والطالب الذين يقضون عدد ساعات في ممارسة الألعاب الالكترونية كان لديهم العدوان أعلى من الآخرين.

الدراسات الجزائرية :

[1] – بوصلعة كلثوم. مسعودي يمينة، علاقة الالعاب اللاكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علم اجتماع التربية، تخصص علم اجتماع التربية، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة أدرار، ص 16

الدراسة الأولى:

دراسة بعنوان: " ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدين الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين الذكور (12-15 سنة)، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– الجزائر، للباحث بشري نمرود، وهي مذكرة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، بجامعة بن يوسف بن خدة بالجزائر العاصمة، للسنة الجامعية 2007–2008.

– تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول السؤال الرئيسي: ما مدى تأثري ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدين الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور؟

نتائج الدراسة:

تمثلت أهم النتائج اليت خرج هبا الباحث في دراسته فيما يلي:

الكثير من الشباب يميلون إلى ممارسة كرة القدم لكن مع انتشار قاعات الألعاب الالكترونية العمومية في معظم مناطق الوطن تجعل المراهق يصرف النظر عن الأنشطة الرياضية ويتجه صوب هذه الألعاب.

المحيط الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق المتمدرس يؤثر على ميولاته وهوايته حيث أن التشجيعات التي يتلقاها لممارسة الرياضة كلما كانت أكرب ازدادت ميولاته حنو ممارستها وقل اهتمامه بهذه الألعاب والعكس.

– المركبات الرياضية من طرف صنف الأكابر يبعد المراهق المتمدرس عن ويوجهه نحو الألعاب الإلكترونية.

–الدراسة الثانية:

دراسة بعنوان: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة"، للباحثة مريم قويدر، وهي مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات بجامعة الجزائر 3 للسنة الجامعية 2011-2012.

وقد جاء التساؤل الرئيسي لهذه الدراسة حول:

- ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

نتائج الدراسة:

تمثلت أهم نتائج هذه الدراسة فيما يلي:

1. يتمتع أغلبية أفراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت في استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وأشكالها.
2. تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة، ويعود هذا لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة.
3. لمتغير الجنس تأثير على نوعية أجهزة الألعاب التي يملكها أفراد العينة في البيت.
4. تعدّ الكمبيوتر في مقدّمة أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها مفردات العينة.
5. هناك فروق بين ذكور وإناث العيّنة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب.
6. هناك اختلاف في تفضيل وسائل ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفئات العمرية الثلاث وذلك بسبب فارق السن فيما بينها.

الفصل الثاني

ألعاب الإلكترونية

تمهيد :

يتناول هذا الفصل الالعاب الالكترونية والتلميذ التي تعتبر ظاهرة منتشرة في انحاء العالم وذلك بفضل التطور التكنولوجي الحاصل الذي أدى إلى بروز ألعاب الكرتونية جديدة لم تكن موجودة من قبل مما زادت من اقبال التلاميذ على ممارستها حيث تسمح للاعب التفاعل والانخراط معها وحتى نعطي صورة متكاملة عن موضوع البحث.

سنتطرق في هذا الفصل إلى مفهوم الألعاب الالكترونية ونشأتها وانواعها وخصائصها وأهم الايجابيات والسلبيات لها.

أولا-ماهية الألعاب الإلكترونية.

1-تعريف اللعب:

لغة: جاء في المتقن الموسع من الفعل[لَعِبَ لَعْبًا وَلَعِبًا وَلَعِبًا وَتَلْعَابًا] لها،» مزح، بالشيء: اتخذه لعبة على آلة الطرب: عزف عليها».[1]

اصطلاحا: تعددت تعريفات اللعب، حيث لم يكون هناك تعريفا موحدا متفق عليه من طرف العلماء والمفكرين بل تعددت وجهات النظر لمفهوم اللعب، فمنهم من تناول اللعب كنشاط حر، ومنهم من قال انه نشاط تلقائي وقيمة اجتماعية.

»يعرف ويبستر webstre اللعب بأنه: »سلسة من الحركات يقصد بها التسلية أو هو السرعة والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف فيها«، ويعرفه بياجيه Piaget بأنه: » عملية تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد. فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي ولقد عرفته سوزانا ميلر بأنه: نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد وتأكيد تراث الجماعة أحيانا وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية»[2]

»كما يرى الدكتور محمد محمود الحيلة » أن اللعب وسيلة الإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع«، ويتصل اللعب اتصالا مباشرا بحياة الأطفال حتى أنه يشكل محتوى حياتهم وتفاعلهم مع البيئة، وهو أداة إنماء وتكوين لشخصية الأطفال وسلوكهم، وهو كما أنه وسيط تربوي يعمل بدرجة هائلة على تشكيل سلوك الطفل في المرحلة »[3].

---

[1] هزار الراتب، جميل أبو نصري، المتقن الموسع معجم مدرسي ثلاثي، دار الراتب الجامعية، بيروت- لبنان،ص30-34

[2] فاضل حنا، اللعب عند الأطفال، دار مشرق مغرب، ط1، سوريا - دمشق، س1999، ص17

[3] محمد محمود الحيلة، الألعاب من أجل التفكير والتعلم، دار المسيرة ، ط2، 1 ، عمان - الأردن، س2004-2007، ص: 19

«التكوينية الحاسمة من النمو الإنساني، وهو أداة فاعلة لتعليم الأطفال التفكير .» «كما يعتبر اللعب من الأساسيات في حياة الأفراد وهو جزء لا يتجزأ من طبيعة الإنسان. فيما يخص الطفل، فهو بحاجة إلى اللعب كي يتعلم ويتقدم ويتعرف على العالم من حوله. ويساهم اللعب في تطور الطفل ذهنيا وجسديا وفي تنمية مشاعره وإدراكه، كما يساعد في انتقاله من شخص تابع أو متكل على الأهل أو الأصدقاء إلى فرد يتمتع باستقلالية ذاتيّة.» [1]

ثانيا : مفهوم الالعاب الالكترونية

الالعاب الالكترونية هي نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق اهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيحاء مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والعنف والقتال والتوصل الى نتائج معززة.

الصدفة ويعرفها العناني بانها نوع من الانشطة المحكمة لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالبا ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل هذا التفاعل عنصر المنافسة و عنصر وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين[2] . بينما يعرفها (سالينوريمرمان) بانها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية

ويعرفها (حسن منسي) بانها نوع من الالعاب تظهر على شاشة الفيديو او الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد ويمارس هذه اللعبة فرد واحد او أكثر ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أو خسارة.

الالعاب الالكترونية هي العاب رقمية يتعامل معها من خلال شاشات الحاسب التلفزيون، الهواتف المحمولة، الأجهزة الكفية، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة وتخلق جوا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعبين .[3]

---

[1] أهمية اللعب في نمو وتطور الأطفال، https://www.aljoumhouria.com/ar/news، 2024/02/15،/10:47/469629

[2] أماني عبد التواب صالح حسن ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، 2016، ص243

[3] أماني عبد التواب صالح حسن، مرجع سبق دكره ، ص243.

وفي مفهوم آخر : الالعاب الالكترونية هي نشاط ذهني بالدرجة الاولى يشمل كلا من العاب الفيديو الخاصة والعاب الكمبيوتر والعاب الهواتف النقالة بصفة عامة يضم كل الالعاب ذات الصبغة الكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي يمارس بها الانشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الاخيرة خاصة بها ويقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة والهواتف النقالة والعاب الفيديو المتحركة والمحمولة والتلفاز .... الخ.

الى غير ذلك من الوسائط وقد يمارس هذه الاخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت او بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الاخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات أوامر التشغيل، اللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، ازرار التشغيل عصى القيادة المروحية او الطائرةللقيام بالطيران ،ومقود السيارة لألعاب السباق والفأرة و القناع، الى غير ذلك من الادوات، برنامج اللعب المخرجات (الشاشات الكبيرة شاشة الحاسوب شاشة الهاتف النقال مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية) وللاعب قد يكون وحده او بالمشاركة [1] .

ويشير عصام الضو وعمر حسين الى أن الالعاب الالكترونية في المفهوم الاجتماعي يعني تفاعلا بين الانسان والآلة الافادة من امكانياتها في التعلم والتسلية والترفيه .[2].

ويرى سيان في دراسة له حول العاب الفيديو ان لعبة الفيديو هي وسيلة اعلام جديدة تنص على تجربة مستخدمة لوسائل اعلام جديدة والتي تكون بعض مستوياتها أكبر من التفاعل»[3] .

ويقول دافيد مارشال هي ان يكون الجمهور كمشاركين في اكمال النموذج وله معنى، فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعل في ان تعالج باللاعب الطابع او البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم او ذراع التحكم ووضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي بمعنى أكثر حرفية[4] .

---

[1] نوارة طلعت اسماعيل رمضان، العلاقة الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، (لعب ببجي pubg ببجي نموذجا) مدرس بقسم الاجتماع بجامعة المنصورة 2019/2020، ص 453 .

[2] نفس المرجع ،ص454.

[3] مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستير منشورة ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3 ، الجزائر 2011-2012 ،ص 60

[4] نفس المرجع ، ص61.

ويريلورون جولي ان العاب الفيديو هي عبارة عن انظمة اعلام ألية بينها تجهيزات المداخل والمخارج تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية.[1]

ثالثا : نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى" ألان لوديباردارAlain Le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003, فالألعاب الإلكترونية هيالمرحلة 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 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب" لوديباردار."

المرحلة الأولى : انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائي ونفقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغPong" و "حرب الفضاء Space 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.[2] .

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة "إينتالIntel" عام 1971 ، وفي العام الموالي 1972 أسس نولان بوشنال Nolan Bushnell" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية" بونغPong,

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص61.

[2] نفس المرجع ، ص61-62.

وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة, وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة" وارنرWarner" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة" آبل Apple" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "آبل Apple 2.2" 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.

المرحلة الثانية : تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي 2600 VCS من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (des jeux Edition, وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة" باك مان Pac-man" التي اخترعت في اليابان" توروإيواتانيToru Iwatani" لمؤسسة" نامكوNamco",اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار.هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.[1]

المرحلة الثالثة : جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية" كومودور Commodore" و"سينكليرSinclair" و "أمستراد Amstrad", 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 عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقتمختلفة مستوىالحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل. وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل" أميغاAmiga" أو "أتاري أس تي Atari ST 4" انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني 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

[1] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القئيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كليئة العلئوم السياسئية والإعئلام، قسئم علئوم الإعئلام والاتصال، الجزائر، 2008- 2009 ص113.

مثل" بي سيPC" او "آبل Apple", وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان "بقيت نينتاندو في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.[1]

المرحلة الرابعة : تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده" نينتاندو "عبر" سوبرنيسSuper Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي" سيغاSega, 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 المخصوصة ProcesseursDédies" واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت.

المرحلة السادسة : بدأت المرحلة السادسة بدخول" ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس2 – PS2وغايم كوب Game Cubeوإيكس بوكس XBOX.[2]

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"

DS كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني" بي أس دي " إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 "جهاز بلايستايشن 3 – Playstation" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد" إيكس بوكس 360-360 6XBOX وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من

---

[1] نفس المرجع ، ص114.

[2] أحمد فلاق ، مرجع سبق ذكره ، ص114.-115.

قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت وقدمرذلك عبرقليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج. [1]

رابعا مجالات الألعاب الإلكترونية.

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضت التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونينتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:[2]

1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة : يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي . أف كا" K.F.G عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف. كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين.

- ألعاب الرياضة
- الألعاب الكلاسيكية
- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع

---

[1] نفس المرجع ، ص115.

[2] زينب سالم أحمد عبد الرحمن، مرجع سابق، ص 88.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب " كازوال غايمس" Casual Games نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهى عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات وتعد لعبة "تيتريس" Tetris النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون Mystery mansion ، "و" بينبول pinball،" و"جي.تي.اي. بينبول ،"pinball gti" و3 دي بول"pool 3D" وألعاب كسر الأحجار مثل: بورك بريكر دولوكس bloc breaker deluxe ' أو ألعاب البولينغ" ميدنايت بولينغ midnight bowling" ...الخ، وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الأنترنيت بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وأن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا للألعاب في أوروبا. [1]

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم...الخ)، لذلك فإن

عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.[2]

2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر : إن الألعاب الإلكترونية 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 (لوحة الكتابة الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي

---

[1] هناء سعادو ونوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، أطروحة ماستر، جامعة الجيلالي خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر،2016، ص ص24-23

[2] نفس المرجع ذكره ، ص 25

تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

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

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلى عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط 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 بالأنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب متعددة اللاعبين بكثافة (Jeux massivement multi-joueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط .
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم : عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو

عصي جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج PROCESSOR مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا تستخدم ، ما يكون سعرها مرتفع هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز

كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة. [1]

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد XBOX وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ، ونماذج ، كما نجد أجهزة شركة سوني sony مثل بلاي ستايشن 1 و 2 و 3 وجهاز بي أس 2-PS2 ، وأجهزة شركة نيتاندو NINTENDO التي تعرف باسم ((GAME CUBE).

5- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الأدوات الأخرى مثل: المسدس أو الرشاش كرسى الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات.

5-1 أجهزة متعددة اللعب و التى ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام JAMMA الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

5-2 أجهزة أحادية اللعب والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها

أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب. في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة CODE والربح بسرعة.

و البرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز XBOX-x

أو PlayStation أو cube game في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة. [1]

---

[1] هناء سعادو ونوال بن مرزوق مرجع سابق، ص ص 25-26.

خامسا : أنواع الالعاب الإلكترونية و أجهزتها

1-أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها امكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية – لعبة عسكرية – التنزه والصيدوغيرها.

1- الألعاب على جهاز الكومبيوتر

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي (Logiciel) تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة و الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر ، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق[2])

لصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أوقناع الأبعاد الثلاثة (D3) ، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أومخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

2- أجهزة اللعب الالكترونية:

هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعهامتبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة. وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بينالأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة. توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو

---

[1] هناء سعادو ونوال بن مرزوق، مرجع سابق، ص ص 26-27.

[2] محمد محمود الحيلة، الألعاب من أجل التفكير و التعليم ،ط 1 ، دار الميسرة ، عمان ، الأردن ، 2004 ، ص ،ص 57-58.

المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Box-X، وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل 12 tion Play Station Play وأجهزة شركة نينتاندوNintendo والتي تعرف باسم Cube Cam.

3- أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الأنتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، 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 [1]

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

- **أجهزة أحادية اللعب:**

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كمايمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

- **أجهزة متعددة اللعب:**

والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.[2]

2- أنواع الالعاب الالكترونية :

- **الالعاب الأكشن:**

الألعاب الأكشن تتطلب الحركة السريعة, وغالبا ما ترتبط بالقتال.

- **بيتم اب**

---

[1] محمد محمود الحيلة، مرجع سابق ، ص58.

[2] نفس المرجع ، ص58-59.

الألعاب التي تم التركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الاعداء من خلال اللكم, باستخدامالسيوف كما في الالعاب الهاك اند سلاش وفي العديد من المراحل أو المناطق.

الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء فيالمنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم, أو المرور علىطول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها

- **القتال :**

العاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة, وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة, وفي وقت (غالبا) دقيقة او اقل يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاعب الاخر وقضي عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور, تتطلب الكثير من العاب القتال الفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة ومن أشهر العاب هذا النوع ستريت فايتر .[1]

- **الكرة والدبابيس :**

العاب الكرة والدبابيس تسمى أيضا الفالبيرFLIPPER أو البينبولPINBALL هي العاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة, في الكثير من الأحيان تحتوي علىأمور خيالية غير موجودة لمكانيات الحقيقية, بوكيمونبينبولpinball Pokemon هي احدىالألعاب المشهورة بهذا النوع.

- **المنصات :**

من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادى السقوط، وتشتمل أحيانا على التسلق والتصويب معظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية من أشهر ألعاب المنصات القنفذ سولي . تصويب منظور الشخص الأول : (first-person shooter)

من ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات، يتحكم اللاعب في شخصية واحدة بواسطة المنظور.

- **شوتم اب:**

---

[1] ماجد محمد الزيودي ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور الطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، رسالة ماجيستر ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، 2015 ص109

في العاب الشوتم اب يتم التحكم بمركبة فضائية او بشخصية خيالية بطائرة حيث يتم المركبات الأخرى او الاغراض الأخرى المتناثر في المراحل من اشهر العاب هذا النوع ستارفوكس.

- **تصويب منظور الشخص الثالث :Third - Shooter Person)**

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا لمنظور الأول، الاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به من الأمثلة على هذا النوع غراند ثفتأوتو Theft Auto Grand.[1]

– الألعاب الاستراتيجية:

حيث تقسم الألعاب الاستراتيجية " التفكير "إلىرابع أنواع وهي:

- **ألعاب المغامرة والتفكير : jeuxaventures'dreflexion**

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمصالدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوىالغموض 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 ليقودهِ ببطء نحو تنفيذ المهمة. [2]

- **الاستراتيجية de jeuxstratégieéconomique**

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها ألعاب 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

[1] ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص109

[2] ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص109

الطبيعية الصناعة التجارة، الديمغرافي...الخ، و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة من الحدوث.

- **الاستراتيجية العسكرية : de jeuxstratégiemilitaire**

وهي العاب 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 لغزوااضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

- **الألعاب التقليدية jeuxtraditionnels**

والمقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فبعض هذه موجودة أو مبرمجة في "نظام ويندوز "، وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.[1]).

- **العاب المحاكاة :**

تعد العاب 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 الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و "simulator flight " فلايت سيمولاتور الأقدم 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 .[2]

---

[1] ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص110

[2] ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص111

- **الالعاب غير الممتعة**

على العموم تدل عبارة لعبة الكترونية على احد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة او الألعاب الاستراتيجية والتفكير أو العاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة التي "Ludo éducatifs logiciels عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك برامج اللعب التربوية تأخذ صورة العاب المغامرة حقيقية فهي موجهة و مكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وضمن نوع أخر ، من الصعب وضع الإعمال الفنية التفاعلية" " ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطعأو تتزاوج مع الاعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات والمشاهد الفيديو وبناءات الفنية شكلين مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان" الجسم المشاهد، وهنا يتوافق الرسم والكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا العامل المصممة للأطفال الذين يتراوح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة ateliescréatifs" إما ورشات الإبداع فهي تقطب كثير الأطفال الصغار إذا أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة. تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في ان واحد Stephane natkin ويقدم ستيفان ناتكين وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينهما، وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد ، و الألعاب التي تمارس من عدده لاعبين.[1]

سادسا : ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:[2]

---

[1] ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص111

[2] مها حسني الشحروري ، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها ، دار المسيرة ، عمان ، 2008 .ص72

و يمكننا أن نرصد أهم الإيجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي:

- تنمية القد ا رت العقلية للأف ا رد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب و حل الألغاز.
- يعزز ثقة الطفل بتكنولوجيات الحديثة و يعتبر دور هام في إشباع رغباته و تحقيق حاجاته.
- الابتعاد من الانح ا رفات الجسدية و الضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب
- شديدة النوع.
- ينتقل التعليم و التعلم من حفظ و تسميع إلى ممارسات و تفاعل مع هواتف التعلم و التعليم
- المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة و البيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، و تنقلها
- إلى حقيقيتها المدرسة ما بين البيت و المدرسة .
- تنمية الإبداع و الابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية و تصميمها من قبل الأطفال و تخزينها على
- الحاسوب و تبادلها مع الأقران .
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية .
- يعتاد الطفل الهدوء و السكينة عند ممارسة الألعاب، و يتجنب الصراخ و الفوضى .
- يثق بنزاهة التحكيم و يتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة .
- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز و تحقيق الذات من خلال المحاولة و الخطأ .
- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ و أخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون و الصدق في التفاعل و حفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية.

2- سلبيات الألعاب الالكترونية :

وفق الأبحاث والدراسات تم تحديد سلبيات الألعاب الالكترونية من النوحي التالية:

*العزلة الاجتماعية و الميل إلى الانطواء:

بحيث يصير الشاب أو المراهق أو الطفل أسيرا لتلك الألعاب بدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت تمثل له البيئة الأكثر قدرة على احتوائه و تلبية رغباته و فهمه ، وهذا ما أشارت إليه الدراسة التي قام بها الطبيب النفساني دافيد غرينفليد و التي شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى إن مدمني الألعاب الالكترونية يشعرون بالعزلة و الانفصال عن البيئة المحيطة بهم ، ولا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان و المكان، حيث يصبح جزءا من اللعبة ، بل يشعر انه يجسد شخصية خارقة غير موجودة

علىراض الواقع وهذا مؤشر خطير . [1]

***أضرار صحية و بدنية :**

وفيما يخص الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت منسي ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم لها أثار سلبية كثيرة منها، زيادة الوزن وهشاشة العظام و تشوهات العمود الفقري والآم باليدين و أضرار بالعين فضلا الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل ووفقا لدراسات التي أجراها مركز مكافحة الأمراض و الوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية عام 2004 وجد إن 16 بالمئة من الأطفال (أكثر من 9ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية) الذين تتراوح أعمارهم بين 6 و 19 عاما يعانون من زيادة الوزن أو السمنة و قد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ عام 1980 غالبا بسبب استخدام الالكترونيات، التي غالبا تتسبب في الوزن الزائد و في مشاكل صحية كبيرة و قد يكون الكثير من الأطفال معرضون للإصابة بالدرجة الثانية من أمراض السكري و الربو و ضيق التنفس أثناء النوم وراتفاع نسبة الكوليستيرول في الدم .....الخ. 1

***أضرار سلوكية و أمنية :**

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل مشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الالكترونية، كما أثبتت الدراسات بان العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها الألعاب اليوم،إذ ان الكثير من العاب التسلية و الاستمتاع تعتمد على قتل الآخرين والقتل و الاعتداء، وتعلم الأطفال و المراهقين أساليبراتكاب الجريمة و فنونها وحيلها و تنمي في عقولهم قدرات و مهارات العنف العدواني التي تقودهم في النهاية إلىراتكاب الجرائم و إن هذه الألعاب أكثر ضرر من أفلام العنف السينمائية و التلفزيونية، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، إذ إن الطفل يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها في حياته الواقعية .

***أضرار تربوية :**

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت إن الأطفال الذين يمضون اوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية، لاسيما العاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، و بالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابا اقل عنفا، أولا يمارسونها الألعاب الالكترونية

***تعليم الناشئ احتقار الأعراف و التقاليد و الأنظمة ومن يمثلها :**

فكل ما يأمر به الدين و يحث عليه لابد إن تجد في تلك الألعاب ما يخالفه بدا من السرقة والقتل و التحقحيط و معاقرة المسكر، كل تلك يتعلمها بعض أبنائنا و يتعاطون معها على أنها ايجابيات في اللعب

---

[1] 73مها حسني الشحروري ،مرجع سابق ، ص

و تكسب النقاط بل بعض الألعاب تعمل على تعليمهم كيفية ممارستها، والتي من خلالها يصبح الفرد مروجا للخمر و المخدرات و القتل، فهي لا تأخذ بعين الاعتبار الأمور الدينية .
ويذكر الدكتور الخريجي انه سال بعض الأطفال عن أهم ما في بعض الألعاب فقالوا أحسن شيء تعذيب الشرطي، و هنا يتعلم الأطفال كيفية قتل رجال الشرطة والاستهانة بهم و ضربهم ضربا مبرحا حتى القتل بالعصا والرفس و اللكم، بالإضافة إلى التدرب على الاغتيال بأشكاله كافة في العجائز و الأطفال و الأبرياء.[1]

خلاصة الفصل :

تعتبر الألعاب الإلكترونية ظاهرة شائعة ومتزايدة في عصرنا الحديث. تشمل هذه الألعاب مجموعة متنوعة من الألعاب مثل ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر والهواتف المحمولة. لها تأثيرات متنوعة على المستخدمين، حيث يمكن أن تساهم في الترفيه وتنمية المهارات وتعزيز التفاعل الاجتماعي، ولكنها قد تسبب أيضاً انعزالاً اجتماعياً وتأثيراً سلبياً على الصحة الجسدية والعقلية.

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي يمكن أن يكون له تأثيرات ملموسة على الأطفال والشباب. قد يؤدي التركيز الزائد على الألعاب الإلكترونية إلى تشتت وتقليل في وقت الدراسة والتحصيل الأكاديمي. لذا، يتعين على الأهل والمعلمين والمجتمع بشكل عام أن يكونوا واعين لتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي والسلوك الاجتماعي والصحة العامة للأطفال والشباب.

[1] مها حسني الشحروري ،مرجع سابق ، ص74

الفصل الثالث

التحصيل الدراسي

تمهيد

بدأت عملية التحصيل الدراسي في المستوى التعليمي المتوسط تلعب دوراً حاسماً في تطور الطلاب ونجاحهم الأكاديمي. يُعرف التحصيل الدراسي بمجموعة المعارف والمهارات التي يكتسبها الطلاب خلال فترة تعليمهم. يُعتبر التحصيل الدراسي مؤشراً مهماً لقدرات الطلاب ومستواهم في مختلف المواد الدراسية.

تؤثر العديد من العوامل على التحصيل الدراسي للطلاب في المستوى التعليمي المتوسط. يشمل ذلك البيئة المدرسية والتعليمية، والدعم الأسري والمجتمعي، واستراتيجيات التدريس المستخدمة، والموارد المتاحة للطلاب. يتطلب تحقيق التحصيل الدراسي النجاح في التعامل مع هذه العوامل وتحويلها إلى عوامل داعمة ومحفزة.

أولا : مفهوم التحصيل الدراسي

أ- تعريف التحصيل:

لغة: حصل الشيء تحصيلا وحاصل الشيء ومحصوله بقيته، وتحصل الكلام ردد غلى حصوله [1] ، وكلمة تحصيل من الفعل "حصل" العلم والمعرفة أو حصل المعلومات أي اكتسب واستوفى [2] ، ويقابله في اللغة الفرنسية مصطلح Achevement أما في اللغة الإنجليزية Achivent .

اصطلاحا: التحصيل هو الحصول على المعارف والمهارات [3].

ويعرفه "فجابلن" على أنه: «مستوى محدد من الآراء والكفاءة في العمل المدرسي، كما يقيم من قبل المعلمين أو عن طريق الإختبارات المقننة أو كليهما »[4].

ويستخدم هذا المصطلح بمعنى خاص للإشارة به إلى التحصيل المدرسي أو الأكاديمي، وهو في هذه الحالة الخاصة يستخدم ليشير إلى القدرة على أداء متطلبات النجاح المدرسي، سواء في التحصيل بمعناه العام أو النوعي لمادة دراسية معينة .[5](فرج) عبد القادر، 2003، 183).

ب- تعريف التحصيل الدراسي :

بعد التحصيل الدراسي من المفاهيم التي شاع إستخدامها في ميدان التربية 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.

لقد تناول العديد من العلماء المختصين مفهوم التحصيل الدراسي بطرق مختلفة ، ولعل أبرز الإتجاهات في تحديد هذا المفهوم هو ربطه بمفهوم التعلم الدراسي .

---

[1] علي بن هادية ، القاموس الجديد للطلاب –معجم عربي مدرسي ،الفابي المؤسسة الوطنية للكتاب الجزائر ، 1991، ص20.

[2] أنطوان نعمة، المنجد في اللغة العربية المعاصرة ،دار الشرق ،بيروت ، ط2 2000،ص294

[3] فاخر عاقل ، معجم علم النفس ،دار العلم للملايين ،بيروت ،ط 1977،2،ص246.

[4] أحمد كامل ، و عدلي سليمان ، المدرسة و المجتمع ، المكتبة الأنجللومصرية ، 1972، مصر ، ص48.

[5] فرج عبد القادر طه ، موسوعة علم النفس و التحليل النفسي ،دار الغريب.،ص2003.

و يعرف التحصيل الدراسي أيضا بأنه ما يشير إلى الحالة الحالية لأداء الفرد أو تعلمه أو اكتساب المعرفة والمهارات فعلياً في برنامج معين، أي أنه يعتمد على خبرات تعليمية محددة في أحد المجالات الأكاديمية أو التدريبية.

يرى تشابلن ان التحصيل على أنه مستوى معين من الإنجاز أو الكفاءة أو الأداء في العمل المدرسي الذي يقوم به المعلمون أو من خلال الاختبارات الموحدة.[1]

عرفه بيج بانه الانجاز الذي يقاس لسلسلة من الاختبارات التربوية المقننة وقد يستعمل في الغالب لوصف الانجاز في المواد الدراسية.[2]

اما صلاح الدين غلام : فيعرفه انه مدى استيعاب التلاميذ كما تعلموه من خبرات معنية في مادة دراسية مقررة وتقاس بالدرجات التي تحصل عليها التلميذ في الاختبارات التحصيلية .

-**عرف فؤاد ابو حطب :** التحصيل انه مرتبط بمفهوم التحصيل الدراسي بمفهوم التعليمراتباطا وثيقا لان مفهوم التعليم هو اكثر شمولية فهو يسير الى التغيرات .[3]

ويضيق (حسين الكامل 1973) معززا هذا الاتجاه فيرى أن مفهوم التحصيل الدراسي يعني حدوث عمليات التعلم المرغوب فيها ، ويتضمن من ذلك الحقائق والمعلومات والمهارات والقيم والإتجاهات .[4]

وفي رأي ان التحصيل الدراسي هو عبارة عن النتيجة العامة التي يحصل عليها الطالب في نهاية العام الدراسي . والتي تضم جميع النتائج التي حصل عليها في كل يوم في كل شهر وكل فصل ونهاية السنة كل موضوع وموضوع من حيث تحديد اتحصيل الدراسي للموضوع الواحد علة المستوى الطالب في هذا الموضوع نقاط الضعف والقوة لديه اتحصيل الاجتماعي الذي يحصل غليه الفرد في جميع المواد عن

---

[1] شريفي على ،**إدارة القسم المدرسي بأسلوب التعلم التعاوني وأثره على التحصيل الدارسي والاندماج الصفي**، رسالة لنيل شهادة الدكتوارهـ، تخصص علم النفس التربوي، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة وهران،2012 ص63

[2] امل فتاح زيدان ،**العلاقة بين طلاب الصف الثالث فرع الاحياء، مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية**، المجلد 6، العدد 4، كلية التربية الأساسية، جامعة الموصل، 2007، ص6

[3] رشاد صالح الدمنهوري ، التنشئة الاجماعية و التأخر الدراسي ، درا المعرفة الجامعية ، أسكندرية 1995، ص85

[4] لمعان مصطفى الجلالي ، "التحصيل الد ا رسي"، دار المسيرة لمنشر والتوزيع، 2011،ص 22-23

طريق تقسيم المعلم اشفهي او الكتابي اليومي او الشهري الذي يعتمد عليه في اجراء الاختبارات والامتحانات الخاصة .

ثانيا : أهمية التحصيل الدارسي:

التحصيل الدراسي ذا أهمية كبيرة للطالب وأسرته ومجتمعه حيث يلعب التحصيل الدراسي دوراً مهماً في صنع الحياة اليومية للفرد والأسرة فهو أيضاً مهم جداً للمجتمع، وخاصة في بيئتنا العربية، باعتبار أننا في مجتمع يولي اهتماماً كبيرا للتحصيل والنجاح. [1]

وكما نجد انه توجد اهميات اخرى لتحصيل من بينها:

- يعتبر التحصيل الدراسي من المجالات العامة التي حظيت باهتمام الإباء والمربين باعتباره من الأهداف التربوية التي تسعى لتزويد الفرد بالعلوم والمعارف التي تنمي مداركه وتفسح المجال الشخصية لتنمو نموا صحيحا.
- يشبع التحصيل الدراسي الحاجات النفسية التي يسعى إليها الدارسون وفي عدم إشباع هذه الحاجة فإنها تؤدي إلى شعور الطالب بالإحباط الذي ينتج عنه استجابات عدم وانية من قبل التلميذ قد تؤدي اضطرابات النظام الدراسي.
- تمكن أهمية التحصيل الدراسي في العملية التعليمية كونه يعالج كمعيار لقياس مدى كفاءة العملية التعليمية ومدى كفاءتها في تنمية مختلف المواهب والقدرات المتوفرة في المجتمع.
- فالتحصيل الدراسي فوصوله إلى مستوى تحصيله جيد يبث في نفسه الثقة.
- التحصيل الأكاديمي يعمل على تحقيق التقدم وإزالة بقايا التخلف منه، إذا استمدت المجتمعات بناء تطلعاتها المختلفة مما يوف رهـ لها التعليم من جميع الأنواع، يتم قياس هذه المخرجات من حيث إنجازها وكفاءتها بمقياس يسمى التحصيل الدراسي.
- هو أحد الجوانب الهامة في النشاط العقلي الذي يقوم به الطالب والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي.
- يعمل على معرفة مدى الاستفادة التي حصل عليها الطالب خلال مسارهـ الدراسي ومستواه التحصيلي.[1]

---

[1] عايدة محمد العطا ،تقدير الذات وعلاقته بالمستوى الاجتماعي والاقتصادي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، 2014، ص42

- التحصيل الدراسي من الظواهر التي شغلت أذهان الكثير من التربويين بشكل عام والمتخصصون في علم النفس التربوي على وجه الخصوص لما له من أهمية في حياة الطلاب وأولياء الأمور المحيطين بهم والمدرسين، ويضيف أن التحصيل الدراسي أنه من المعايير المهمة في تقويم تعليم التلميذ والطلاب في المراحل التعليمية المختلفة.
- أما بالنسبة لأولياء الأمور فهم يهتمون بالتحصيل الدراسي لأنه يؤثر على التطور الأكاديمي والمعرفي لأبنائهم أثناء دراستهم تقدمهم من فصل إلى آخر. يهتم الطلاب بالتحصيل الأكاديمي كوسيلة لتحقيق الذات والتقدير.[2]

ثالثا انواع التحصيل الدراسي :

يمكن ان نميز بين 3 انواع من التحصيل نذكرها فيما يلي :

- **المستوى الدراسي المرتفع (الجيد):** هو عبارة عن سلوك جاوزه اداء الفرد والمستوى المتوقع منه في ضوء قدرته واستعداداته الخاصة اي انه ذلك الانخراط التحصيلي الذي يستطيع المتعلم من خلاله ان يحقق مستويات تحصيلية توافق عمره الزمني وعادة ما يفسر ذلك التجاوز في ضوء التغيرات والعوامل الاخرى مثل القدرة على المثابرة من طرف الفرد نفسه وارتفاع مستوى الانجاز لديه واستقراره العاطفي وعلو نسبة الثقافة لديه والمناقشة مع وضوح اهدافه.

او ما يسمى بتفوق الدراسي :حيث يمكن تعريف التلميذ او الطالب المتفوق دراسيا انه الذي لديه من الاستعدادات العقلية ما قد يمكنه في المستقبل حياته من الوصول الى مستويات اداء مرتفعة في المجال الدراسي ويرتبط بمفاهيم متعددة كالذكاء والنجاح والفشل و الافراط والتفريط [3]

---

[1] احمد محمد مصطفى، تطبيقات في مجال الخدمة الاجتماعية، المكتبة الجامعية الحديثة، مصر، الإسكندرية ،2010، ص47

[2] يونسي تونسية ،تقدير الذات وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى المارهقين المبصرين والمارهقين المكفوفين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علم النفس المدرسي كلية الادب والعلوم الإنسانية، جامعة معمري مولود،2012، ص103-104

[3] بن أطريو منال، طرق التدريس لدى الاساتذة وعلاقتها بالتحصيل الد ا رسي لدى تلاميذ متوسطة العقيد عميروش، رسالة لنيل شهادة الماجستار في علم الاجتماع التربوي، قسم علم الاجتماع، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2020 ، ص 68.

- **التحصيل الدراسي المتوسط "العادي "**: هو التحصيل الذي يحصل فيه التلميذ او الطالب على النتائج متوسط في جميع المواد اي ان هناك تفاوت في الاستيعاب المواد المقررة في البرامج اي ان هناك تفاوت في الاستيعاب المواد المقررة في البرنامج الدراسي .
- **التحصيل الدراسي المنخفض "الضعيف "او التأخر الدراسي** : بعد تعرض التأخر الدراسي في الاوساط التربوية الى كثير من سوء الاستعمال , فبعض من اهتموا بشؤون التربية استخدموه لوصف طائفة من الضعفاء العقول او هو الحد الفاصل بين العادين والضعفاء.[1]
- وهو نقص او ضعف في النتائج الدراسية ويمكن ان نطلق عليه مصطلح التأخر الدراسي ويشير "حامد زهرات" الى ان التأخر الدراسي هو حالة تأخر او نقص او عدم اكمال النمو التحصيلي نتيجة العوامل العقلية او الجسمية او الانفعالية او الاجتماعية بحيث تخفض نسبة التحصيل دون المستوى العادي المتوسط

رابعا ابعاد التحصيل الدراسي : اجريت ابحاث عديدة و كثيرة على مدى السنوات الطويل في محاولة اجمال خصائص المتعلم فهي عديدة "الذكاء والمستوى الثقافي والاجتماعي ...."

و ابعاد التحصيل الدراسي من ضمن هذه الابحاث حيث قام " كف و فتك" بعدة دراسات استخدما قيها قياسات الموضوعية للشخصية ,يصفان الشخص المرتفع التحصيل بأنه الشخص الذي يستطيع بسرعة تبويب المعلومات فهو شخص كفئ .

ومن خلال تعريف (rebfrt) التحصيل عند التلاميذ ليس الغرض جمع المعلومات فقط و انما استعمالها وتحقيق اتكيف مع المحيط التروي فيكون قد اضاف عامل التكيف الى التحصيل الدراسي فأصبح يشير الى جمع المعارف ثم توظيفها في اطار نشاط مدرسي ومن هنا سنستنتج ان له بعدين :

ا- **البعد الكمي** : والذي يتمثل حصيلة المعارف المكتسبة او مجموعة من خلال عملية تعليمية معينة والتي يمكن قياسها عن طريق الاختبارات المختارة في البرامج التعليمية المقررة. [2]

---

[1] بن أطريو منال، مرجع سابق ، ص68-69.

[2] احمد مزيود، اثر التعليم التحضيري على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة بوزريعة 2008/2009 ، ص 184.

ب-البعد الكيفي : هو الذي يمثل حصيلة الفرد اي التلميذ على ترجمة تلك المعارف الى خبرات يقدمها المعلم ويساعده في اداءها ضمن نشاط تربوي معين لنساعده على التكيف مع العمل المدرسي و لهذا يستطيع القول بان التحصيل الدراسي هو مظهر من مظاهر التكيف مع العمل المدرسي الذي يتجسد في سلوكيات مختلفة يقوم بها كلاداء الجيد و الانتظام في اسلوكيات داخل القسم وكل هذا يوحي بتكيفه ضمن الجماعة المدرسية .

وكما نلاحظ ان التحصيل الدراسي لا يكفي قياسه من خلال درجات (المعدلات) بل يجب تفيعل البعد التكيفي فيه وفي النظام التربوي الجيد اصبح يعرف بالتقويم المستمر والذي يدخل فيه المعلومات , تقيم التلميذ من خلال سلوكه وانضباطه في اداء الواجبات المنزلية و الصيغة..... ما يصمن مراقبة المعلم من جهة ومراقبة الاولياء ونشاط ابنائهم الدراسي . [1]

رابعا : أهداف التحصيل الدارسي:

يهدف التحصيل الدراسي في المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والميول والمهارات التي تبين مدى استيعاب التلاميذ لما تم تعليمه في المواد الدراسية المقررة وكذلك مدى ما حصله كل واحد منهم من محتويات تلك المواد ولذلك تتمثل أهدف في:

1) الوقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلميذ.
2) الكشف عن المستويات التعليمية المختلفة من اجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم تلك بغية مساعدة كل واحد منهم كل التكيف مع واسط المدرسي ومحاولةراتفاع مست واه التعليمي.
3) قياس ما تعلمه التلميذ من اجل اتخاذ اكبر قدر ممكن من القرارات المناسبة التي تعود عليهم بالفائدة.
4) تكيف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة من اجل استغلال القدرات المختلفة للتلاميذ.
5) تحديد مدى فاعلية وصلاحية كل التلاميذ لمواصلة أو عدم مواصلة تلقي خبرات تعليمية ما بالإضافة إلى تحسين وتطوير العملية التعليمية.

[1] احمد مزيود، مرجع سابق ، ص184.

6) فالتحصيل الدراسي يسعى لتحقيق غاية كبرى وهي تحديد صورة الاداءات الفصلية الحقيقية لتلاميذ والتي من خلالها يتم مستقبلهم الدراسي والمهني.[1]

خامسا : قياس التحصيل الدراسي :

تعرف التربية بأنها عملية بناء وتحرر الغرض منها أحداث تغيرات مرغوبة في الأفراد وفي سلوكهم سواء كان معرفيا يرتبط بالمواد الدراسة التي يتعلمونها بالمدرسة أو سلوكا وجدانيا أو نفيا حركيا.[2]

وعلى هذا تلجا المدرسة إلى قياس مدى حدوث التغيرات في جوانب التحصيل الدراسي من خلال الاختبارات التحصيلية التي ترمي أساسا إلى قياس نتائج التعليم في أسلوب تفكير للتلميذ واتجاهاته وطريقته في معالجة الأمور وقدرته على النقد البناء والتمحيص وانفاق ما اكتسبه من مهارته وخبرات مقيدة. [2]

ونظرا لأهمية هذا القياس لجأت المراس إلى استخدام طرق مختلفة في هذا الغرض نذكرها فيما يلي:

أ- الاختبارت التقليدية

1) **العلامات الدارسة اليومية:** يقوم الأستاذ بإلقاء الد رس على تلاميذ داخل القسم وأثناء يسجل علامات يومية يحصل عليها التلميذ في كل درس يبين عليها فيما بعد التقييم.
2) **الأعمال المنزلية:** ويقصد بها الوظائف والبحوث المنزلية التي يكلف بها التلاميذ ويصححها المعلم فيما بعد، ويظهر لهم موطن الخطاء ويعمل على توجيههم.
3) **الاختبارت الشفوية:** وفيها يقوم المدرس بطرح سؤال أو أكثر على كل تلميذ مباشرة وتكون الإجابة عليه شفهيا من قبل التلميذ واذا أخطا ينتقل إلى تلميذ أخر وهذه الاختبارات تساعد التلميذ على أيكون يقظا. [3]

3 الاختبار المقال والتقارير والمناقشة: وهنا تتاح للتلميذ فرصة الإظهار قدراته على التعبير والتنظيم والتعليم وهي عبارة عن سؤال حر يطرح على جميع التلميذ وتكون الإجابة تحريرية خلال مدة معينة وتكون الإجابة على شكل مقال أدبي أو عملي أو فلسفي عند بعض المستويات المتقدمة وفي هذه الطريقة

---

[1] محمد برو، اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية للطالبة الجامعيين والمشتغلين في التربية والتعليم، دار الأمل، ص 275.

[2] أبو علام رجاء محمود- نادية محمود شريف، الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية، ط5، الكويت، دار القلم ،1983، ص 86.

[3] بركات خليفة، الاختبارات والمقياس الطبية، مصر دار مصر للطباعة ، ج2،ط2،ب س ، ص 541.

يعتمد على ما فهمه وحفظه ينشئ الإجابة على شكل مقال ويمكن للمقال أن يظهر قدرة للتلاميذ على اختبار الأفكار الحقائق المهمة وقدرته على ربطها والتنسيق بينها وهذا يعكس أثره على عادات استذكار للتلاميذ.[1]

والتقييم يكون على أساس اللغة الواردة الأساليب اللغوية والكلمات المختارة الأفكار التي يطرحها وتسلسل الأفكار والتحليل وصحة المعلومات المقدمة ويستطيع التلاميذ الاطلاع على نتائج الامتحان على عكس الامتحان الشفهي.

ب- الاختبارت الحديث أو المقننة : نذكر منه مايلي: [1]

1- الاختبار الخطاء والصواب: من أشهر الأسئلة الموضوعية نظرا لسهولتها ويتكون هذا الاختبار من مجموعة عبارات بعضها صحيحة والبعض الأخر خاطئ ويشرط أن تكون نصف العبارات خاطئة والنصف الأخر صحيح وان تكون مختصرة ويتم خلطها مع بعضها دون نظام أو ترتيب ويختص هذا النوع بقياس الأهداف التربوية الخاصة بمعرفة الأسماء والمصطلحات والقوانين.[2]

2- اختبار ملء الفارغات: يكتب في هذا النوع عبارات ناقصة ويطلب من المتمدرس تكميلها "ويستخدم هذا النوع لقياس معرفة المصطلحات والت وزيع والتعريف وحل المسائل الحسابية."

3- اختبار المطابقة أو المقابلة: وهو أكثر الأنواع استعمالا في معرفة معاني الكلمات والتعريفات الاصطلاحية والتعرض على الصفات التاريخية والأدبية وهو عبارة عن قائمين من العبارات القصيرة أو الرموز أو الأرقام ويطلب من التمدرس من إلحاق الشبيه بشبيهه فيها ويستخدم أسئلة المقابلة لقياس تحصيل التلاميذ من الحقائق ومعاني الكلمات والتواريخ والأحداث والشخصيات كما تستخدم في الرسم البياني أو الخرائط وتمز أج ازء الرسم ويقوم التلميذ بمقابلة الإجراء بالوظائف وأسبابها.

4- اختبار الترتيب: في هذا النوع من الاختبارات تعطي جمل متعددة عشوائية غير مرتبة بطريقة منتظمة ومنطقية ويطلب من التلميذ بان يضع رقما متسلسلا أمام جمل وعبارات توضح ترتيبها والتالي تكون العبارات والجمل معنى سليم ومفهوم وبناء.[3]

سادسا : العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي :

هناك عدة عوامل نذكر منها ما يلي :

---

[1] عبد العزيز صالحي: التربية الجديدة، ط 7 ، دار المعرفة، ص 172.

[2] عبد العالي الجسماني، علم نفس وتطبقاتها الاجتماعية التربوية ، الدار العربية للعلوم ،1994، ص 86.

[3] عبد العالي الجسماني، مرجع سابق، ص 421.

1-عوامل خاصة بالفرد :وهي من العوامل التي المؤثرة في التحصيل الدراسي حيث ان اي نقص في القدرات العقلية من ذكاء وتفكير وغيرها من القدرات العقلية يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي كما قد يكون السبب في لرسوب المتكرر للتلميذ , فيولد الطفل مزود قدرات فطرية تختلف من شخص لآخر حيث الفروق الفردية وتساهم البيئة الاجتماعية والمدرسية في تنمية هذه الاستعدادات بطريقة جيدة او عن طريق تفاعله المستمر . [1]

ان الذكاء عند التلميذ هو الحجر الاساسي وكل هذا يظهر جليا في ان للقدرات العقلية دور هام في عمليات التحصيل الدراسي , وهذا الآن التلاميذ الذين يعانون من التأخر الدراسي لهم نقص في القدرات العقلية عكس الذكاء . [2]

1- العوامل الذاتية :

أ-الخبرة السابقة :فالإلمام بالغة الانجليزية من الممكن ان يعينه في تعلم اللغة الفرنسية .

ب - الذكاء : فالذكي اقدر على الاستفادةمن خبراته في عملية التحصيل وادراك العلاقات و المعاني في الاشياء .

ج- الحالة الجسمية: وذالك ان الحالة التي يكون عليها الشخص مثل الجوع العطش وتأثر الحواس والأمراض تؤثر على مدى تحصيله .

د- الحالة النفسية : الحالة النفسية التي يكون عليها الفرد مثل الاكتئاب والقلق والخوف تؤثر على تحصيله الدراسي .

ه-الثواب والعقاب :ا لنجاح الشخص في تحصيله الدراسي بعد ثواب له الى الاستمرار في عملية التحصيل والعكس .[3] (محمد سلامة وتوفيق الحداد)

2-العوامل المحيطة بالفرد :

---

[1] رابح مدقن ، نعيمة لعور، التوجيه بالرغبة وعلاقته بالتحصيل الد ارسي لدى تلاميذ سنة الأولى ثانوي، شهادة مكملة لنيل درجة الماجستير د ارسة ميدانية بثانوية المصالحة ،2013/2014 ورقلة، ص 58

[2] احرم مصباح عثمان ، مستوى الأسرة وعلاقته بالسمات الشخصية والتحصيل للأبناء، دار ابن حزم ، 2002،ص55.

[3] رابح مدقن ونعيمة لعور، مرجع سابق ، ص 58

1- **العوامل الاسرية :** تعد الاسرة الانطلاقة الاولى والمرحلة التي لابد ان يمر بها كل تلميذ وهذا قبل دخوله المدرسة حيث ان الاسرة تعتبر هي المسؤول الاول عن تكوين وتطوير الابناء من كل النواحي :الجسمية والعقلية وكذا الاخلاقية وهذا بحكم انها اول ما يمر به كل تلميذ كما انها تعتبر مسؤولية عن التحصيل الدراسي فيما بعد اي عند انضمامه للمدرسة اما بالسلب او الايجاب وهذا حسب امكانيته الاقتصادية والاجتماعية فالأسرة التي توفر لابناءها الامكانيات اللازمة والجو الاسري سيؤديه التفاهم والتعاون يؤدي الى اكتساب شخصيات متزنة من كل النواحي .

ويمكن ان نقول ان الوالدين هما اللذان يحددان مدى تقدم وتأخر الطفل في المدرسة والدليل على ذلك ان الاباء الذين يقضون وقتا اطول في مساعدة ابنائهم في استذكار دروسهم اكثر من ذلك الذي كان يقضيه الابناء في الماضي .

وعلى هذا الاساس تعد الاسرة بمثابة الركيزة الاولى التي يستند اليها التلميذ في كل الاطوار وخاصة اثناء مزاولته للدراسة لذا فهي تعد اليوم من الاساليب الرئيسية التي تساعد التلميذ على تحصيله الدراسي للمعارف من خلال مساعدته على استذكار وحتى على المراجعة وقد فادت احدى الدراسات الحكومية التي اجريت في بريطانيا سنة 1976 الى النتيجة التالية :

ان هناك ادلة قوية على ان الظروف الاجتماعية والأسرية السيئة يمكن ان ان تعيق النمو الجسمي والانفعالي والجسمي , كما يمكن ان تاثر بطريقة سلبية على التحصيل الدراسي وعلى السلوك الشخصي[1]

2- **العوامل الثقافية :**ان مساعدة الاباء لأبنائهم في المنزل يرجع الى مستوى الثقافي والتعليمي بين الابناء في الوقت الحالي خاصة في الفئات العليا والمتوسطة حيث اتيح للآباء فرصة قضاء سنوات طويلة في تلقي العلم على انه بالنسبة للفئة العالية والريفية لكثير من الاحيان يخرجون ابنائهم من المدرسة اما ليتعلموا حرفة او لمساعدتهم في الحقل اوقد يحضون بمرحلة مهنية عن التعلم الحقيقي الواضحة, ان الاباء اليوم اكثر اهتماما بأبنائهم كما ان درجة التعليم لدى الوالدين يكون لها اثر كبير على مستوى الابناء الدراسي (سناء الخولي نفس المرجع ص 287) وبالتالي فان الاسرة المثقفة كما رئينا تشرف على متابعة ابناءها في الواجبات المنزلية وفهم الدروس , ان الاباء يشاركون ابنائهم في انجازاتهم التربوية عن وعي منهم او غير وعي .

---

[1] رابح مدقن ونعيمة لعور، مرجع سابق ، ص58.

3- **العوامل الدراسية :** تتمثل هذه العوامل في تجهيزات المؤسسة المادية والبشرية من مناهج الدراسية ومعلمين ومكتبات وكذا طرق البيادغوجية المستعملة , فكلما كانت هذه العوامل او التجهيزات المتوفرة او المبنية على اسس علمية كما كان احتمال نجاح عملية التربوية كبير ومن بين هذه العوامل ما يلي :

- **المعلم لكفئ :** تقول "رمزية الغريب " ان المعلم الكفء الذي لديه فكرة واضحة عن اهداف التربية الحديثة ,كما يشير "احمد سلامة " الى ان طريقة اسلوب المعلم لكفئ وخبرته وإلمامه للمادة للمادة العلمية وبأغراض التربية وخاصة النمو النفسي من شانه ان يحفز الطلاب على استعداداتهم وتركيزهم اثناء الدروس. [1]
- **مواظبة التلميذ على الحضور :**يقول "نعيم الرفاعي " في هذا الصدد ان هناك اضطراب في المواظبة على الدروس يظهر في عدد من المتخلفين دراسيا حيث اثبتت دراسات مختلفة ان تغيب التلميذ عن المدرسة وعدم انتظام مواظبته يتحملان المسؤولية الاولى للتخلف الدراسي, او ان الاضطرابات في المواظبة يعود بدوره الى عدة عوامل كالإصابة بالمرض وانتقال الاسرة من بلد الى اخر وسوء تكيف التلميذ بالنسبة للمدرسة .
- **الجو الدراسي العام :**يتفق كل من "رمزية الغريب "و "نعيم الرفاعي" في ان الجو العام للمدرسة من العوامل الهادفة ذات الاثر الملموس في الموقف التعليمي ويقصد بالجو العام للعلاقات الاجتماعية والمعاملات بين الافراد في الجو المدرسي سواء بين الادارة وهيئة التدريس وعلاقة التلاميذ فيما بينهم بين "نعيم الرفاعي " ان هناك دراسات تؤكد ان الجو الذي يساعد على التقدم يتسم بالسوء وروح التعامل وتحمل المسؤولية.
- **المعلم :** والذي هو اساس العملية التعليمية فكما ان الطبيب يعمل على انقاض المرضى بصرف النظر على النواحي المادية فان المعلم هو منقذ البشرية من ظلمات الجهل يعبر بهم الى ميادين العلم والمعرفة ويتضمن اعداد المعلم تمسكه بمبادئ المهنة ودستور اخلاقياتها[2]

---

[1] احرم مصباح عثمان ،مرجع سابق، 57

[2] رابح مدقن ونعيمة لعور ، مرجع سابق ، ص58-59.

خلاصة الفصل :

يعتبر التحصيل الدراسي في المستوى التعليمي المتوسط عاملاً حاسماً في نجاح الطلاب وتطورهم الأكاديمي. تؤثر العديد من العوامل في التحصيل الدراسي، بما في ذلك البيئة المدرسية والدعم الأسري والتدريس المستخدم. يمكن تعزيز التحصيل الدراسي من خلال تنظيم الوقت واستخدام أساليب تدريس متنوعة وتنمية مهارات الدراسة. يترتب على التحصيل الدراسي الجيد في المستوى التعليمي المتوسط تطوير مهارات الطلاب وتعزيز ثقتهم بأنفسهم وتحقيق تقدمهم الأكاديمي.

الفصل الرابع

الجانب التطبيقي الدراسة

تمهيد :

تعتبر الدراسة الميدانية هي الركيزة الأساسية التي يعتمد عليها الباحث فهي من أهم مراحل البحث الذي يستهدف جمع كافة البيانات الأولية من مجتمع البحث، حيث يتم تفريغ هذه البيانات وتفسيرها وتحليلها وفقا لأساليب منهجية وصولا إلى النتائج المستخلصة من البحث تكون بمثابة تكملة للجانب النظري، كما يعتبر الإطار المنهجي الوسيلة التي تمكن الباحث من تحقيق أهداف الدراسة، وتكمن قيمة النتائج المتحصل عليها لأي دراسة و مدى صحتها على الإجراءات التي يتبعها الباحث أثناء معالجته لموضوع الدراسة .

ومن هنا تناولنا في هذا الجزء من هذه الدراسة تحليل البيانات إستناداً للمعطيات المتحصل عليها من المبحوثين.

أولا: مجالات الدراسة:

1-المجال المكاني :ويقصد به النطاق المكاني لإجراء الدراسة، ويعني تحديد المنطقة أو البيئة التي تجري فيها الدراسة، أو هو المكان الذي سيتم أخذ عينة الدراسة منه، وإجراء البحث فيه ويشمل المجال المكاني ثانوية الصادق طالبي .

2- المجال البشري

ويقصد به تحديد مجتمع الدراسة وقد حدد بتلاميذ مؤسسة صادق طالبي بالاغواط يمارسون الالعاب الالكترونية الرقمية و قد حصلنا على عينة عشوائية بـ50 تلميذ مقسمين بين ذكور واناث.

3- المجال الزماني

هي المدة التي استغرقناها في انجاز موضوع البحث بشقيه النظري والميداني والتي انحصرت في فترة محددة من شهر ديسمبر إلى شهر ماي 2024، حيث قمنا بالدراسة الاستطلاعية و بمقابلات استكشافية مع المعنيين بالبحث، حتى نتأكد من إمكانية القيام بالدراسة، وبالتالي :

كانت مدة إعداد الجانب النظري عدة أشهر خاصة ومع انشغالنا بالبحوث والامتحانات توقفنا لنعود ونكمل الجانب الميداني، والذي يتم فيه مطابقة الخلفية النظرية وما أكسبتنا من معارف سابقا والتي تطرقنا إليها، وقد استغرقنا في إعداد هذا الجانب مدة دامت شهر.

ثانيا المنهج :

إن الانطلاقة الميدانية والعلمية لكل بحث تتطلب منهجا ، لهذا نجد أن هناك مناهج مختلفة ومتعددة، ذلك لإختلاف وتنوع المواضيع التي يدرسها الباحث، فكل باحث يتبع منهجا معينا يلاءم الدراسة، وحسب طبيعة المشكلة .

وعليه فان المنهج المناسب لدراسة تاثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي هو المنهج الوصفي والذي يعبر عن مجموعة من الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتمادا على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلا وافيا ودقيقا ، لاستخلاص دلالتها للوصول إلى نتائج أو تعميمات على الظاهرة أو الموضوع محل البحث ، ويقوم المنهج الوصفي على رصد

ومتابعة دقيقة لظاهرة معينة بطريقة كمية ونوعية في فترة زمنية معينة أو عدة فترات من أجل التعرف على الظاهرة أو الحدث من حيث المحتوى والمضمون، والوصول إلى نتائج وتعميمات تساعدنا في فهم الواقع.

وقد استخدمنا المنهج الوصفي بغرض جمع البيانات بواسطة أدوات البحث أي الاستبيان و المقابلة وذلك من خلال وصف تصرفات وسلوك التلميذ الممارس للألعاب الالكترونية لإيجاد إجابات موضوعية للأسئلة التي احتوتها الدراسة من أجل التأكد من صحة الفرضيات من عدمها، وعليه فاستخدامنا لهذا المنهج سيركز على وصف وتحويل ما جمعناه من معلومات كيفية حول موضوع " أثر الألعاب الالكترونية في والتحصيل الدراسي للتلميذ الطور الثانوي" إلى بيانات كمية عن طريق تفريغها في جداول بسيطة ومركبة والتعليق عليها وتحليلها، وبالتالي فالعمل لن يتوقف عند جمع البيانات والتعليق عليها فحسب بل سيتعدى ذلك إلى استنتاج واستخلاص الدلالات الإحصائية حول مخرجات عملية التأثير بين متغيرات الدراسة ومنه وجب علينا القيام بأهم عملية وهي التفسير السوسيولوجي وصولا الى نتائج.

ثالثا أدوات جمع البيانات:

هناك عدة طرق لجمع البيانات يمكن إستخدامها في مجال البحث العلمي وهي المقابلة والملاحظة والإستمارة وغيرها، من أدوات البحث العلمي، وقد تم الاعتماد في هذه الدراسة على الأدوات التالية:

1- الملاحظة:

تعتبر **الملاحظة** من أهم أدوات البحث العلمي لكونها تتيح للباحث تفحص الجوانب المبحوثة في الظاهرة عن قرب في إطار ظروفها الطبيعية العادية بفعل عملية المشاهدة تجرى في بعض الاحيان والحالات دون ان يعلم المبحوثين أنهم محل الفحص وانا تصرفاتهم موضوع مراقبة عكس أداتي المقابلة والاستبيان حيث يعلم المبحوثين انهم تحت الدراسة وبالتالي لا يكون عاديا في تصرفاته مع الباحث.

وقد اعتمدنا على الملاحظة البسيطة في دراستنا من خلال ملاحظتنا لتصرفات مجتمع البحث وذلك من مراقبة ومشاهدة السلوكات اليومية للتلاميذ مع أصدقائهم أو أثناء خروجهم من المدرسة، مظهرهم الخارجي (نوعية لباس، تسريحات الشعر، طريقة الكلام..) وكيفية تعاملهم وتفاعلهم مع الأجهزة الذكية والألعاب الالكترونية.

2- **المقابلة:** يُقصد بالمقابلة في البحث العلمي المحادثة أو الحوار الموجه بين الباحث العلمي وشخص أو مجموعة من الأشخاص، الغرض منه الوصول إلى معلومات تعكس حقائق أو مواقف محددة، يسعى

الباحث للوصول إليها، في ضوء أهداف البحث العلمي الخاص به، وتعتمد أداة المقابلة على الأسئلة المطروحة من قِبَل الباحث ليجيب عليها أفراد عينة الدراسة، ثم يقوم الباحث بتحويل الإجابات إلى معلومات وبيانات من الممكن أن تكون ذات أهمية كبيرة، وقد اعتمدت في هذه الدراسة على المقابلة غير المقننة وهي المقابلة التي لا توضع لها قيود او حدود وتكون مفتوحة الاجابة وغير رسمية مرنة وتعدل حسب ظروف المقابلة وسياق الجواب، حيث قام الباحثان بمقابلة شفوية مع مدير المدرسة وإعطائه فكرة حول الموضوع والتساؤل عن مدى امكانية القيام بالدراسة على مستوى المؤسسة التعليمية، وزود بالباحث بمعلومات تخص المجال المكاني، كما قاما أيضا بالمقابلة مع بعض أولياء التلميذ أفراد العينة للتساؤل عن تحصيلهم الدراسي وسلوكاتهم اليومية.

3- الاستبيان:

ونظرا لطبيعة الموضوع فقد استعنا بالاستبيان كأداة رئيسة في دراستنا نظرا لما توفره من سهولة جمع المعلومات والبيانات الميدانية عن الظاهرة، ولقد وزع على مجموعة من التلاميذ .

ويتكون استبيان هذه الدراسة من ثلاث (03) محاور:

- **المحور الأول: البيانات الشخصية**
- **المحور الثاني:اثر الألعاب الالكترونية القتالية على الرسوب الدراسي**
- **المحور الثالث: اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ**

رابعا العينة وكيفية اختيارها

تجدر الإشارة هنا أنه كان من المفترض اختيار عينة احتمالية لأن مجتمع الدراسة معلوم كاختيار العينة الطبقية وذلك بأخذ طبقة من كل مرحلة في التعليم الثانوي ، لكن عندما توجهنا للثانوية كانت فترة امتحانات وبعدها مباشرة انتهت الدراسة وتوقف التلاميذ عن الذهاب للمدرسة الأمر الذي تطلب منا تغيير العينة والبحث عن التلاميذ الذين يدرسون بثلنوية الصادق طالبي بالأغواط بطريقة قصدية.

وعلى هذا الأساس اتبعنا في دراستنا على العينة القصدية والتي تمثل جزءا من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ويتم اللجوء إليها، عندما تغني الباحث دراسة كافة وحدات المجتمع، فالعينة القصدية هي وحدات من العينات التي تشملها مجموعة من العينات غير الاحتمالية والتي تعتمد على أسلوب القصد في اختيار العينة، حيث تتكون العينة فيها من أفراد تمت مقابلتهم أو الاتصال بهم بطريقة معينة بغرض اعطاء فكرة عن أ ري معين او حول قضية ما وبسرعة،

وتسمى العينة القصدية بالعينة العمدية حيث يكون الاختيار في هذا النوع من العينات على أساس حر من قبل الباحث وحسب طبيعة بحثه، بحيث يحقق هذا الاختيار أهداف الدراسة المطلوبة.

وبناء عليه كانت عينة دراستنا عبارة عن مجموعة من التلاميذ مختارة على أساس القصد داخل مجتمع مقصود بذاته، وهم تلاميذ ثانوية الصادق طالبي بالأغواط وقدر عددهم بـ 50 تلميذ.

خامسا تحليل وتفسير البيانات

1- البيانات الشخصية:

- **الجدول رقم 01:** يوضح نوع جنس المبحوثين.

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	32	64%
أنثى	18	36%
المجموع	50	100%

تبين لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يوضح نوع جنس المبحوثين، يظهر أن النسبة الأكبر 64لجنس الذكور، تليها نسبة 36 لجنس الاناث .

التحليل السوسيولوجي

ويمكن استنتاج بعض الدلالات السوسيولوجي في ظهور جنس الذكور بنسبة اكبر من الاناث فهذا أمر طبيعي ان الذكور يكونون أكثر استخداما للألعاب الالكترونية عكس الاناث رغم ان الوقت الراهن نلاحظ دخول الاناث في ممارسة الألعاب الالكترونية.

- **الجدول رقم 02:** يوضح المستوى الدراسي .

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة
أولى ثانوي	15	30%
ثانية ثانوي	12	24%
ثالثة ثانوي	23	46%
المجموع	50	100%

تبين لنا من خلال الجدول والذي يوضح المستوى الدراسي للمبحوثين نلاحظ أن أكبر نسبة كانت 46% للمستوى الدراسي سنة ثالثة ثانوي ، ثم تليها نسبة 30% للسنة اولى ثانوي ، وان النسبة الأقل كانت 24 % للسنة الثانية ثانوي

التحليل السوسيولوجي

ولعل هذه النسبة المتابينة تخدم البحث في العديد من المؤشرات فالبرغم ان لعب الألعاب الالكترونية غير مرتبط بسنة دراسية معينة الا انه لاحظنا كثرتها عند السنوات النهائية فهناك عدة دلات لممارسة الألعاب الالكترونية في هذه السنوات بالتحديد.

- **الجدول رقم 03: يوضح إعادة السنة للمبحوثين.**

إعادة السنة	التكرار	النسبة
نعم	16	32%
لا	34	68%
المجموع	50	100%

من خلال الجدول الذي يوضح إعادة السنة الدراسية للمبحوثين يبين لنا أن أفراد العينة صرحوا بلا بنسبة (68%) وبنسبة (32%) صرحوا بعم اعادوا السنة الدراسية.

التحليل السوسيولوجي

والمتمعن في مدى إعادة السنة الدراسية نلاحظ ان افراد العينة مستواهم لا بأس به بحيث انهم لم يعيدوا السنة بنسبة كبيرة وهذا مؤشر إيجابي.

2- تحليل نتائج الفرضية الأولى : اثر الألعاب الالكترونية القتالية على الرسوب الدراسي

- **الجدول رقم 04:** يوضح نوع الوسيلة الكترونية التي يمتلكها المبحوثين

الأقدمية	التكرار	النسبة
هاتف ذكي	25	50%
لوح ذكي	08	16%
كومبيوتر	12	24%
جهاز فيديو	05	10%
المجموع	50	100%

من خلال الجدول الذي يوضح انوع الوسيلة الالكترونية التي يمتلكها المبحوثين يبين لنا أن غالبية أفراد العينة لديهم هاتف ذكي بنسبة (50%) ثم جهاز كومبيتر بنسبة (24%) . ويليه جهاز اللوح الذكي بنسبة 16 ، وان النسبة الأقل 10 لجهاز فيديو

التحليل السوسيولوجي

كل الوسائل التي تم يستخدمها المبحوثين هي وسيلة للعب الألعاب الالكترونية ، رغم ان بعضها أجهزة متنقلة ويمكن استخدامها في كل وقت وهذا ما يوثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ.

- **الجدول رقم 05: يوضح شكل ادمان المبحوثين على الألعاب الالكترونية القتالية**

شكل الادمان	التكرار	النسبة
نعم	29	58%
لا	21	42%
المجموع	50	100%

من خلال الجدول الذي يبين شكل ادمان المبحوثين على ممارسة الألعاب الالكترونية حيث نلاحظ أن أكبر بنسبة (58%) للذين صرحوا بنعم، ثم تليها نسبة (42%) صرحو بلا .

التحليل السوسيولوجي

نستنتج من خلال الجدول أعلاه أن ادمان الألعاب الالكترونية بشكل يومي من طرف المبحوثين لا هو

يثير عدة تساؤلات ونحن بدورنا نستطيع القول أن ادمان بشكل يومي يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي والعلمي للتلاميذ .

- **الجدول رقم 06: يوضح توزيع العينة بحسب الأماكن المفضلة لديهم لممارسة الألعاب الالكترونية**

أماكن اللعب	التكرار	النسبة
البيت	27	54%
المدرسة	09	18%
الشارع	14	28%
المجموع	50	100%

نلاحظ من خلال الجدول الذي يبين الأماكن المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية للمبحوثين يظهر أن نسبة الكبرى كانت للإجابة البيت بنسبة (54%) ثم الإجابة الشارع بنسبة (28%) . ثم النسبة الأقل 18 لمكان الاستخدام المدرسة.

التحليل السوسيولوجي

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول ان البيت هو المكان المفضل لممارسة الألعاب الالكترونية بحيث يكون المستخدم لديه وسائله الخاصة مثل جهاز كومبيتر او هاتف ذكي ، المكان الثاني هو الشارع وهنا قد يرتبط بزملائه وهنا يمكن استخدام الألعاب الالكترونية جماعة وكذلك هناك فضاء اخر وهو اقل ظهورا وهي المدرسة بالرغم ان المدرسة تمارس فيها الألعاب لكن ليست الالكترونية بل الألعاب المعروفة الا انه هناك من التلاميذ الذين يحبذون ممارسة الألعاب الالكترونية عن الألعاب التقليدية.

- **الجدول رقم 07: يوضح توزيع المبحوثين حسب الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية القتالية**

هدف الممارسة	التكرار	النسبة
ملأ وقت الفراغ	12	24%
التسلية والترفيه	25	50%
التشويق والاثارة	13	26%
المجموع	50	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف المبحوثين وان النسبة الأكبر لهدف التسلية والترفيه بـ (50 %) ، تليها نسبة 26 للاثارة والتشويق ، والنسبة الأقل 24 لملأ وقت الفراغ .

التحليل السوسيولوجي

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج ان الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية القتالية من طرف المبحوثين هو التسلية والترفيه وهذا هدف اغلب مستخدمي الألعاب الالكترونية فسابقا كانت هناك العاب تقليدية وفيها نوع من الاثارة والتشويق ولديها شعبية كبيرة في أوساط الناس اليوم ظهرت الألعاب الالكترونية كوسيلة بديلة للألعاب التقليدية تخلق كذلك التسلية والترفيه بين المستخدمين والفئة الأكثر تأثرا هم الشباب.

ومن هنا يتبين لنا أن فئة الشباب هي فئة مهمة وتهتم اكثر بمواقع التواصل الاجتماعي وتهتم بما هو جديد دائما.

الجدول رقم 08 يوضح ردة فعل المبحوثين عند الخصارة اثناء اللعب

ردة الفعل	التكرار	النسبة
انزعاج او قلق	**23**	**46%**
سعادة وفرح	**08**	**16%**
تبقى تنتظر	**19**	**38%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح ردة فعل المبحوثين عند الخصارة أثناء اللعب ، وان النسبة الأكبر كانت 46 للانزعاج والقلق ، تليها نسبة 38 البقاء قيد الانتظار ، وان النسبة الأقل 16 للسعادة الفرح.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه أن ردة الفعل الأبرز هي انه يكون هناك ازعاج وقلق لدى المستخدمين خلال الخصارة ، خاصة إذا كانوا في وسط اللعبة أو يحاولون الدخول إلى اللعبة. قد يشعرون بالإحباط والضياع لعدم قدرتهم على الاستمرار في اللعب أو الاتصال بأصدقائهم في اللعبة. ومع ذلك، يمكن لبعض المستخدمين الاستفادة من هذه الخصارة للقيام بأنشطة أخرى خارج اللعبة أو للتفكير في استراتيجيات جديدة للعبة.

الجدول رقم 09 يوضح مدى تقليد المبحوثين لما يلعبونه داخل الألعاب الالكترونية القتالية في حياتهم الواقعية

التقيد	التكرار	النسبة
نعم	21	42%
لا	29	58%
المجموع	50	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تقليد المبحوثين لما يلعبونه في الألعاب الالكترونية ، وجاءت النسبة الأكبر 58 صرحوا بلا تعجبهم الشخصيات ، تليها نسبة 42 صرحوا بنعم تعجبهم الشخصيات.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول ان المبحوثين لا يقلدون ما يلعبونه في الألعاب الالكترونية فمن الجيد ان لا يتاثر المستخدمون بالشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية فهي تعتبر مجرد العاب فقط لا يمكن لها ان تحل مشاكل الافراد فقضية الاعجاب أحيانا تترك للشخصية التي يتقمصها المستخدم أحيانا يمكن ان يشعر بعض اللاعبين بالتعاطف والترابط مع بعض الشخصيات ، في حين يمكن ان تجد شخصيات مملة وغير مثيرة للاهتمام . فالتاثير هنا على حسب شخصية المستخدم واختياراته .

الجدول رقم 10 يوضح مدى تاثير لعبة ببجي السلبي على الدراسة

تاثير لعبة ببجي	التكرار	النسبة
نعم	**28**	**56%**
لا	**22**	**44%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى اتثير لعبة ببجي السلبي على الدراسة ، وجاءت النسبة الاكبر 56 بنعم، تليها نسبة 44 بلا.

التحليل السوسيلوجي:

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه أن اتثير لعبة ببجي السلبي على الدراسة يؤثر بشكل كبير على اللاعبين، حيث يمكن أن يؤثر على الستوى الدراسي و زيادة نسبة الرسوب

الجدول 11 يوضح مدى الهاء الالعاب الالكترونية القتالية على الواجبات المنزلية و الدراسية

الهاء الالعاب على الواجبات	التكرار	النسبة
نعم	27	54%
لا	23	46%
المجموع	50	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى الهاء الالعاب الالكترونية القتالية على الواجبات الدراسية و المنزلية ، وجاءت النسبة الأكبر 54 صحرحوا بنعم ، تليها نسبة 46 صرحوا بلا يرون انها لا تلهي على الواجبات الدراسية و المنزلية.

التحليل السوسيولوجي:

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن معظم المستخدمين المستخدمين يرون ان الالعاب الالكتونية القتالية تلهي الفرد على واجباته المدرسية و المنزلية. على سبيل المثال، يؤجلون جميع الواجبات المدرسية التي قدمها الاستاذ لهم او الواجبات و المهام المنزلية و ينسون انفسهم داخل الالعاب الالكترونية

الجدول رقم 12 يوضح مدى تاثير الالعاب الالكترونية القتالية على التصرفات و العلاقات الاجتماعية

التاثير على التصرفات و العلاقات الاجتماعية	التكرار	النسبة
نعم	6	12%
لا	44	88%
المجموع	50	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تاثير الالعاب الالكترونية القتالية على التصرفات و العلاقات الاجتماعية، وجاءت النسبة الأكبر 88 صرحوا بلا، تليها نسبة 12 صرحوا بنعم

التحليل السوسيلوجي :

نستنتج من خلال القراءة الاحصائية للجدول أن تاثير الالعاب الالكترونية القتالية على التصرفات و العلاقات الاجتماعية يعتمد على عدة عوامل، مثل: 1- نوع اللعبة: إذا كانت اللعبة بسيطة وسهلة

التنفيذ، فمن المرجح أن لا تاثر على التصرفات و العلاقات الاجتماعية. ولكن إذا كانت اللعبة ادمانية و تتطلب مهارات معينة أو تعليمات معقدة، فقد تؤثر على التصرفات و العلاقات الاجتماعية.

الجدول رقم 13 يوضح نسبة زيادة العنف و استعمال القوة عند لعب الالعاب الالترونية القتالية

زيادة العنف	التكرار	النسبة
نعم	**35**	**70%**
لا	**15**	**30%**
المجموع	**50**	**100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح نسبة زيادة العنف و استعمال القوة عند لعب الالعاب الالترونية القتالية، جاءت النسبة الأكبر 70 بنعم، تليها نسبة 30 بلا .

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن المبحوثين لديهم غرائز تنمي العنف لدى التلاميذ الذين تسيطر علهم الالعاب القتالية حيث يلعب دور اللعبة دوراً هاماً في حياة التلاميذ، فالالعاب القتالية تساعد على تنمية العنف في الأسرة وتعزيز استعمال القوة في الوسط الاجتماعي. وتأثر هذه الالعاب على حياته الخاصة و اسوب العيش مما يؤدي الى حدوث المشاكل الاسرية و الاجتماعية وتاثر على العلاقته مع اصدقائه و التلاميذ في المدرسة مما يعطيه انطباعا حادا و قاسيا و سلبيا

الجدول رقم 14يوضح رأي المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية القتالية

ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
تزيد من العنف	**15**	**30%**
تمنحك القوة والشجاعة	**23**	**46%**
تنمي التنمر لديك	**12**	**24%**
المجموع	**30**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح رأي المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية القتالية ، وأن النسبة الأكبر ب46 تمنحك القوة والشجاعة ، تليها نسبة 30 تزيد من العنف ، وان النسبة الأقل ب24 كانت تنمي التنمر لديك .

التحليل السوسيولوجي:

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان ممارسة الألعاب الالكترونية القتالية تمنح المبحوثين القوة والشجاعة وهذا دليل على تاثر المبحوثين بالالعاب الالكترونية خاصة تلك الألعاب التي فيها المغامرة والمجازفة ، وهناك ألعاب تحفز على العنف والتنمر. ومع ذلك، يجب على المربين والأهل الاهتمام بمراقبة ما يقوم به أبناؤهم من أنشطة إلكترونية وتوجيههم للاستفادة منها بشكل إيجابي ومفيد. ويمكن تحقيق ذلك عن طريق تحديد أوقات محددة لممارسة الألعاب الإلكترونية، واختيار الألعاب التي تتضمن قيم إيجابية وتعزز التعاون والتفاعل الإيجابي بين اللاعبين، والتحدث مع الأطفال عن مضمون الألعاب التي يقومون بلعبها وتوجيههم لتفادي الألعاب التي تحفز على العنف والتنمر.

– الجدول رقم 16 : يوضح العلاقة بين نوع الجنس وتقليد المبحوثين لما يفعلونه داخل الألعاب الالكترونية

تقليد المبحوثين لما يفعلونه داخل الألعاب الالكترونية	نوع الجنس				المجموع	
	ذكر		انثى			
	ك	%	ك	%	ك	%
يقلدون	17	53.1	07	38.8	24	48
لا يقلدون	15	46.9	11	61.2	26	52
المجموع	32	100	18	100	50	100

تبين لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يربط العلاقة بين نوع الجنس وتقليد المبحوثين لما يفعلونه داخل الألعاب الالكترونية، حيث اشيرت أعلى الإحصائيات بأن ما نسبته المقدرة بـ 52 وهي أكبر نسبة من المبحوثين صرحوا بانهم لا يقلدون ما يفعلونه داخل الالعاب الالكترونية . تدعمت بنسبة 61.2 من المبحوثين هم الاناث في حين جاءت نسبة 48 من المبحوثين صرحوا بانهم يقلدون ما يفعلونه داخل الالعاب، تدعمت بنسبة 53.1عند الذكور .

التحليل السوسيولوجي

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج ان اغلبية الذكور يقلدون ما يفعلونه داخل الالعاب الالكترونية في الحيات الواقعية كما ان اغلبية الاناث لا يقلدون ما يفعلونه داخل الالعاب الالكترونية في الحيات الواقعية بالرغم انه يصعب تحديد العلاقة حيث يمكن لأي شخص من أي جنس تقليد شخصيات الألعاب الإلكترونية التي يفضلها. ومع ذلك، قد يكون هناك تفضيلات شخصية لدى بعض الأفراد بناءً على النوع الذي يمثله الشخصيات التي يقلدونها. على سبيل المثال، قد يفضل الرجال تقليد شخصيات الألعاب الإلكترونية الرجالية مثل الأبطال الخارقين، في حين قد يفضل النساء تقليد شخصيات الألعاب الإلكترونية الأنثوية مثل الأميرات والبطلات.

3- تحليل نتائج الفرضية الثانية : تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية على زيادة التحصيل الدراسي للتلميذ

الجدول رقم 17 يوضح عدد ساعات لعب الألعاب الالكترونية في اليوم

عدد ساعات اللعب	التكرار	النسبة
ساعة	**18**	**36%**
ساعتين	**07**	**14%**
ثلاث ساعات	**17**	**34%**
فترات طويلة	**03**	**6%**
اكثر من ثلاث ساعات	**05**	**10%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية في اليوم ، وأن النسبة الأكبر ب36 بساعة واحدة ، تليها نسبة 34 بثلاث ساعات في اليوم ، ثم نسبة 14 بساعتين وحاءت النسب الأقل على التوالي 10 لاكثر من ثلاث ساعات ، و 6 لفترات طويلة.

التحليل السوسيولوجي:

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن استخدام الألعاب الالكترونية بشكل منتظم مثل ساعة في اليوم يمكنه ان لا يؤثر على التحصيل الدراسي فالاستخدام بشكل معتدل ومنتظم مفيد لتحسين المهارات العقلية والاجتماعية وتقليل التوتر والقلق ، ومع ذلك اذا زاد وقت الاستخدام في اليوم يتحول هذا الاستخدام الى ادمان ويؤدي ذلك الى عواقب وخيمة على المستخدم والاسرة والمدرسة. لذلك وجب على الافراد الاهتمام بمدى استخدامهم للألعاب الالكترونية وتحديد الحدود الزمنية المناسبة والموافقة مع أهدافهم الشخصية والاجتماعية كما ينصح بتوفير بدائل أخرى لممارسة الألعاب مثل الرياضة والقراة لتحقيق التفاعل الاجتماعي.

الجدول رقم 18 يوضح راي المبحوثين حول ممارسة الألعاب الالكترونية

ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
تنشيط الذاكرة	**12**	**24%**
تزيد من مستوى الفكري والابداعي	**19**	**38%**
اكتساب مهارات جديدة ومعلومات	**19**	**38%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح رأي المبحوثين حول ممارسة الألعاب الالكترونية ، وان النسبة الأكبر ب 38 متساوية لكل من تزيد من مستوى الفكري والابداعي ، واكتساب مهارات جديدة ومعلومات ، وان النسبة الأقل 24 تقوم بتنشيط الذاكرة.

التحليل السوسيولوجي :

نسنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان عندما يلعب التلاميذ الألعاب الإلكترونية، يتعلمون كيفية التفكير الإبداعي والحلول الإبداعية للمشاكل، وكذلك يتعلمون كيفية التعامل مع التكنولوجيا والاستفادة منها بشكل فعال وهذا ما حسب رأيهم. وبالإضافة إلى ذلك، تساعد الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الاتصال والتعاون والقيادة، حيث يتعلم الأطفال كيفية التعاون مع الآخرين والعمل كفريق واحد لتحقيق الأهداف المشتركة. وكذلك تساعد الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الإدارة والتخطيط والتنظيم، حيث يتعلم الأطفال كيفية إدارة وقتهم وتحديد الأهداف ووضع خطط لتحقيقها. ومن المهم أن نذكر أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون مفيدة إذا تم استخدامها بشكل صحيح وبمراقبة من الأهل والمعلمين. ويجب أن يتم تحديد الألعاب التي تناسب العمر والمستوى الفكري للأطفال، وتحديد وقت محدد للعب الألعاب وعدم الإفراط فيها.

الجدول رقم 19 يوضح نسبة المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية التعليمية

ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
نعم	**35**	**70%**
لا	**15**	**30%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية على

المبحوثين، وان النسبة الأكبر 70% للإجابة بنعم، تليها نسبة 30% بلا.

التحليل السوسيولوجي

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول ان العديد من الدراسات تشير إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن تساعد في تعزيز الثقة بالنفس وتحسين المستوى الدراسي. عندما تلعب الألعاب الإلكترونية التعليمية مع زملائك في الدراسة، فإنك تتعلم كيفية التواصل والتفاعل مع الآخرين بطريقة إيجابية وممتعة. كما أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تساعد على زيادة نسبة النجاح وتطوير مهارات الدراسية. عندما تلعب الألعاب الإلكترونية مع زملائك في الدراسة، فإنك تتعلم كيفية العمل معًا لتحقيق هدف مشترك وتحسين أدائكم الفكري. بالإضافة إلى ذلك، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية مع زملائك في الدراسة يمكن أن تساعد في تقوية العلاقات الاجتماعية بينكم. عندما تلعب الألعاب الإلكترونية التعليمية معًا، فإنك تشارك تجربة ممتعة ومثيرة، وهذا يمكن أن يؤدي إلى توطيد الصداقات وتعزيز العلاقات الاجتماعية. بشكل عام، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية مع زملائك في الدراسة يمكن أن تكون تجربة مفيدة وممتعة، وتساعد في تعزيز الثقة بالنفس وتحسين المستوى الفكري و الدراسي دون نسيان اوقات الدراسة خاصة اوقات الاختبارات فوجب التركيز على التحصيل الدراسي .

الجدول رقم 20 يوضح تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الانتباه والتركيز داخل القسم

التأثير على الانتباه والتركيز	التكرار	النسبة
نعم	**41**	**82%**
لا	**09**	**18%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية على زيادة الانتباه والتركيز داخل القسم ، واظهرت النتائج النسبة الأكبر 82 صرحوا بنعم ، تليها نسبة 18 صرحوا بلا

التحليل السوسيولوجي:

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج أن لعب الألعاب الالكترونية التعليمية يمكن ان يؤثر تاثيرا اجابيا على الانتباه والتركيز ويمكن أن يؤدي إلى زيادة مستويات التحصيل الدراسي. ومع ذلك، هناك أيضًا دراسات تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تساعد في تحسين الانتباه والتركيز، وتعزيز الذاكرة والتفكير الإبداعي. يعتمد التأثير الفعلي للألعاب الإلكترونية على عدة عوامل، بما في ذلك نوع اللعبة ومدة اللعب وتركيز اللاعب على اللعبة. لذلك، يجب على الأفراد أن يكونوا حذرين ويتحلى بالتحكم في وقت اللعب الخاص بهم والتأكد من أنهم يحتفظون بتوازن صحي بين الأنشطة الإلكترونية والأنشطة

الأخرى في حياتهم اليومية.

الجدول رقم 21 يوضح مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية على النتائج الدراسية

تاثير الألعاب الاكترونية التعليمية على النتائج الدراسية	التكرار	النسبة
تحسن	30	60%
تدهور	20	40%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تسبب كثرة الألعاب الالكترونية التعليمية في زيادة النتائج الدراسية، أظهرت النتائج النسبة الأكبر 60 صرحوا يتحسن، تليها نسبة 40 بتدهور

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان الألعاب الالكترونية التعليمية تسببت في زيادة النتائج الدراسية لدى غالبية التلاميذ ، فتشير عدة دراسات إلى أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية يمكن أن تسبب بعض فطنة للعقل حيث يمكنه استوعاب المعلومات عن طريق اللعب اكثر من استوعابها عن طريق الدراسة.

الجدول رقم 22 يوضح نظرة التلاميذ عن العاب التعليمية للسيارات و دورها في تنمية مهارات القيادة لدى التلاميذ

التأثير العاب السيارات على تنمية مهارات القيادة	التكرار	النسبة
نعم	43	86%
لا	7	14%
المجموع	50	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح نسبة تاثير الالعاب الالكترونية التعليمية لقيادة السيارات على تنمية مهارات القيادة في الحيات الواقعية، وان النسبة الأكبر 86 صرحوا بنعم ، تليها نسبة 14 صرحوا بلا

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول ان كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية لقيادة السيارات تساهم في تنمية و تعليم التلاميذ مبادء قيادة السيارات في الحيات الواقعية، فتعتبر الألعاب الإلكترونية من أهم الأنشطة التي يمارسها الأطفال والشباب في عصرنا الحالي، ولكن يجب الانتباه على ان نختار الالعاب التي يمكن ان نستفيد منها في الحيات الواقعية.

الجدول رقم 23 يوضح نظرة التلاميذ حول امكانيت استبدال الاساتذة بالالعاب الالكترونية التعليمية

استبدال الاساتذة بالالعاب الالكترونية التعليمية	التكرار	النسبة
نعم	**16**	**32%**
لا	**25**	**50%**
من الممكن	**09**	**18%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح نظرة التلاميذ حول امكانيت استبدال الاساتذة بالالعاب الالكترونية التعليمية، وان النسبة الأكبر 50 صرحو بلا، وتليها نسبة 32 صرحو بنعم ، ثم نسبة 18 صرحو بمن الممكن

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان مسألة امكانيت استبدال الاساتذة بالالعاب الالكترونية التعليمية ما هي الى مسألة وقت فقد كانت النسب متقاربة ، و هذا يجعلنا نعرف انه من الممكن ان نرا في المستقبل البعيد ان يستبدل الاستاذ ببرامج و العاب تعليمية لمواكبت العصر و التطور و خاصت اذا كانت هناك فعالية و تطور في المستوا التعليمي وفي الفكر لدى التلاميذ فمن الممكن ان تكون هناك نتائج مبهرة

الجدول رقم 24 يوضح ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية مع أصدقاء المدرسة على زيادة التحصيل الدراسي

ممارسة الألعاب مع أصدقاء المدرسة	التكرار	النسبة
نعم	**34**	**68%**
لا	**16**	**32%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح ممارسة الألعاب الالكترونية مع أصدقاء المدرسة ، ظهرت النسبة الأكبر 68 صرحوا بنعم ، تليها نسبة 32 صرحوا بلا يمارسون الألعاب مع اصدقائهم.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه أن المبحوثين يقومون بلعب الألعاب الالكترونية مع زملائهم في المدرسة ، فمدام التلاميذ يصرون على لعب الألعاب الالكترونية مع زملائهم يمكن للتلاميذ ممارسة الألعاب الإلكترونية مع زملائهم في المدرسة عن طريق إنشاء مجموعات ألعاب على الإنترنت أو اللعب معاً على أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة المحمولة في المدرسة مدام يمكن ملاحظة التحسن الدراسي و الثقافي . كما يمكن تنظيم بطولات ألعاب إلكترونية التعليمية بين الطلاب في المدرسة وتحديد جوائز للفائزين. يمكن أيضاً تنظيم فعاليات خاصة بالألعاب الإلكترونية التعليمية في المدرسة، مثل معارض الألعاب وورش العمل والمحاضرات التعليمية حول الألعاب الإلكترونية التعليمية والتقنيات المستخدمة فيها. يجب التأكد من أن هذه الأنشطة تتم بإشراف الأساتذة وتتوافق مع سياسات المدرسة والقوانين المحلية.

الجدول رقم 25يوضح خطر الالعاب الالكرونية التعليمية على التحصيل الدراسي

خطر الالعاب الالكرونية التعليمية	التكرار	النسبة
لا	**21**	**42%**
من الممكن	**21**	**42%**
نعم	**8**	**16%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح الخطورة الناجمة عن لعب الالعاب الالكترونية التعليمية على التحصيل الدراسي، وان النسبة الأكبر 42 لكلا من لا و من الممكن ، تليها نسبة 16 صرحو بنعم .

التحليل السوسيولوجي

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان خطرا ناجما عن لعب الألعاب الالكترونية التعليمية تجاه التحصيل الدراسي ،الا انه لا يمكن تحديد تفضيل وقت الفراغ بالنسبة للتلاميذ بشكل عام، فذلك يعتمد على اهتماماتهم الشخصية وما يرونه ممتعاً ومفيداً لهم. ومن الجيد أن يكون لديهم توازن بين جميع الأنشطة المذكورة، حيث يمكن للألعاب الإلكترونية التعليمية أن تكون مسلية وتساعد على تنمية المهارات الذهنية .

الجدول رقم 26 يوضح تاثير الألعاب الالكترونية التعليمية على توفير الجهد للاساتذة

نتائج التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة
نعم	**33**	**66%**
لا	**17**	**34%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح تاثير الألعاب الالكترونية التعليمية على توفير الجهد للاساتذة ، وظهرت النسبة الأكبر 66 بنعم، تليها نسبة 34 بلا .

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية أن الجهد الذي توفره الالعاب الالكترونية التعليمية على الاساتذة في المجال التعليمي من حيث نسبة وصول المعلومة لالتلميذ تكون افضل و سهولة في استيعاب الدروس مما يؤدي الى تسهيل المهمة التدريسية على الاساتذة فالالعاب الالكترونية التعليمية تساعد على تطوير قدرات التلاميذ العقلية و الفكرية و العلمية.

الجدول رقم 27 يوضح الأطراف التي وجهت ملاحظات حول الانشغال بالألعاب الالكترونية التعليمية

الأطراف التي وجهت الملاحظات	التكرار	النسبة
الوالدين	**37**	**74%**
الأستاذ	**04**	**8%**
الأخوة	**09**	**18%**
المجموع	**50**	**100%**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح الأطراف التي وجهت ملاحظات حول الانشغال بالألعاب الالكترونية التعليمية ، فكانت النسبة الأكبر 74 الوالدين ، ثم تليها نسبة 18 الأخوة ، والنسبة الأقل 8 الأستاذ

التحليل السوسيولوجي :

نسنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن الوالدين لهم دور كبير في متابعة أبنائهم وإعطاء الملاحظات حول الزيادة من ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية ، فعندما نقول الوالدين فهم يمثلان نسقا قويا داخل الاسرة الواحدة ، فعندما يقضي الابن وقتا طويلا في الألعاب الالكترونية التعليمية فالسبب يرجع دائما بالدرجة الأولى للوالدين لانهم يكونان قريبين من أبنائهم ، ثم يأتي الاخوة بدرجة ثانية فهناك العديد من العائلات يكون الاخوة خاصة كبار السن لهم المسؤولية في متابعة الاخوة الصغار ، كذلك هناك مسؤولية من طرف الأستاذ الذي بدوره يعطي النصيحة للتلاميذ بالإضافة الى الاتصال بالوالدين.

سادسا نتائج الدراسة :

من خلال القراءة الإحصائية للجداول والتحليل والتفسير نستخلص مجموعة من النتائج وهي كالاتي :

- أظهرت النتائج أن النسبة الأكبر 64 لجنس الذكور، تليها نسبة 36 لجنس الاناث .
- المستوى الدراسي الغالب كان السنة الثالثة ثانوي بنسبة 46% .
- صرح افراد العينة انهم لم يعيدوا السنة الدراسة بنسبة 68

1-نتائج متعلقة بالفرضية الأولى : اثر الألعاب الالكترونية القتالية على التحصيل الدراسي

- صرح المبحوثين الوسيلة الالكترونية التي يمتلكونها هاتف ذكي بنسبة (50%) بالرغم كل الوسائل الالكترونية يمكن استخدامها في الألعاب الالكترونية.
- صرح المبحوثين ان ممارسة الألعاب الالكترونية بشكل يومي بنسبة 58
- صرح المبحوثين أن الأماكن المفضلة لديهم لممارسة الألعاب الالكترونية هو البيت بنسبة 54
- ان الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية بحسب المبحوثين هو التسلية والترفيه بنسبة 50 وهذا ما يؤثر على التحصيل الدراسي عندما لا تكون هناك اهداف محددة في ممارسة الألعاب.
- صرح المبحوثين بنسبة 46 انهم يشعرون بالانزعاج و القلق عند خسارتهم اثناء لعب الألعاب الالكترونية القتالية .
- صرح المبحوثين بنسبة 58 انهم لا يقلدون ما يلعبونه داخل الألعاب الالكترونية القتالية في حياتهم الواقعية.
- صرح المبحوثين بنسبة 56 ان لعبة ببجي لها تاثير السلبي على الدراسة.
- صرح المبحوثون بنسبة 54 ان الالعاب الالكترونية القتالية تلهي على الواجبات المنزلية و الدراسية
- صرح المبحوثين بنسبة 88 ان الالعاب الالكترونية القتالية تؤثر على التصرفات و العلاقات

الاجتماعية

- صرح المبحوثين بنسبة 70 ان الالعاب الالكترونية القتالية تزيد من نسبة العنف
- صرح المبحوثين أن نسبة 46 تمنحهم الألعاب الالكترونية القوة والشجاعة وبنسبة 30 تزيد من العنف، وقد تنمي الألعاب الالكترونية سلوكات سلبية و إيجابية في نفس الوقت.

2-نتائج متعلقة بالفرضية الثانية : تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية على زيادة التحصيل الدراسي للتلميذ

- صرح المبحوثين ان ساعات اللعب بالالعاب الالكترونية في اليوم كانت ساعة واحدة بنسبة 36 ثم تليها نسبة 34 لثلاث ساعات في اليوم.
- صرح المبحوثين بنسبة متساوية 38 ان ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من المستوى الفكري والابداعي كذلك اكتساب مهارات ومعلومات .
- صرح المبحوثين أنهم يمارسة الألعاب الالكترونية التعليمية بنسبة 70 تليها نسبة 30 من الذين لا يمارسون الألعاب الالكترونية التعليمية
- تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية على زيادة الانتباه والتركيز داخل القسم بنسبة 82 وهذا التأثير اجابي يؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ.
- بحسب تصريحات المبحوثين تسبب الالعاب الالكترونية التعليمية في تحسن النتائج الدراسية بنسبة 60.
- صرح المبحوثين بنسبة 86 ان العاب التعليمية للسيارات لها دور كبير في تنمية مهارات القيادة لدى التلاميذ
- صرح المبحوثين بنسبة 50 انه لا يمكن للالعاب الالكترونية التعليمية ان تحل مكان الاستاذ بينما صرحة نسبة 32 انه يمكن ذالك
- صرح المبحوثين أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية مع أصدقاء المدرسة بنسبة 68 وان نسبة التحصيل الدراسي قد زادة
- صرح المبحوثين بنسبة 42 انه لا يوجد خطر للالعاب الالكترونية التعليمية على التحصيل الدراسي كما صرحت نفس النسبة انه من الممكن وجود خطر
- صرح المبحوثين بنسبة 66 ان الألعاب الالكترونية التعليمية على توفير الجهد للاساتذة
- صرح المبحوثين بنسبة 74 انه وجهت ملاحظات حول الانشغال بالألعاب الالكترونية التعليمية من طرف الوالدين تليها نسبة 18 من الاخوة و تليها نسبة 8 من الاساتذة

الخاتمة

الخاتمة

الخاتمة :

لقد سعينا من خلال دراستنا إلى تناول موضوع أثر الألعاب الإلكترونية في السلوك و التحصيل الدراسي للتلاميذ محاولين الكشف عن هذا الأثر من خلال المكانة التى أصبحت تحتلها هذه الألعاب في حياة الأطفال ومن خلال الإقبال الكبير من هذه الفئة على هذا النوع من الألعاب حيث أخذت هذه الأخيرة حيزا كبيرا من اهتمامهم وذلك بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها هذه الألعاب وهو ما أدى بهذه الشريحة من المجتمع إلى الإقبال على هذا النوع من الألعاب واستخدامها لأوقات طويلة متناسين بذلك التزاماتهم الدراسية وذلك ما أدى إلى التأثير على مستوى تحصيلهم الدراسي.

لذلك هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سولك و التحصيل الدراسي التلاميذ ، بحكم أن كثرة استخدام مثل هذه الألعاب يؤثر على تركيزهم ونقص الانتباه لديهم إضافة إلى التخلي على أداء الواجبات المدرسية من أجل استخدام هذه الألعاب. وهذا ما توصلت إليه دراستنا، حيث تبين من خلال هذه الدراسة أن أغلبية المبحوثين يستخدمون هذه الألعاب من إلى 3 ساعات في اليوم وهي فترة طويلة مقارنة مع صغر سن المبحوثين وارتباطاتهم الدراسية. وهو ما أدى إلى تخلي على واجباتهم وضعف تركيزهم الأمر الذي أدى إلى تراجع درجة تحصيلهم الدراسي. كما كشفت هذه الدراسة أن كثرة استخدام ساهم في انخفاض درجات التحصيل الدراسي من جهة أخرى ساهم استخدام هذه الألعاب من قبل المراهقين في تدني درجة تحصيلهم بعد استخدامهم لهذه الألعاب وذلك بسبب الاستخدام والغير عقلاني وعدم تخصيص أوقات خاصة الاستخدام الشيء الذي أدى إلى تخفيضات درجات التحصيل لديهم.

قائمة المصادر و المراجع

قائمة المصادر و المراجع

أولا الكتب :

1. إبراهيم مصطفى وآخرون: المعجم الوسيط ، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، أسطنبول، تركيا.
2. احرم مصباح عثمان.مستوى الاسرة وعلاقته بالسمات الشخصية والتحصيل الدراسي ط1.دار ابن حرم بيروت.2002.
3. أحمد صوالحة ، علن نفس اللعب ، دار المسيرة للنشر و التوزيع ، ط4 2011 .
4. بشير العلاق : قاموس دار العلم التكنولوجي للمعلومات والاتصال ، ط1 ، دار العلم للملايين ، بيروت 2006 .
5. حسن عمار مكاوي وليلى السيد : الاتصال و نظرياته المعاصرة ، دط، الدار المصرية اللبنانية ، مصر ، 2001.
6. حمد منير حجاب : المعجم الإعلامي ، ط1 ، دار الفجر ، القاهرة ، 2004 ، ص 600 .
7. سليمان عبدالرحمن الحقيل (1421هـ)؛ نظام وسياسة التعليم في المملكة العربية السعودية، السعودية، مطابع الشريف، ط 4.
8. عايد أحمد الخوالدة: إدارة التجديد والاصلاح التربوي–مشكلات الواقع – وتوجهات المستقبل، عالم الثقافة، عمان–الأردن1428، ه،2007.
9. فضيل دليو : مدخل إلى الاتصال الجماهيري، مخبر علم الاجتماع و الاتصال ، جامعة منتوري، قسنطينة ، 2003 .
10. محمد صديق محمد ،التحصيل الدراسي بين البيت والمدرسة مجلة التربية.قط العدد 103- 1992 .
11. محمد عبد العزيز الفرياوي ، الاتجاهات المعاصرة في التربية والتعليم، ط 1 ، مكتبة المجتمع العربي، الأردن ، 2008 .
12. محمد متولي مسعد بدوي ، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة ، ط1 ، 2007.
13. محمود جمال السلخي ، التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به ، ط 1 ، دار الرضوان ، عمان ، 2013 .
14. مدحت عبد الحميد عبد اللطيف ,الصحة النفسية والتوافق الدراسي .دار النهضة بيروت. 1990.
15. المنجد في اللغة العربية المعاصرة: ط1، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000.
16. مها حسني الشحروري : الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها ، دار المسيرة ، عمان ، 2008 .

17. محمد متولي مسعد بدوي ، الأعاب التربوية في الطفولة المبكرة ، ط1 ، 2007.
18. أحمد صوالحة ، علن نفس اللعب ، دار المسيرة للنشر و التوزيع ، ط4 2011 .

ثانيا : الرسائل و الأطروحات

1. أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القثيم والمتغثيرات، أطروحثة دكتثوراه، جامعثة الجزائثر، كليثة العلثوم السياسثية والإعثلام، قسثم علثوم الإعثلام والاتصال، الجزائر، 2008– 2009 .
2. أماني عبد التواب صالح حسن ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، 2016.
3. أميرة مشري، الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص –اتصال.
4. حساني زهرة.محمديزوليخة. الوضع الاجتماعي والثقافي للأسرة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي للأبناء الأغواط 2008.
5. ماجد محمد الزيودي ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور الطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، رسالة ماجيستر ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، 2015 .
6. مريم قودير ، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجيستير ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر – 2011-2012 الجزائر
7. نسيمة بومعراف وأحمد سعيدي، انعكاسات الإصلاح التربوي في الجزائر على التحصيل الدراسي للتلاميذ في مرحلة التعليم المتوسط دراسة ميدانية بإكمالية يوسف العمودي بمدينة بسكرة، جامعة بسكرة.
8. نوارة طلعت اسماعيل رمضان، العلاقة الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، (لعب ببجي pubg ببجي نموذجا) مدرس بقسم الاجتماع بجامعة المنصورة 2019/2020.
9. وليد بن محمد العوض ، دور استخدام شبكة الانترنيت في التحصيل الدراسي لدى طلاب جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، رسالة ماجستير (غير منشورة) جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، 2005.

الملاحق

المحور الأول البينات الشخصية

1- الجنس ذكر انثى

2- السنة الدراسية سنة اولى ثانوي سنة ثانية ثانوي
سنة ثالثة ثانوي

3- هل سبق و ان اعدت السنة نعم لا

4- معدل العام للسنة

المحور الثاني اثر الألعاب الالكترونية القتالية على الرسوب الدراسي

5- هل تلعب الالعاب الالكترونية القتالية ب هاتف ذكي لوح ذكي
كمبيوتر جهاز فيديو
جهاز اخر .....

6- هل انت مدمن العاب قتالية نعم لا
في العطلة فقط
اخرى تذكر.....

7- ماهي اماكن اللعب المفضلة لديك البيت المدرسة الشارع

8- هل تمارس الالعاب من اجل ملء وقت الفراغ التسلية و الترفيه التشويق و الاثارة
اخرى تذكر .....

9- عند الخسارة في اللعب ماذا تفعل او تشعر انزعاج او قلق سعادة و الفرح تبقى تنتظر
اخرى تذكر .....

10- هل استفدت بتطبيق اي شيئ من داخل الالعاب الالكتونية القتالية في الحيات الواقعية او في المدرسة نعم لا

11- هل ترا ان لعبة ببجي اثرة تاثيرا سلبيا على الدراسة نعم لا

12- هل ترا ان ممارسة الالعاب الالكترونية القتالية تلهيك عن واجباتك الدراسيو و المنزلية نعم لا

13- هل نوع اللعبة الالكتونية القتالية له دخل في تصرفاتك و علاقاتك الاجتماعية نعم لا

14- هل ترا ان الالعاب الالكتونية القتالية تؤثر في زيادة العنف واستعمال القوة نعم لا

15- ما هو رايك في ممارسة الألعاب الالكترونية القتالية تزيد من العنف تمنحك القوة و الشجاعة تنمي التنمر لديك

المحور الثالث اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

16- كم ساعة تلعب في اليوم بالألعاب الالكترونية ساعة واحدة ساعتين ثلاث ساعات
اكثر من ثلاث ساعات فترات طويلة

17- هل ترا ان ممارسة تاثير الالعاب الالكترونية التعليمية من المستوا الفكري و الابداعي يساعد على

تنشط الذاكرة و تزيد من مستوى الذكاء تزيد من مستوى الفكري و الابداعي اكتساب مهارات جديدة ومعلومات

18- هل تلعب الالعاب الالكترونية التعليمية نعم لا

19- هل ترا ان ان تاثير الالعاب الالكترونية التعليمية تضيف الانتباه و التركيز داخل القسم نعم لا

20- ما هو تاثير تاثير الالعاب الالكترونية التعليمية علي نتائجك الدراسية تحسنت تدهورت

21- هل ترا ان الالعاب الالكترونية التعليمية للسيارات تساعد على تنمية مهارات القيادة في الحيات الوقعية نعم لا

22- هل ترا ان الالعاب الالكترونية التعليمية قد تحل محل الاستاذ يوما ما نعم لا من الممكن

23- هل ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية مع أصدقاء المدرسة تؤثر على زيادة التحصيل الدراسي نعم لا

24- هل الالعاب الالكترونية التعليمية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي نعم لا من الممكن

25- هل الألعاب الالكترونية التعليمية توفر الجهدعلى الاساتذة نعم لا

26- من هم الأطراف التي وجهت ملاحظات حول الانشغال بالألعاب الالكترونية التعليمية الوالدين الاستاذ الاخوة