



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



الموضوع :

أثر الألعاب الإلكترونية في السلوك والتحصيل الدراسي للتلميذ

دراسة ميدانية بمتوسطة الرق الحاج

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

إشراف:

د. غربي عبلة

إعداد الطالبين:

- يوسف بن منصور
- عبد الرحمان قاوي

السنة الدراسية 2023/2022

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

شكر وعرفان

الشكر لله العلي القدير، وإنه ليسعدني أن أتوجه بالشكر الجزيل إلى أستاذي
المشرف غربي عبله .

التي لم تبخل علينا بالنصيحة القيمة والإرشاد المتواصلين، حتى بلغت
المذكرة شكلها النهائي.

كما أتقدم بالشكر الجزيل لكل الأساتذة الأفاضل على ما بذلوه من جهد في
تدريسنا

الشكر إلى عمال المكتبة الجامعية للكلية على تعاونهم معنا

وأتقدم بالشكر لكل من شارك من بعيد أو قريب لمساعدتي في إنجاز المذكرة.

الإهداء

إلى منارة العلم والإمام المصطفى إلى الأمي الذي علم المتعلمين إلى سيد الخلق إلى رسولنا الكريم سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم.

إلى الينبوع الذي لا يمل العطاء إلى من حاكت سعادتي بخيوط منسوجة من قلبها إلى والدتي العزيزة.

إلى من سعى وشقى لأنعم بالراحة والهناء الذي لم يبخل بشئ من أجل دفعي في طريق النجاح الذي علمني أن أرتقي سلم الحياة بحكمة وصبر إلى والدي العزيز.

إلى من حبهم يجري في عروقي ويلهج بذكراهم فؤادي إلى إخوتي.

إلى من علمونا حروفا من ذهب وكلمات من درر وعبارات من أسمى وأجلى عبارات في العلم إلى من صاغوا لنا علمهم حروفا ومن فكرهم منارة تنير لنا سيرة العلم والنجاح إلى أساتذتنا الكرام.

القاوي عبد الرحمان

الإهداء

الحمد لله والصلاة والسلام على الحبيب المصطفى
وأهله وأما بعد:

الحمد لله الذي وفقنا للوصول إلى هذه الخطوة في مسيرتنا
الدراسية بذكرتنا هذه مهداة إلى الوالدين الكريمين والإخوة.

بن المنصور يوسف

ملخص الدراسة :

هذفة هذه الدراسة إلى التعرف على مدى أثر الألعاب الإلكترونية في السلوك والتحصيل الدراسي للتلميذ ، و أجريت الدراسة الميدانية بمتوسطة الرق الحاج بالأغواط و شملت العينة 30 تلميذ و تبنت الدراسة التساؤلات التالية :

1- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية في سلوك تلميذ التعليم المتوسط؟

2- ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلميذ التعليم المتوسط ؟

و تم الاجابة عليها ب:

1- تؤثر الألعاب الإلكترونية في سلوك التلميذ التعليم المتوسط.

2- تؤثر كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية سلبا على التحصيل الدراسي لتلميذ التعليم المتوسط.

الكلمات المفتاحية : التحصيل الدراسي ، السلوك ، الألعاب الإلكترونية . التعليم المتوسط ، التلميذ

Abstract

The aim of this study is to identify the extent of the impact of electronic games on the behavior and academic achievement of the student.

The study adopted the following questions:

–1Do electronic games affect the behavior of the middle school student?

–2What is the effect of electronic games on the academic achievement of the middle school student?

And it was answered with:

–1Electronic games affect the behavior of the middle school student.

–2Frequent practice of electronic games negatively affects the academic achievement of the middle school student.

Keywords: academic achievement, behaviour, electronic games – intermediate education, student

فهرس المحتويات

	الشكر
	إهداء
	الملخص
	الفهارس
أ	مقدمة.....
الفصل الأول : الإطار المنهجي و المفاهيمي للدراسة	
4	أولا الإشكالية.....
5	ثانيا : فرضيات الدراسة.....
6	ثالثا أسباب اختيار موضوع الدراسة
7	رابعا أهداف الدراسة
7	خامسا أهمية الدراسة.....
8	سادسا تحديد المفاهيم والمصطلحات
10	سابعا الدراسات السابقة
الفصل الثاني التحصيل الدراسي و التعليم المتوسط	
17	التمهيد
18	أولا عموميات حول التحصيل الدراسي
20	ثانيا العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي
23	ثالثا انواع التحصيل الدراسي
23	رابعا ابعاد التحصيل الدراسي
24	خامسا اهداف تقويم التحصيل الدراسي
25	سادسا : التعليم المتوسط في الجزائر
28	خلاص الفصل
الفصل الثالث الألعاب الإلكترونية	
30	التهيد
31	أولا- ماهية الألعاب الإلكترونية.....
35	ثانيا أنواع الالعاب الإلكترونية و أجهزتها

41	 ثالثا معايير إختيار الألعاب
42	 رابعا ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية
45	 خلاصة الفصل
الفصل الرابع : الجانب التطبيقي الدراسة	
47	 تمهيد
48	 أولا: مجالات الدراسة
48	 ثانيا المنهج
49	 ثالثا أدوات جمع البيانات
50	 رابعا العينة وكيفية اختيارها
51	 خامسا تحليل وتفسير البيانات
74	 سادسا نتائج الدراسة
79	 الخاتمة
81	 قائمة المراجع
/	 الملاحق

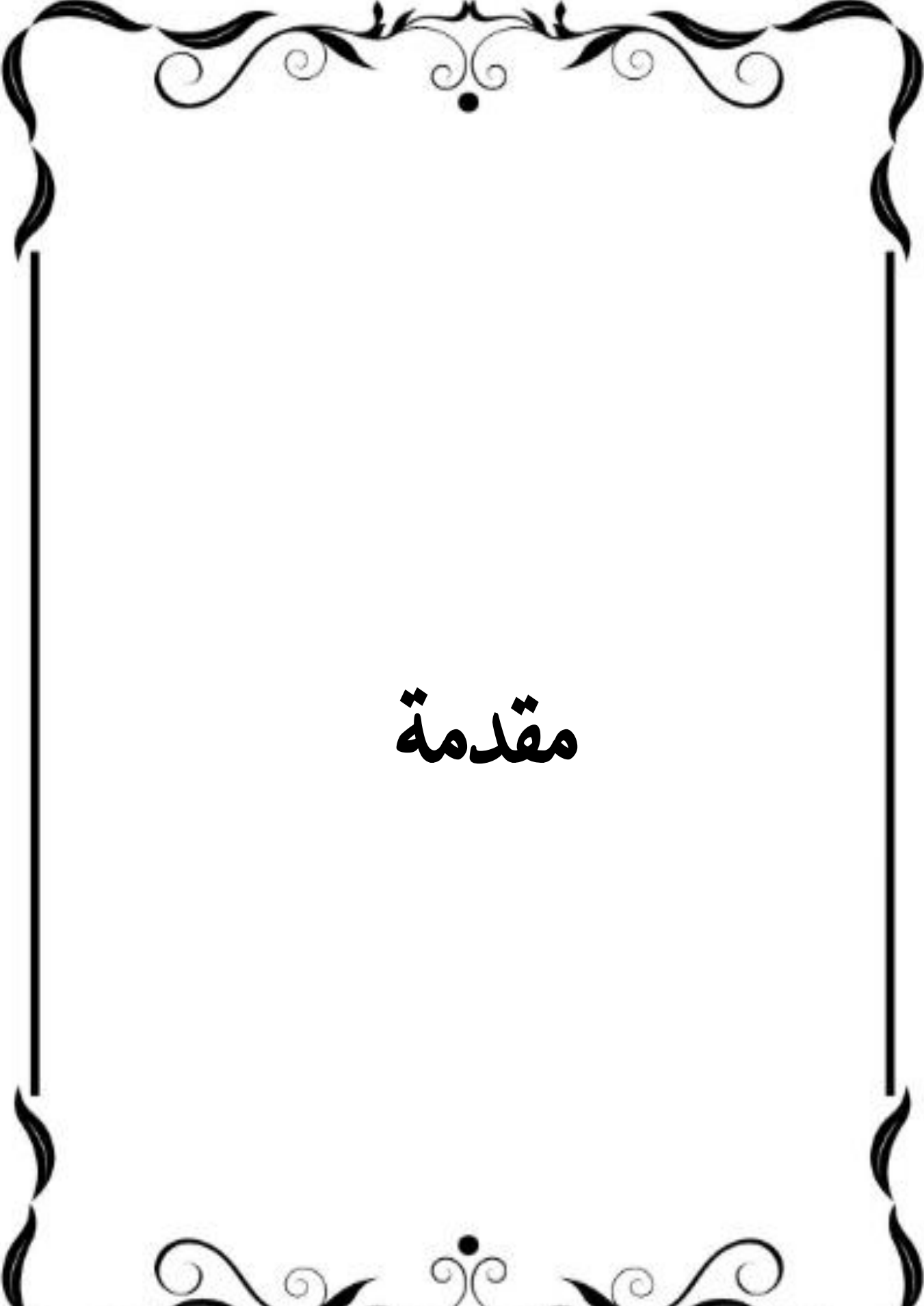
قائمة الجداول :

الصفحة	الجدول
51	الجدول رقم 01: يوضح نوع جنس المبحوثين.
52	الجدول رقم 02: يوضح المستوى الدراسي .
53	الجدول رقم 03: يوضح إعادة السنة للمبحوثين.
54	الجدول رقم 04: يوضح نوع الوسيلة الكترونية التي يمتلكها المبحوثين
55	الجدول رقم 05: يوضح شكل ممارسة الألعاب الالكترونية
56	الجدول رقم 06: يوضح توزيع العينة بحسب الأماكن المفضلة لديهم لممارسة الألعاب الالكترونية
57	الجدول رقم 07: يوضح توزيع المبحوثين حسب الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية
58	الجدول رقم 08 يوضح ردة فعل المبحوثين عند انقطاع الانترنت اثناء اللعب
58	الجدول رقم 09 يوضح مدى اعجاب المبحوثين بالشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية
59	الجدول رقم 10 يوضح تقليد المبحوثين للشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية
60	الجدول رقم 11 يوضح مدى تفضيل استعمال المؤثرات الصوتية والموسيقية الموجودة في اللعبة
60	الجدول رقم 12 يوضح مدى تلبية المبحوثين المساعدة من أحد أفراد العائلة اثناء اللعب
61	الجدول رقم 13 يوضح تفضيل المبحوثين في المناسبات العائلية
62	الجدول رقم 14 يوضح رأي المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية
63	الجدول رقم 15 : يبين العلاقة بين السنة الدراسية وراي المبحوثين في السلوكات التي تنتجها الألعاب الالكترونية
64	الجدول رقم 16 : يوضح العلاقة بين نوع الجنس وتقليد المبحوثين للشخصيات في الألعاب الالكترونية
65	الجدول رقم 17 يوضح عدد ساعات لعب الألعاب الالكترونية في اليوم
66	الجدول رقم 18 يوضح راي المبحوثين حول ممارسة الألعاب الالكترونية
67	الجدول رقم 19 يوضح مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على المبحوثين
68	الجدول رقم 20 يوضح تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الانتباه والتركيز داخل القسم
68	الجدول رقم 21 يوضح مدى تسبب كثرة الألعاب الالكترونية في بعض الاعراض المرضية
69	الجدول رقم 22 يوضح تسبب كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في اهمال انجاز الواجبات المنزلية ومراجعة الدروس

70	الجدول رقم 23 يوضح اثار كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية
71	الجدول رقم 24 يوضح ممارسة الألعاب الالكترونية مع أصدقاء المدرسة
71	الجدول رقم 25 يوضح ماذا يفضل المبحوثين اثناء وقت الفراغ
72	الجدول رقم 26 يوضح نتائج التحصيل الدراسي عند ممارسة الألعاب الالكترونية
73	الجدول رقم 27 يوضح الأطراف التي وجهت ملاحظات حول الانشغال بالألعاب الالكترونية
73	الجدول رقم 28: يبين العلاقة بين عدد ساعات الاستخدام الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي عند ممارسة الألعاب الالكترونية
74	الجدول رقم 29: يوضح العلاقة بين ، نوع الجنس و ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف الانتباه والتركيز داخل القسم

قائمة الأشكال

الصفحة	الشكل
51	الشكل رقم 01 يوضح توزيع المبحوثين حسب نوع الجنس
52	الشكل رقم 02 يوضح توزيع المبحوثين حسب المستوى الدراسي
53	الشكل رقم 03 يوضح توزيع العينة حسب إعادة السنة الدراسية
54	الشكل رقم 04 يوضح توزيع المبحوثين حسب نوع الوسيلة الالكترونية
55	الشكل رقم 05 يوضح شكل ممارسة الألعاب الالكترونية
65	الشكل رقم 06 يوضح توزيع المبحوثين حسب أماكن لعب الألعاب الالكترونية
57	الشكل رقم 07 يوضح توزيع المبحوثين حسب هدف ممارسة الألعاب الالكترونية



مقدمة

في العصر الحديث، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً 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 يزال موضوعاً للنقاش والبحث. فهناك آراء متباينة بشأن هذا الأمر. بعض الأشخاص يرون أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي للتعلم، 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 تساهم في الاستفادة الأمثل من الألعاب الإلكترونية في سياق التعليم والتحصيل الدراسي، وسلوك التلميذ وهذا هو موضوع دراستنا التي نحنا بصدد إجرائها .

وعلى هذا الأساس تم تقسيم هذا العمل إلى أربعة فصول بحيث كل فصل يخدم الفصل الآخر .

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.



الفصل الأول

الإطار المنهجي و المفاهيمي للدراسة

أولا الإشكالية:

في ضوء تطور مجالات الحياة المختلفة أصبح من الضروري الاعتماد على وسائل وتقنيات جديدة وأكثر تقدماً لتثقيف الأفراد وتطويرهم، ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات هي ظهور أجهزة الكمبيوتر والأجهزة الذكية والإنترنت ، التي أعادت تشكيل حياة الأطفال في المنزل وفي المدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، هم أطفال المجتمع الإلكتروني إذ أضخوا عرضة للجوانب الإيجابية والسلبية لهذا المجتمع، ويرى أولئك الذين هم متحمسون للجوانب الإيجابية للمجتمع الإلكتروني أن أجهزة الكمبيوتر تشجع الأطفال على التعلم بشكل أفضل ، من خلال إنشاء بيئات تعليمية أكثر كفاءة وحديثة تسمح لهم بتجربة التكنولوجيا والتعرف على المستقبل والإعداد لهم لهذا المستقبل ، وأن الأطفال يجب أن يتعلموا تقنيات الكمبيوتر في وقت مبكر من أجل القفز إلى الأمام في التعلم و التقدم والإنجاز ، لأنه لا يوجد مجال إلا وكان الكمبيوتر يلعب الدور الأكبر فيه، ومن ناحية أخرى نجد من يعتقد أن أجهزة الكمبيوتر تجعل الأطفال سجناء الخيال ويقللون من صلاحياتهم لأنهم يجعلونهم أكثر اعتماداً على التكنولوجيا وتقنياتها الحديثة ، ومنعهم من الحصول على مهارات التعلم، وإجبارهم على أن يكونوا في أماكن خطيرة بعيداً عن أي مراقبة.

هذا ، وتحاول البلدان المتقدمة خلق احتياجات الترفيه يوماً بعد يوم ، ومن بين وسائل الترفيه التي أصبحت شائعة في السنوات الأخيرة **الألعاب الإلكترونية** التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة القائمة على الحوسبة الرقمية، بعد أن كانت هذه الألعاب بسيطة و يدوياً ، ثم أصبحت ألعاب فيديو مخصصة للشباب والبالغين الكمبيوتر ، ليصبح في الوقت الحاضر الألعاب الإلكترونية التي يتم تشغيلها عبر الإنترنت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتقدمة.

وقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والحاسوب في جذب هؤلاء المستهلكين خاصة المراهقين والأطفال إلى المغامرة، لأن اللعب أصبح أسهل من ذي قبل، والفرد لا يحتاج إلى معرفة الكمبيوتر ليكون قادراً على اللعب، وأصبحت أجهزة الكمبيوتر الشخصية أسهل قليلاً في الاستخدام، والتي ساهمت في الانتشار الواسع النطاق لهذا النوع من الألعاب، وقد نجحت أيضاً لأنها وسيلة للترفيه التي تتيح للأطفال اكتشاف وتجربتها دون خطر المسؤولية أو العقوبة، لأنهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل في إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع فعلياً في الفشل.

وبالتالي، فقد خضع مفهوم اللعب عند لأطفال لتغيير ملموس نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم. فبينما كانت الألعاب المرتبطة بصوت الصراخ والضحك الجماعي في مكان مفتوح ، غالبًا ما تكون حديقة المنزل أو الشارع، فإن مشهد الطفل الذي يجلس بمفرده في يومه أمام شاشة التلفزيون والأجهزة الذكية أصبح مألوفًا.

ويعتبر الأطفال هم أكثر الفئات الاجتماعية حساسية عندما يتعلق الأمر بالتنشئة الاجتماعية والرعاية، فالطفل يحتاج لعناية خاصة ومتابعة متواصلة وذلك منذ ولادته مرورًا بسنواته الأولى ثم تعليمه الذي يتم عبر مراحل، ولعل مرحلة التعليم المتوسط تعد من أهم المراحل حيث يكون فيها التلميذ في سن المراهقة، هذه المرحلة الحساسة التي ينتقل فيها الفرد من مرحلة الطفولة إلى مرحلة البلوغ وهي الفترة التي يحدث فيها التغيرات والتحولات الفسيولوجية والانفعالية والاجتماعية الشاملة لجميع جوانب شخصيته، لذا نجد أن الآباء والمربين يسعون إلى تربية الأطفال والمراهقين التربية الحسنة وتنمية قدراتهم الفكرية والعلمية والحرص على إبعادهم عن المصادر و المثيرات التي تهدد نموهم أو تحصلهم الدراسي، وعلى الأخص ما يتعلق بتقنية الإنترنت وما تحويه من مواقع أو ألعاب قد تشغل اهتمامات المراهقين .

ومع زيادة عدد الساعات التي يقضيها التلميذ في لعب الألعاب الالكترونية يبقى التساؤل مطروح: هل للألعاب الالكترونية أثر في سلوك التلميذ وتحصيله الدراسي؟

التساؤلات الجزئية:

3- هل تؤثر الألعاب الالكترونية في سلوك تلميذ التعليم المتوسط؟

4- ما هو أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلميذ التعليم المتوسط ؟

ثانياً فرضيات الدراسة :

الفرضية العامة:

للألعاب الالكترونية أثر في سلوك التلميذ وتحصيله الدراسي بمرحلة التعليم المتوسط.

الفرضيات الجزئية :

3- تؤثر الألعاب الالكترونية في سلوك التلميذ التعليم المتوسط.

4- تؤثر كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية سلباً على التحصيل الدراسي لتلميذ التعليم المتوسط.

ثالثاً أسباب اختيار موضوع الدراسة :

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الإنسانية والاجتماعية لابد على الباحث أن يختار موضوع بحثه من خلال رجوعه إلى عدة عوامل إما إن تكون ذاتية أو موضوعية .

أ- الأسباب الذاتية :

❖ الميل والرغبة الشخصية لدراسة أثر الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة الذكية على التحصيل الدراسي.

❖ اختبار المعارف المنهجية السابقة بالاعتماد على الدراسات السابقة من خلال تطبيق استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات حول موضوع اثر الألعاب الالكترونية على السلوك والتحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.

ب- الأسباب الموضوعية :

نظراً لأهمية طبيعة موضوع اثر الألعاب الالكترونية في السلوك والتحصيل الدراسي للتلميذ وكذلك لان هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة على الرغم من أهميته والزامية دراسته والبحث فيه .

❖ انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية وشيوعها وتأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ في المجتمعات العربية عامة والجزائر خاصة.

❖ جدة وجدية موضوع الألعاب الالكترونية وتأثيرها على سلوك والتحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري خاصة في الوقت الراهن.

❖ قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي وسلوك التلميذ على المستوى المحلي بالرغم من أهميتها وتأثيرها عليه.

رابعاً أهداف الدراسة :

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الغرض الذي يود الباحث الوصول إليه والغاية التي يود تحقيقها ويمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة في ما يلي :

❖ التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

❖ التعرف على درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية باعتبارها ظاهرة جديدة الانتشار في المجتمع الجزائري.

❖ الكشف عن دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الأخرى ومعرفة ما

❖ إذا كان السبب يعود إلى مضامينها أو تقنياتها أو إلى انخفاض أسعارها وسرعة الحصول عليها.

❖ . التعرف على الألعاب الالكترونية التي يفضلها التلميذ والتي لها جاذبية من قبل هته الفئة لما تقدمه من تمييط السلوك وتغيير مبادئ التربية من منظور الأولياء.

❖ معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ من وجهة نظر الأولياء.

خامساً أهمية الدراسة:

تكمن في أهمية الموضوع الذي هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ من خلال الإجابة عن التساؤلات المطروحة كدرجة إقبال التلميذ على هذه الألعاب الالكترونية وكذلك دوافع إقباله على استخدامها والتعرف على الألعاب التي يفضلها التلميذ من وجهة نظر الأولياء، باعتبارها ظاهرة جديدة كانت نتيجة التطور التكنولوجي في مجال الاتصال، حيث أصبحت تمارس من قبل كل فئات المجتمع أو شرائح المجتمع ولكن من أكثر مستخدميها هو التلميذ الجزائري كأن تتميز بتقنيات عالية وتصميم رائع بشأن هذه الظاهرة التي تتعلق بهذا النشاط الترفيهي، كما يمكن أن هذه

الدراسة كإنطلاقة لدراسات جديدة حول موضوع الألعاب الإلكترونية والتلميذ وتأثيرها على التحصيل الدراسي، وكذا تقديم إضافة علمية في التخصص.

سادسا تحديد المفاهيم والمصطلحات :

❖ تعريف الأثر:

أ- لغة : جمع أثار، علامات أو وشم متخلف من شيء ما ، أثار أقدام ، «آثار عجالات في الرمل » ، عمل غالبا ما يكون تدريجيا و متوصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو شيء " أثر سيء " ، أثر يؤدي إلى تغييرات.

(المنجد في اللغة العربية المعاصرة ، 2000، ص6)

ب- اصطلاحا: هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام و تتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم، "(مريم قويدر 2011-2012 ، ص 32) كما تعرف موسوعة علوم الإعلام و الاتصال بأنه : نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما ، الأثر هو نتيجة الاتصال ، وهو يقع على المرسل و المتلقي على السواء و قد يكون الأثر نفسي و اجتماعي و يتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات و الترفيه و الإقناع و تحسين الصورة الذهنية «

ج- إجرائيا : هو التغييرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة كالهواتف الذكية على الفرد المستخدم سواء من الناحية الأفكار والاتجاهات أو السلوكيات نقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغير الحاصل على التحصيل الدراسي للتلميذ نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية. (حسن عمار مكاوي و ليلي السيد، 2001، ص52)

❖ تعريف الألعاب الإلكترونية

أ- اصطلاحا : «هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز ألعاب فيديو) و على شاشة الحاسوب ألعاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية ، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية «هو نشاط

ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة بألعاب الكمبيوتر ، ألعاب الهواتف النقالة وألعاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية ، وهي برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل ، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، ونقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة ، الهواتف النقالة ، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي « (مها حسني الشحروري، 2008 ، ص 31)

ب. إجرائيا : « هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية رقمية ، وتشمل هذه الألعاب ، ألعاب الحواسيب ، أو الكمبيوتر (المحمول أو الثابت) ، و ألعاب الانترنت، والألعاب الفيديو ، وألعاب الهواتف الذكية (النقالة) » (ماجد محمد الزيودي ، 2015 ، ص 21)

❖ تعريف سلوك التلميذ :

أ. التلميذ

❖ التحصيل الدراسي:

أ. اصطلاحا:

عرف قاموس علم النفس التحصيل الدراسي بأنه: «مستوى من كفاءة الإنجاز في العمل الدراسي يمكن تحديده بواسطة الاختبارات المقننة لتقويم عمل الطالب »

و يرى قاموس لقياس العلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه: « تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات و المهارات و مدى تمكنه منها » (محمود جمال السلخي ، 2013 ، ص 25)

من خلال التعريفين السابقين نلاحظ أن التعريف الأول لقاموس علم النفس ركز على ربط كفاءة الإنجاز في العمل المدرسي بتقويم عمل الطالب ، أما التعريف الثاني ركز على المعلومات و المهارات التي يتلقاها الطالب و التي تمكنه من التطور والتقدم و أخذ رصيد معرفي كافي .

تعريف إبراهيم عبد المحسن الكناني : « هو أداء يقوم به الطالب أو التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة ، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات المدروسين أو كلاهما

معا» حيث ركز هذا التعريف على جانبيين الأول مستوى الكفاءة و الثاني طريقة التقييم التي يقوم بها المعلم. (محمد عبد العزيز الفريايوي، 2008 ، ص 227)

ب. إجرائيا :

يعرف التحصيل الدراسي بأنه منظومة من المعارف و المهارات و الاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال تعلمه للمواد الأساسية المختلفة على مدار السنة، ويعبر عنه بالمعدل النهائي لجميع المواد الدراسية التي يحصل عليه الطالب في نهاية الفصل الدراسي.(وليد بن محمد العوض ، 2005 ، ص 08).

❖ تعريف التلميذ:

أ. لغة : جمع تلاميذ وتلامذة .طالب العلم وخصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى : تلميذ في مدرسة ابتدائية.

التلميذ خادم لأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة. و التلميذ طالب العلم .

ب. اصطلاحا: إن مصطلح التلميذ يعني : المزاوِل للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي (و يعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول و الهدف الأخير من كل عمليات التربية و التعليم ، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة و تجهز بكافة الإمكانيات ، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ ، لابد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه ، عقله ، و جسمه و معارفه واتجاهاته .

ج. إجرائيا :

هو ذلك التلميذ الذي يزاول دراسته بالطور الابتدائي و المتوسط، و الركن الأساسي في القيام بعملية التعليم والعملية التربوية .(إبراهيم مصطفى ، ص87)

سابعا الدراسات السابقة :

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تتطلق من فراغ إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة ، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه ، أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين. الدراسات السابقة هي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث أو هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسة.

الدراسة الأولى: لمريم قويدر والمعنونة بأثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل» رسالة ماجستير من " بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر -3- أجريت في سنة 2011-2012 بالجزائر .

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال و واقعها و أسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه و التسلية من طرف هته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب ، لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة و الذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة و للوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي : هو أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟ كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال ؟
- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في الشخصية الطفل الجزائري؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي و الإطار النظري والتطبيقي، حيث اشتمل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة و الإشكالية و التساؤلات و الأهداف و الأهمية و طبيعة و منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات و العينة و تحديد المفاهيم و المصطلحات و

مجال الدراسة الدراسات السابقة ، أما الإطار النظري فاحتوت على ثلاث فصول حيث عنون الفصل الأول بـ " ماهية اللعب و ألعاب الفيديو " و الفصل الثاني بـ " تكنولوجيا المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي " و الفصل الثالث بـ " الألعاب الالكترونية و أساسياتها ، أما الإطار التطبيقي فتضمنت هو الآخر ثلاث فصول . تصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع و الظواهر الاجتماعية، من خلال توجيهها الميداني لدراسة هذا الموضوع ، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات ، وأدوات كمية و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة، حيث تكونت عينة "الدراسة" من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 عاما و الذين يمارسون الألعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة.

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

فقد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين و يميلون لشرائها و اقتنائها.

و يعود إلى الرقابة والتوجيهي مارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل المناسبات هذا الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم.

هناك فروق بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب. تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت و ذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11- 12 سنة .

للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، و لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم والتقاليد والديناغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية ، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه ، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم و اعتمادهم على أنفسهم و ثقتهم . أما من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة

كالمبيوتر و الانترنت و الأجهزة الالكترونية، كما أنها جعلته أكثر إصرار على تحقيق النجاح و الفوز و تحقيق الطموح ، فخسارته في الألعاب و إصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح و الفوز ، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية و إصراره على تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة في الفصل الثالث و كذلك الاستفادة في كيفية بناء استمارة استبيان ، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الالكترونية و نوع الدراسة و أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستي في المتغير التابع والمنهج المتبع في الدراسة ، وكذلك مجتمع البحث وعينة الدراسة.

الدراسة الثانية : أميرة مشري والموسومة بأثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص- اتصال وعلاقات عامة

وجاءت هذه الدراسة للكشف عن الأثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي ، وقد حاولت الباحثة الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الج ا زري؟
وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

ما هي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية ؟

ما هي دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية ؟

ما هي الألعاب الالكترونية المفضلة لدى التلميذ من منظور عينة الأولياء ؟

هل تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ ؟ بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها : التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي الجزائري ، حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترت 100 مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكور وإناث كعينة قصديه ، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

- أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.
- أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.
- أن اغلب يفضلون ألعاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.

- الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب.

تعقيب الدراسة:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في عدة متغيرات وهي الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي، بالإضافة إلى أداة جمع البيانات ألا وهي الاستمارة باعتبارها ، فقد اعتمدت على هذه الدراسة السابقة على عينة قصدية مثل دراستنا لكن اختلفت في الحجم وكذلك للجهة المقصودة حيث تمثلت دراستنا في مجموعة من التلاميذ ف المرحلة المتوسطة بينما كانت عينة الدراسة السابقة على عينة من الأولياء ، وكانت الإستفادة من دراسة أميرة مشري هي الاطلاع على عدة مراجع اعتمدتها الباحثة تتناسب مع دراستنا بالإضافة إلى ضبط الموضوع أكثر .

الدراسة الثالثة : لأحمد فلاق جاءت بعنوان " **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو** " حيث تعتبر أطروحة دكتوراه قدمت سنة (2008/2009) في جامعة الجزائر العاصمة بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال.

حيث تعرضت هذه الدراسة إلى ألعاب الفيديو من حيث مضمونها ، وجمهورها من خلال تحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو الأكثر انتشارا في أوساط الأطفال الجزائري، بهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من ناحيتي الشكل والمضمون حيث جاءت إشكالية الدراسة كالتالي:

ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

واندرجت تحتها التساؤلات التالية:

- ماهي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟
- ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- ماهي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع محتوى القيم التي في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

حيث اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي، بمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال وتمت الاستعانة بتقنية تحليل المضمون بالجزء المتعلق بمضمون هذه الألعاب، أما فيما يخص تفاعل العينة مع مضامين الألعاب فقد تم الاعتماد على استمارة الإستبانة حيث توصل الباحث على مجموعة من النتائج: كانت الألعاب في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين وكل هذه العناصر الشكلية والتقنية الحديثة والتي تجذب إنتباه الطفل.

قد تبين أن للعبة (الفيديو) تتيح للأطفال الإكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب فهم يمارسون إختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو دون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

وقد تم الإشارة أيضا إلى هذه الألعاب تحتوي على ثقافة منتجها يتم فيها التركيز على القيم الحركية و الجسمانية ثم النفسية والعقلية ثم الإجتماعية وأخيرا الأخلاقية وهي ليست بالترتيب المعمول عليها فيمجتمعاتنا العربية.

- ولوحظ أيضاً أنها ليست تسلية بريئة بل هي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجها فتؤدي وظائف ظاهرة وأخرى مستترة والمرتبطة بنشر ثقافتها .

تعقيب الدراسة :

حيث تشابهت هذه الدراسة التي تمثلت في الطفل الجزائري وألعاب الفيديو مع موضوع بحثي. الذي تميل في أثر هذه الألعاب على سلوك التلميذ من حيث تحصيله الدراسي والذي تشابهت معه في إستمارة الاستبيان بالإضافة إلى الإستعانة بعدة مراجع التي تتعلق بالألعاب الإلكترونية. حيث قمت بالإستعانة بعدة نقاط من نتائج هذه الدراسة وجعلها محطة دليل وحجة من خلال النتائج المرجوة الحصول عليها من البحث.



الفصل الثاني

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 عموميات حول التحصيل الدراسي

1- تعريف التحصيل الدراسي

لقد اختلفت الآراء حول التحصيل الدراسي مع اختلاف التعاريف من الباحثين من يرى ان التحصيل يمثل فقط في العمل الدراسي وهناك من الباحثين من يرى انه يعني كل العمليات داخل وخارج المدرسة كما ان البعض يرى ان التحصيل مفهوم ضيق يقتصر على مرحلة تعينه فقط في الحياة الدراسية وهناك من يرى مفهومه اوسع يشمل المراحل المدرسية .

ويمكن تعريفه اصطلاحا:

- انه ذلك الانخراط التحصيلي الذي يستطيع الطالب من خلاله ان يحقق مستويات تحصيله يتجاوز المتوسطات وزمائه في نفس الصف (هادي المستعاب ربيع، 2003 ص73).

اجرائيا : يتناول التحصيل بمفهومين هما :

التحصيل نفسيا (ذاتيا) : صيغة التعلم اي ان التحصيل والتعليم هما وجهان لعملة واحدة فكلما حدث احدهما حدث الاخر تلقائيا .

التحصيل بيئيا : كنتيجة مدرسية فهو يعنيه على مجموعة المعارف والمهارات والميول لدى المتعلمين نتيجة التعليم (محمود زياد عدنان، ص 109)

-يعرفه عبد الرحمان عيسوي :مقدار المعرفة المهارة التي يحصل عليها الفرد نتيجة التدريب والمرور بخبرات سابقة سواء في مجال الدراسي او التعليمي او التدريب الهني (عبد الرحمان عيسوي، 1974، ص 124)

-يعرفه جابلن :التحصيل الدراسي هو مستوى محدد من الاداء او الكفاءة في العمل المدرسي كما يقيم من قبل المعلمين او عن طريق الاختبارات التحصيلية (محمد فريان حمدان ، 1996 ص 19)

يعرفه واستر: بأنه اداء الطالب لعمل ما بين ناحية الكم والكيف. (رشاد صالح منصوري ، 1995 ص85)

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

(رشاد صالح منصوري ، 1995 ص85)

-عرف فؤاد ابو حطب : التحصيل انه مرتبط بمفهوم التحصيل الدراسي بمفهوم التعليم ارتباطا وثيقا لان مفهوم التعليم هو اكثر شمولية فهو يسير الى التغيرات

ان.ب تحت ظروف التدريب والممارسة في المدرسة ويشمل النواتج المرغوبة والتحصيل الدراسي هو الاكثر اتصالا بالنواتج المرغوبة للتعليم او التعليمية وهو عامل تابع عوامل مستقلة اكثر حدوثا هي المتعلم ,المعلم والمناهج او الكتاب المنهجي (فيروز سي حسين، 2008، ص 39)

-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 عليه الفرد في جميع المواد عن طريق تقسيم المعلم اشفهي او الكتابي اليومي او الشهري الذي يعتمد عليه في اجراء الاختبارات والامتحانات الخاصة .

2- شروط التحصيل الدراسي الجيد :

لكي يحقق المتعلم تحصيليا دراسيا جيدا يجب توفير مجموعة من الشروط هم:

- **النضج:** عملية تطور ونمو داخلي تتابع بشكل معين منذ بداية الحياة وتشمل هذها لعملية تغيرات تشريحية وفسولوجية وعضوية وعقلية وهي ضرورية ولازمة وسابقة لاكتساب اي خبرة .
- **الممارسة والتكرار:** تساعد هذه العملية على اداء الاعمال بطريقة صحيحة وسريعة
- **الدافعية ألدراسية** تزود هذه العملية المتعلم بالطاقة وتوجه نحو هدف معين .
- **الطريقة الكلية والجزئية:** لقد اثبتت التجارب ان الطريقة الكلية لنحصل على الطريقة الجزئية حتى تكون المادة المراد تعلمها سهلة وقصيرة وكلما كان الموضوع المراد تعلمه متسلسلا كلما

سهل تعلمه بالطريقة الكلية فالموضوع الذي يكون وحدة طبيعية يكون اسهل بالطريقة الكلية عن الموضوعات المكونة من اجزاء او روابط بينهما (احرم مصباح عثمان، 2002، ص.55)

- **النشاط الذاتي:** هو السبيل الامثل لاكتساب المهارات والخبرات والمهارات والمعارف (حساني زهرة. مجدي زوليخة، 2008)

ثانيا العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي :

هناك عدة عوامل نذكر منها ما يلي :

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

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 (محمد سلامة وتوفيق الحداد)

1-3-3 العوامل الذاتية :

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

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

ج- الحالة الجسمية: وذلك 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 .

هـ-الثواب والعقاب :النجاح الشخص في تحصيله الدراسي بعد ثواب له الى الاستمرار في عملية التحصيل والعكس .(محمد سلامة وتوفيق الحداد)

2-العوامل المحيطة بالفرد :

أ- **العوامل الاسرية** :تعد الاسرة الانطلاقة الاولى والمرحلة التي لا بد 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 مسؤولة 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 .(سناء الخولي) 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 تعيق النمو الجسمي والانفعالي والجسمي ,كما يمكن ان تاتر بطريقة سلبية على التحصيل الدراسي وعلى السلوك الشخصي (مولاي بو دخلي محمد)

ب-**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 للأباء 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 او قد 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 رثينا تشرف على متابعة ابناءها في الواجبات المنزلية وفهم الدروس ,ان الالباء يشاركون ابنائهم في انجازاتهم التربوية عن وعي منهم او غير وعي .

ج-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 التربية كبير ومن بين هذه العوامل ما يلي :

- **المعلم لكفى :** تقول "رمزية الغريب " ان المعلم الكفاء الذي لديه فكرة واضحة عن اهداف التربية الحديثة ,كما يشير "احمد سلامة "الى ان طريقة اسلوب المعلم لكفى وخبرته وإلمامه للمادة العلمية وبأغراض التربية وخاصة النمو النفسي من شأنه ان يحفز الطلاب على استعداداتهم وتركيزهم اثناء الدروس (خليفة ابو بكر ص 25).
- **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 انقراض 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 (محمد عبد الباقي احمد).

ثالثا انواع التحصيل الدراسي :

يمكن ان نميز بين نوعين من التحصيل او ثلاث 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 (عمر التومي، 1990 ، ص 209)

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 (محمد العصفوري .خالد زراقة. الاتصال داخل المؤسسات التربوية وأثرها على التحصيل الدراسي الاغواط 2009)

- **التحصيل الدراسي المتوسط "العادي "**:هو التحصيل الذي يحصل فيه التلميذ او الطالب على النتائج متوسطة 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 العاديين والضعفاء (مدحت عبد الحميد عبد اللطيف ، 1990، ص 40).

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 (فاطمة بيقع خديجة نويوة، 2010، ص 35)

رابعاً 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 استخدمت فيها قياسات الموضوعية للشخصية،يصفان الشخص المرتفع التحصيل بأنه الشخص الذي يستطيع بسرعة تبويب المعلومات فهو شخص كفئ (محمد صديق محمد، 1992 ، ص 8)

ومن خلال تعريف (rebfrt) التحصيل عند التلاميذ ليس الغرض جمع المعلومات فقط و انما استعمالها وتحقيق التكيف مع المحيط التربوي 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 :

أ- **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 (حساني الزهرة -محمدي زوليخة مرجع سابق ص 8)

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 كالداء 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 تفعيل 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 .

خامساً اهداف تقويم التحصيل الدراسي :تري رمزية غريب 1981:ان المعلم يلجا الى تقويم تلاميذه للحصول على معلومات وملاحظات من هؤلاء التلاميذ من حيث مستويات الحصيلة

والعقلية،المختلفة ويمكن ذكر بعض الاغراض التي يهم التقويم بها كالتالي :

- الحكم على الكفاءة و اداء المتعلم مقدار تقدمه في التعليم
- تشخيص الصعوبات والمشكلات التعليمية وعلاجها على سبيل المثال (القلق)
- التعرف على مدى تحقيق الاهداف التعليمية التربوية
- الكشف عن التلاميذ و الطلاب المتفوقين
- تطوير المناهج والكتب المدرسية
- اتخاذ القرارات الادارية الخاصة بالقبول وتحديد المستويات والتشعيب والتنبؤ بأداء مستقبلًا
- (اكرم مصاح عثمان).

سادسا : التعليم المتوسط في الجزائر :

1- مفهوم التعليم المتوسط

هي مرحلة تعليمية تقع بين مرحلة التعليم الابتدائي ومرحلة التعليم الثانوي، ومدتها أربع سنوات؛ بعد أن كانت ثلاث سنوات، يلتحق بها جل التلاميذ الذين أنهوا المرحلة الابتدائية والتي مدتها خمس سنوات بدلا من ست سنوات.

تعرف المرحلة المتوسطة على أنها مرحلة تعليمية" تقع بين مرحلة التعليم الابتدائي ومرحلة التعليم الثانوي، ومدتها أربع سنوات بعد أن كانت ثلاث سنوات، يلتحق بها جل التلاميذ الذين أنهوا المرحلة الابتدائية والتي مدتها خمس سنوات بدلا من ست سنوات"، إذا فالمرحلة المتوسطة تمثل إحدى المسارات التعليمية التي يمر عبرها التلميذ في رحلته التعليمية، التي يخضع فيها إلى تكوين متعدد الأبعاد يتجزأ على مختلف المراحل التعليمية فتأخذ كل مرحلة من تلك المراحل دورها الخاص من ذلك التكوين، وتعد المرحلة المتوسطة من بين تلك المراحل التعليمية التي أخذت نصيبها من تكوين التلاميذ على مدار أربع سنوات متتالية، تُخصص كل سنة إلى تحقيق جملة من الأهداف التعليمية/ التربوية؛ لتشكل في الأخير حقلا متكاملًا من الأهداف. (نسيم بومعروف وأحمد سعيدي، د س ، ص362).

2-نشأة التعليم المتوسط في الجزائر :

بذلت الدولة الجزائرية منذ الاستقلال مجهودات جبارة في مجال التربية والتعليم وذلك للقضاء على كل مظاهر التخلف والأمية، ومحو كل التنظيمات والتشريعات الموروثة منذ العهد الاستعماري. لذلك قامت الجزائر سنة 1963 بالإعلان عن حملة وطنية ضد الجهل والأمية على المستوى الوطني؛ أطلق عليها شعار " الحرب على الجهل أحرر " شارك فيها المعلمون والموظفون في مختلف القطاعات. لكن هذه الحملة لم تدم طويلا، إذ أن عمرها القصير لم يتجاوز ستة أشهر جانفي-جوان 1963. بعدها تم إنشاء المركز الوطني لمحو الأمية في 31 أوت، 1964 و بالتالي انتقلت مهمة محو الأمية من عمل سياسي حزبي معتمد على التطوع إلى عمل حكومي منظم. مع وجود ثغرة من الواجب سدها ألا وهي أن نظام التعليم كان يسير وفق النمط الفرنسي، وحدث ذلك فعلا فبعد أحداث 1965 تولى وزير الدفاع آنذاك "هوارى بومدين" الحكم، الذي أبدى رغبة في جعل النظام التربوي نظاما جزائريا بحتا؛ لذلك جاءت الدعوة لإقامة مدرسة جزائرية سليمة، قادرة على تكوين نخبة تسير مرحلة ما بعد الاستقلال، قوية وجادة. تلتها سلسلة من الإصلاحات والإجراءات المترجمة في شكل قرارات ونصوص للعمل بها في أقرب وقت، ولعل أبرزها الوثيقة التي وضعت في سبتمبر، 1969 والمعونة بـ "إصلاح التعليم" والتي تؤكد فيها: ديمقراطية التعليم - ضمان كل الوسائل المادية والبشرية التي تسمح بتحقيق مدرسة جزائرية تستجيب للمرحلة الجديدة التي تعيشها البلاد حتى تخرج من دائرة التبعية للمستعمر الفرنسي. (عايد أحمد الخوالدة، 2007، ص ص 25-26).

3-أهداف المرحلة المتوسطة:

إن المرحلة المتوسطة لها أهداف خاصة تختلف عن المرحلة السابقة وعن المرحلة اللاحقة، فهي بالوسط ولها أهدافها العامة التي تشترك فيها أنماط التعليم في الوطن العربي، ومن أهمها:

- 1- متابعة عمل المرحلة السابقة، والارتقاء بمستوى النمو من الناحية الجسمية والعقلية والاجتماعية والروحية والوجدانية.
- 2- إعداد التلاميذ للحياة الناجحة، وتوفير الفرصة المناسبة لتمكين ذوي القدرات والاستعدادات المختلفة لمتابعة التعليم في المراحل اللاحقة، كلٌ حسب ميوله ورغباته...
- 3- معرفة دور التلاميذ في خدمة المدرسة والمجتمع (سليمان عبدالرحمن الحقييل 1421هـ، ص 135)

4- أهمية المرحلة المتوسطة:

تعتبر المرحلة المتوسطة واسطة العقد في مراحل التعليم المختلفة، لذلك تمثل بحكم موضعها من السلم التعليمي مرحلة ذات انتقال في حياة التلاميذ، لعل من العوامل التي تكسب هذه المرحلة أهميتها ما يلي:

- 1- إن المرحلة المتوسطة هي التي يجري فيها تثبيت وتوسيع ما حققته المرحلة الابتدائية من تنمية المهارات والمعارف الأساسية.
- 2- إنها المرحلة التي يتم فيها إعداد جيل وسط في كفايته وتأهيله وقدراته، يمكنه القيام بمسؤولياته وشق طريقه في الحياة العملية وإطلاع طلابها حين تخرجهم بأعباء الحياة، أو كسب العيش، أو مواصلة دراستهم المرحلة الثانوية أو الفنية بأنواعها المختلفة.
- 3- إنها المرحلة التي تحدد مستقبل حياة الطالب؛ لأنها تكون بانتهاء مرحلة الطفولة وابتداء سن الفتوة، وما يتبع هذا السن من تغيرات نفسية وجسدية وعقلية وخلقية وتعمل على الوفاء بحاجات الطلاب بما يتفق مع خصائص البلوغ.
- 4- كما أنها تعطي عناية كبيرة للكشف عن ميول ورغبات الطلاب واستعداداتهم وقدراتهم، كما تقوم بتوجيه هذه الميول والقدرات لما فيه خير لأنفسهم ولمجتمعهم .

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 الثالث

الألعاب الالكترونية

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.

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

أولاً- ماهية الألعاب الإلكترونية.

1- 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 بأنها 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 . (امانى عبد التواب ، صالح حسن ، 2016 ، ص 234). بينما يعرفها (سالى نوريمرمان) بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية

ويعرفها (حسن منسى) بأنها 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 أو 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 . (امانى عبد التواب ، صالح حسن 2016.ص234)

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 الوسائل 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 عصي

القيادة المروحية او الطائرة للقيام 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 (نواراة طلعت اسماعيل رمضان ، 2019، ص 452-453)

ويشير عصام الضو وعمر حسين الى أن الألعاب الالكترونية في المفهوم الاجتماعي يعني تفاعلا بين الانسان والآلة الافادة من امكانياتها في التعلم والتسلية والترفيه . (نواراة طلعت اسماعيل ، ص 453).

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» (مريم قويدري ،2011/2012 ص60)،

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 (مريم قويدري ، 2011/2012، ص 60).

ويريلورون جولي ان العاب الفيديو هي عبارة عن انظمة اعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية (مريم قويدري، 2011-2012، ص 61)

2- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى " ألان لوديباردار Alain Le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها . تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 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 "بونجPong" 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 التلفزيون 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. (منال الاسود و فوزي بوحدي، 2019، ص 43)

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 "بونجPong"، وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تنتج إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة "وارنر Warner" 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 إنهاء 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" تورويواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة "نامكو Namco"، 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. (أحمد فلاق، ، 2008 - 2009، ص 113)

المرحلة الثالثة : جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "Commodore" و "سينكلير Sinclair" و "أمستردام 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 مستوإلحققي 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 "أميغا Amiga" أو "أتاري أس تي Atari 4" انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستسناخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجازة التقنية والمالية لعروضات التحكم الحقيقية القادمة. من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي PC" أو "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.

(أحمد فلاق، ، 2008 - 2009، ص 114)

المرحلة الرابعة : تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس Super Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega"، من خلال "لعبة ميغادرايفر Megadrive"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC.

المرحلة الخامسة : وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصصة Processeurs Dédies واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنت.

المرحلة السادسة : بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس 2 - PS2 و غايم كوب Game Cube وإيكس بوكس XBOX. (أحمد فلاق، ، 2008 - 2009 ، ص 114-115)

المرحلة السابعة : من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كلياً 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 سبتمبر 2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي للألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس 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 XBOX6 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 قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالباً ما كانت وقدم ذلك عبر قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

(أحمد فلاق، ، 2008 - 2009 ، ص 115)

ثانياً أنواع الألعاب الإلكترونية و أجهزتها

1-أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها إمكانية 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 والصيد وغيرها.

أ- الألعاب على جهاز الكمبيوتر

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي (Logiciel) تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة و الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر ، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدنا في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق (عادل، 2012، ص63)

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.

ب- أجهزة اللعب الإلكترونية:

هذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة. وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة. توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو 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 نينتاندو Nintendo والتي تعرف باسم Cube Cam

ج- أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير 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 إلى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة (عادل، 2012، ص64)

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

• **أجهزة أحادية اللعب:**

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

• **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.

(Jale, 2012, 65)

2- أنواع الألعاب الإلكترونية :

• **الألعاب الأكشن:**

الألعاب الأكشن تتطلب الحركة السريعة، وغالبا ما ترتبط بالقتال.

• **بيتم اب**

الألعاب التي تم التركيز على مقاتلة اللاعب للعديد من الاعداء من خلال اللكم، باستخدام السيف كما في الألعاب الهاك اند سلاش وفي العديد من المراحل أو المناطق.

الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم، أو المرور عن طول 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 أو اقل يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاعب الآخر 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 . (عادل 2009, 67).

- الكرة والدبابيس :

اللعاب الكرة والدبابيس تسمى أيضا الفالابير FLIPPER أو البينبول PINBALL هي العاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة، في الكثير من الأحيان تحتوي على أمور خيالية غير موجودة لمكانيات الحقيقية، بوكيمونبينبول pinball Pokemon هي احداً للالعاب المشهورة بهذا النوع.

- المنصات :

من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتغادي السقوط، وتشتمل أحياناً 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 وخصوصاً المسدسات، يتحكم اللاعب في شخصية واحدة بواسطة المنظور. (نمرود، 2008، 109)

- شوتيم اب:

في ألعاب الشوتيم اب يتم التحكم بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية بطائرة حيث يتم المركبات الأخرى أو الأغراض الأخرى المتناثر في المراحل من أشهر ألعاب هذا النوع ستارفوكس.

- تصويب منظور الشخص الثالث (Third -Shooter Person)

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيراً لمنظور الأول، الاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به من الأمثلة على هذا النوع غراند ثفت أوتو Theft Auto Grand. (نمرود، 2008، 109) - الألعاب الاستراتيجية:

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

- ألعاب المغامرة والتفكير : jeuxaventures'dreflexion

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل

مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة. (نمرود, 2008, 109)

• الاستراتيجية الاقتصادية *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 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 ألعاب تركز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثاً لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد 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 تسمى بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب (نمرود, 2008, 110).

• ألعاب المحاكاة :

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير في الجزيئات، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورات للواقع، وهو بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها ، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب 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 . (نمرود, 2008, 110)

• الألعاب 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 ألعاب الحركة أو الألعاب الاستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير

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

وضمن نوع آخر ، من الصعب وضع الأعمال الفنية التفاعلية " ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال 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 الشعري الموجود في هذا العامل المصممة للأطفال الذين يتراوح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة "atelicescréatifs" 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 آخر 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 بآخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبى بينهما، وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد ، و الألعاب التي تمارس من عددها لعبين. (نمرود 2008، 111).

ثالثا معايير إختيار الألعاب

من أهم المعايير التي يجب مراعاتها في إختيار الألعاب الالكترونية ما يلي :

1-معايير الأمان :

أن تراعي الألعاب الإلكترونية من الأخطار التي تؤدي بالطفل إلى الهلاك .

2-معايير اشكل :

إستخدام الأسلوب البسيط لتصميم العبة و مراعاة الأبعاد والترتيب الأجزاء المكونة لبناء الشكل حتى يشعر الطفل بالثبات و الاستقرار .

3-معايير الالوان :

- إستخدام الألوان الزاهية ينمي الوعي الفني .
- تجنب إستخدام العشوائي اللون و الذي يؤدي إلى تشتت إنتباه الطفل.
- مراعاة التأثير النفسي فالألوان الدافئة تظهر للطفل أكبر مساحة و الألوان الباردة أقل مساحة من حقيقتها و لأن صفة الألوان الدافئة الانتشار البصري و الألوان الباردة صفة اتقلص .
- و أيضا من المعايير ما يلي :

- أن تراعي الألعاب الالكترونية مستوى الطفل .
- أن تكون الألعاب الكترونية ملائمة حسب السن الطفل.
- أن تكون سهلة الاستخدام من حيث التشغيل و التحكم ن قبل الطفل .
- أن تعرض الألعاب الكترونية محتواها بطريقة سهلة و بإستخدام أسلوب الرعاية .
- أن تحتوي الألعاب الالكترونية على موسيقى و لإيقاع للإقضاء إنتباه الطفل.
- أن تكون اللعبة تمثل الواقع بطريقة مقننة .
- التنوع في تصميم الألعاب حتى لا يمل الطفل .
- أن تتكون أنشطة الألعاب الإلكترونية جديدة و مبتكرة .

رابعاً إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية: (أميرة مشري، 2017، ص 72)

- ويمكننا أن نرصد أهم الإيجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي:
- تنمية القدرة العقلية للألف 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 الانحرافات 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 حقيقتها 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 حميمة.

2- سلبيات الألعاب الإلكترونية :

وفق الأبحاث والدراسات تم تحديد سلبيات الألعاب الإلكترونية من النواحي التالية:

*العزلة الاجتماعية و الميل إلى الانطواء:

بحيث يصير الشاب أو المراهق أو الطفل أسيراً 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 غرينفيلد و التي شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى إن مدمني الألعاب الإلكترونية 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 على ارض الواقع وهذا مؤشر خطير 1 .

*أضرار صحية و بدنية:

وفيما يخص الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت منسي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية 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 9 ملايين 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 و ارتفاع نسبة الكوليستيرول في الدم..... الخ 1 .

*أضرار سلوكية و أمنية:

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد 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 أساليب ارتكاب الجريمة و فنونها وحيلها و تنمي في عقولهم قدرات و مهارات العنف العدواني التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب 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 2 .

*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 التحقيط و معاقرة المسكر، كل تلك يتعلمها بعض أبنائنا و يتعاطون معها على أنها ايجابيات في اللعب

و تكسب النقاط بل بعض الألعاب تعمل على تعليمهم كيفية ممارستها، والتي من خلالها يصبح الفرد مروجاً 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 ضرباً مبرحاً حتى القتل بالعصا والرفس و اللكم، بالإضافة إلى التدريب على الاغتيال بأشكاله كافة في العجائز و الأطفال و الأبرياء. (بوضلة كلثوم، 2021، ص 49-51)

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 أيضًا انعزالًا اجتماعيًا وتأثيرًا سلبيًا 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.



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 وفقاً لأساليب منهجية وصولاً 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.

أولاً: 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 متوسطة الرق الحاج .

2- المجال البشري

ويقصد به تحديد مجتمع الدراسة وقد حدد بتلاميذ مؤسسة الرق الحاج والمتمثل عدد الاجمالي بـ505 تلميذ مقسمين بين ذكور واناث.

3- المجال الزمني

هي المدة التي استغرقتها في انجاز موضوع البحث بشقيه النظري والميداني والتي انحصرت في فترة محددة من شهر ديسمبر إلى شهر جوان 2023، 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 استغرقتنا 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 معيناً يلاءم الدراسة، وحسب طبيعة المشكلة.

وعليه فإن المنهج المناسب لدراسة دور المؤثرين في التسويق الالكتروني 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 السلوك والتحصيل الدراسي للتلميذ الطور المتوسط" 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 وصولاً الى نتائج.

ثالثاً 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 الملاحظة تجري 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 قبل 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 أو حدود وتكون مفتوحة الإجابة وغير رسمية مرنة وتعديل 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 وسلوكياتهم 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 على سلوك التلميذ
- المحور الثالث: تؤثر ممارسة الألعاب 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 المتوسط، لكن عندما توجهنا للمتوسطة كانت فترة امتحانات وبعدها مباشرة انتهت الدراسة وتوقف التلاميذ عن الذهاب للمدرسة الأمر الذي تطلب منا تغيير العينة والبحث عن التلاميذ الذين يدرسون بمتوسطة الرق الحاج 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 أري 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 متوسطة الرق الحاج بالأغواط وقدر عددهم بـ 30 تلميذ.

خامسا تحليل وتفسير البيانات

1- البيانات الشخصية:

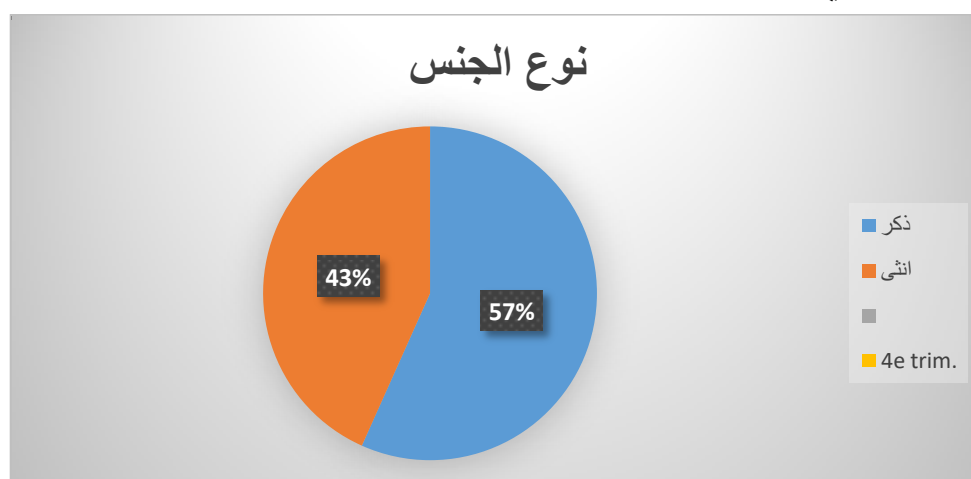
- الجدول رقم 01: يوضح نوع جنس المبحوثين.

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	17	56.7%
أنثى	13	43.3%
المجموع	30	100%

تبين لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يوضح نوع جنس المبحوثين، يظهر أن النسبة الأكبر 56.7 لجنس الذكور، تليها نسبة 43.3 لجنس الاناث .

التحليل السوسولوجي

ويمكن استنتاج بعض الدلالات السوسولوجي 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.



الشكل رقم 01 يوضح توزيع المبحوثين حسب نوع الجنس

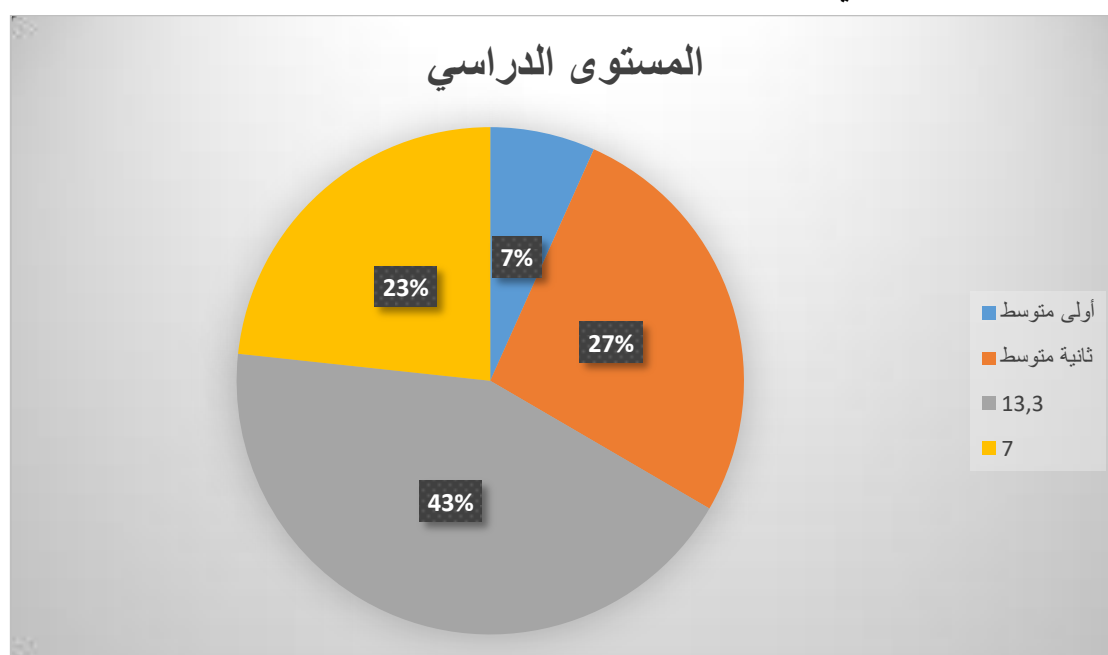
- الجدول رقم 02: يوضح المستوى الدراسي .

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة
أولى متوسط	01	6.7%
ثانية متوسط	08	26.7%
ثالثة متوسط	13	43.3%
رابعة متوسط	07	23.3%
المجموع	30	100%

تبين لنا من خلال الجدول والذي يوضح المستوى الدراسي للمبحوثين نلاحظ أن أكبر نسبة كانت 43.3% للمستوى الدراسي سنة ثالثة متوسط ، ثم تليها نسبة 26.7 % للسنة ثانية متوسط ، ثم بعدها نسبة 23.3 للسنة الرابعة متوسط ، وان النسبة الأقل كانت 6.7 للسنة أولى متوسط

التحليل السوسيلوجي

ولعل هذه النسبة المتباينة 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 دلالات لممارسة الألعاب الالكترونية في هذه السنوات بالتحديد.



الشكل رقم 02 يوضح توزيع المبحوثين حسب المستوى الدراسي

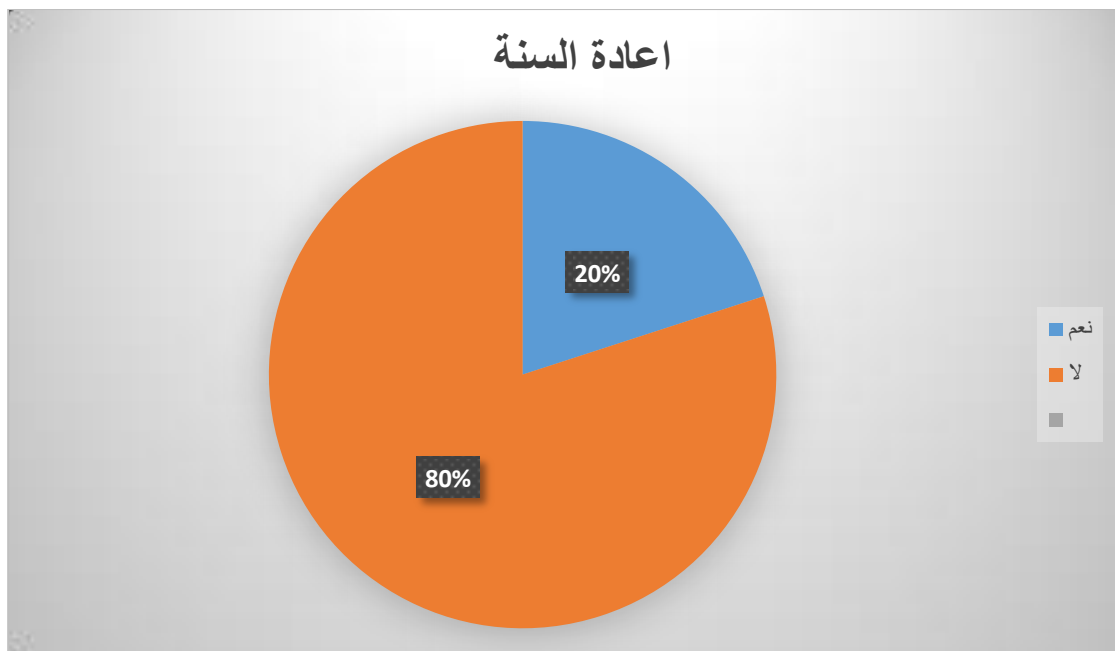
- الجدول رقم 03: يوضح إعادة السنة للمبحوثين.

إعادة السنة	التكرار	النسبة
نعم	06	20%
لا	24	80%
المجموع	30	100%

من خلال الجدول الذي يوضح إعادة السنة الدراسية للمبحوثين يبين لنا أن أفراد العينة صرحوا بلا بنسبة (80%) وبنسبة (20%) صرحوا بعم اعدوا 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.



الشكل رقم 03 يوضح توزيع العينة حسب إعادة السنة الدراسية

2- تحليل نتائج الفرضية الأولى : اثر الألعاب الالكترونية على سلوك التلميذ

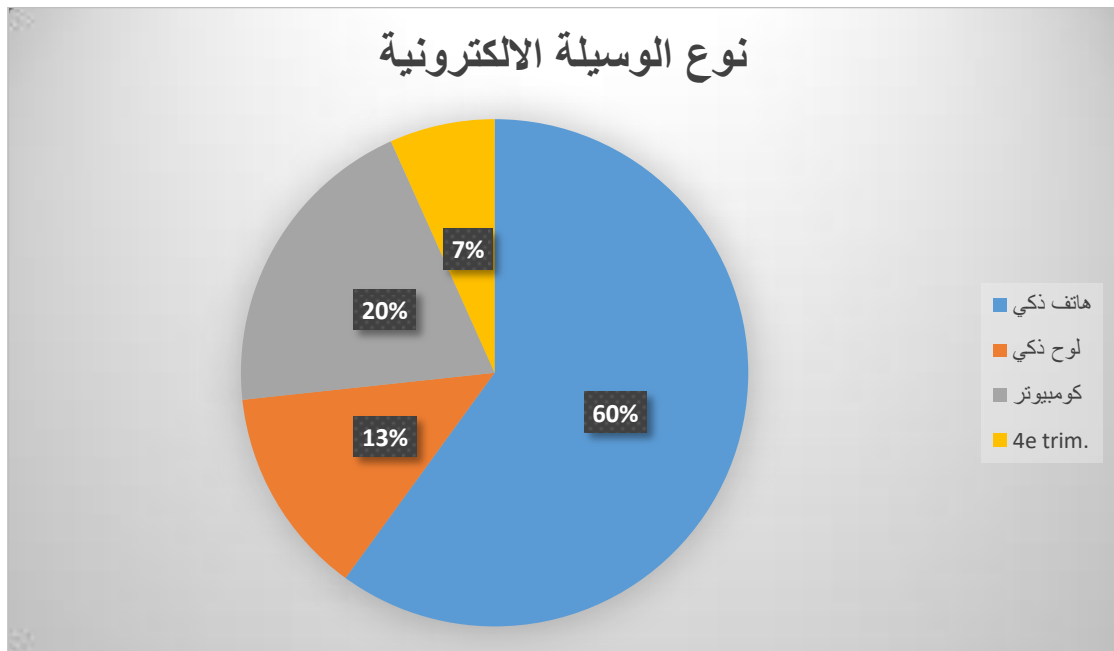
- الجدول رقم 04: يوضح نوع الوسيلة الكترونية التي يمتلكها المبحوثين

الأقدمية	التكرار	النسبة
هاتف ذكي	18	60%
لوح ذكي	04	13.3%
كمبيوتر	06	20%
جهاز فيديو	02	6.7%
المجموع	30	100%

من خلال الجدول الذي يوضح انواع الوسيلة الالكترونية التي يمتلكها المبحوثين يبين لنا أن غالبية أفراد العينة لديهم هاتف ذكي بنسبة (60%) ثم جهاز كمبيوتر بنسبة (20%) . ويليه جهاز اللوح الذكي بنسبة 13.3 ، وان النسبة الأقل 6.7 لجهاز فيديو

التحليل السوسيولوجي

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



الشكل رقم 04 يوضح توزيع المبحوثين حسب نوع الوسيلة الالكترونية

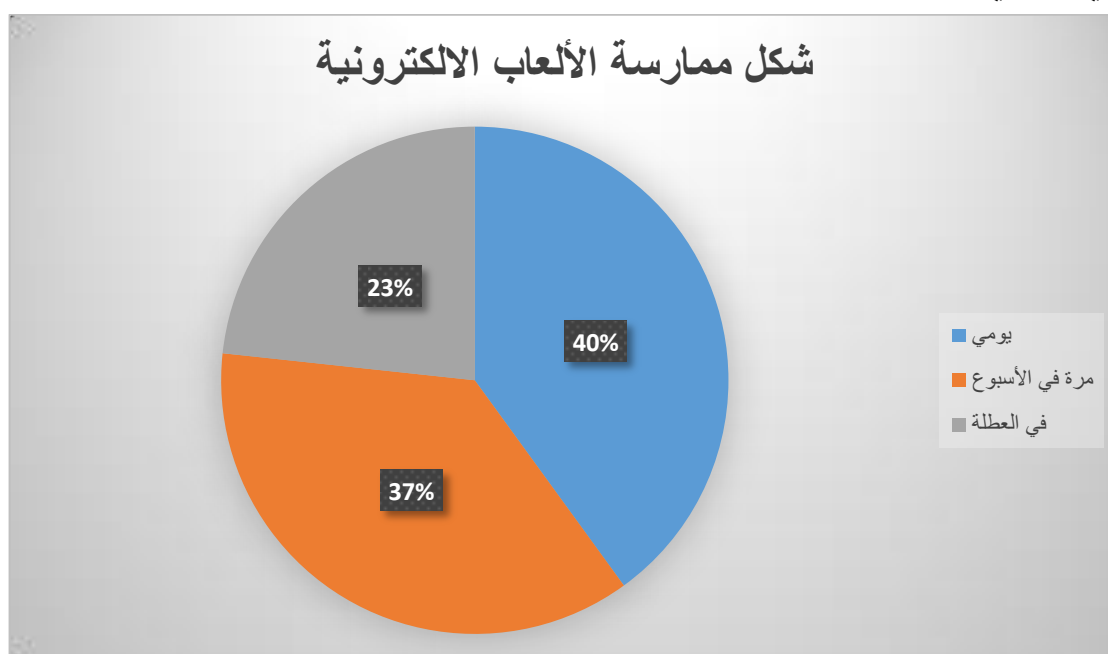
- الجدول رقم 05: يوضح شكل ممارسة الألعاب الالكترونية

شكل الممارسة	التكرار	النسبة
يومي	12	40%
مرة في الاسبوع	11	36.7%
في العطلة	07	23.3%
المجموع	30	100%

من خلال الجدول الذي يبين شكل ممارسة الألعاب الالكترونية للمبحوثين حيث نلاحظ أن أكبر نسبة (40%) للذين صرحوا بشكل يومي ، ثم تليها نسبة (36.7%) يستخدمون مرة في الأسبوع ، وان النسبة الأقل 23.3 يستخدمون الألعاب الالكترونية في العطلة.

التحليل السوسيولوجي

نستنتج من خلال الجدول أعلاه أن استخدام الألعاب الالكترونية بشكل يومي من طرف المبحوثين لا هو يثير عدة تساؤلات ونحن بدورنا نستطيع القول أن الاستخدام بشكل يومي يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي والعلمي للتلاميذ .



الشكل رقم 05 يوضح شكل ممارسة الألعاب الالكترونية

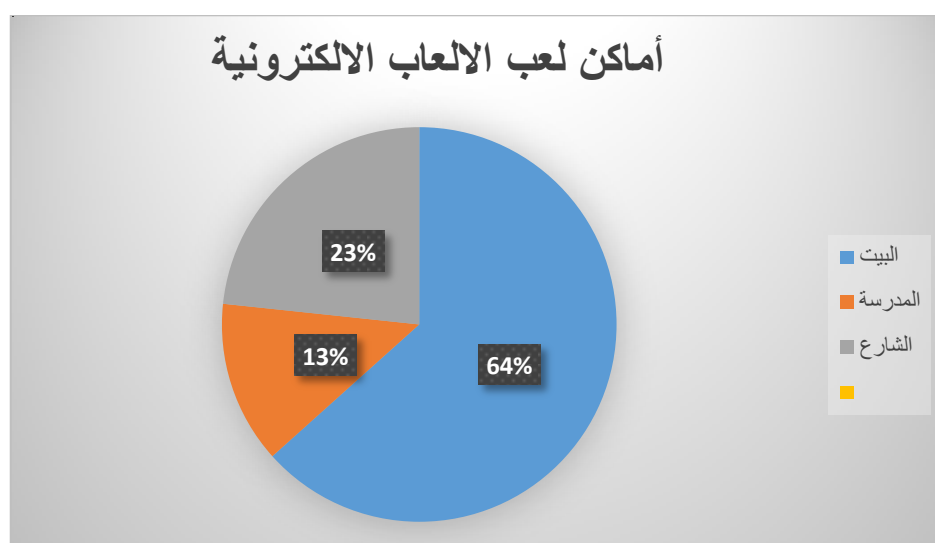
- الجدول رقم 06: يوضح توزيع العينة بحسب الأماكن المفضلة لديهم لممارسة الألعاب الالكترونية

أماكن اللعب	التكرار	النسبة
البيت	19	63.3%
المدرسة	04	13.3%
الشارع	07	23.3%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول الذي يبين الأماكن المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية للمبحوثين يظهر أن نسبة الكبرى كانت للإجابة البيت بنسبة (63.3%) ثم الإجابة الشارع بنسبة (23.3%) . ثم النسبة الأقل 13.3 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 كومبيوتر 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.



الشكل رقم 06 يوضح توزيع المبحوثين حسب أماكن لعب الألعاب الالكترونية

– الجدول رقم 07: يوضح توزيع المبحوثين حسب الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية

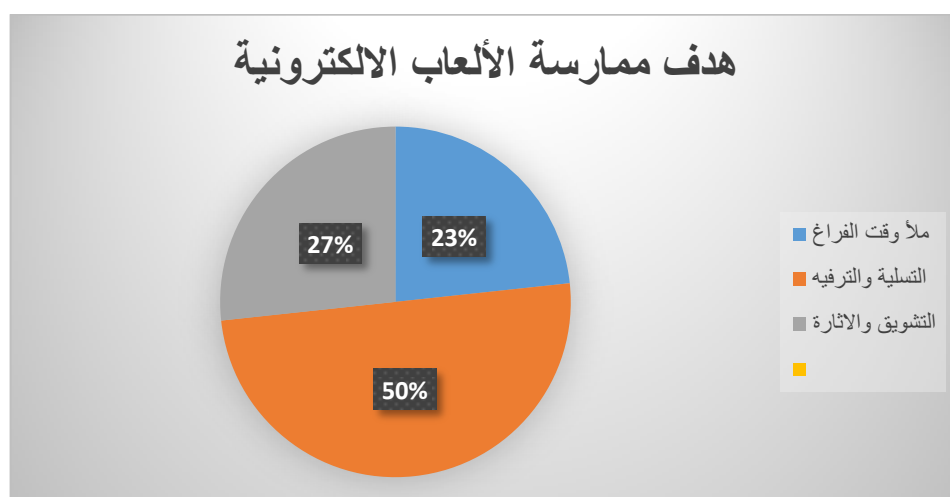
الهدف الممارسة	التكرار	النسبة
ملاً وقت الفراغ	07	23.3%
التسلية والترفيه	15	50%
التشويق والاثارة	08	26.7%
المجموع	30	100%

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 26.7 للاثارة والتشويق ، والنسبة الأقل 23.3 لملاً وقت الفراغ .

التحليل السوسيولوجي

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج ان الهدف من ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف المبحوثين هو التسلية والترفيه وهذا هدف اغلب مستخدمي الألعاب الالكترونية ف سابقا كانت هناك ألعاب 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 تأثراً هم الشباب.

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



الشكل رقم 07 يوضح توزيع المبحوثين حسب هدف ممارسة الألعاب الالكترونية

الجدول رقم 08 يوضح ردة فعل المبحوثين عند انقطاع الانترنت أثناء اللعب

الرد الفعل	التكرار	النسبة
انزعاج او قلق	15	50%
سعادة وفرح	03	10%
تبقى تنتظر	12	40%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح ردة فعل المبحوثين عند انقطاع الانترنت أثناء اللعب ، وان النسبة الأكبر كانت 50 للانزعاج والقلق ، تليها نسبة 40 البقاء قيد الانتظار ، وان النسبة الأقل 10 للسعادة والفرح.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه أن ردة الفعل الأبرز هي انه يكون هناك ازعاج وقلق لدى المستخدمين خلال انقطاع الإنترنت، 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 هذا الانقطاع للقيام بأنشطة أخرى خارج اللعبة أو للتفكير في استراتيجيات جديدة للعبة.

الجدول رقم 09 يوضح مدى اعجاب المبحوثين بالشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية

الاعجاب بالشخصيات	التكرار	النسبة
نعم	12	40%
لا	18	60%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى اعجاب المبحوثين بالشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية ، وجاءت النسبة الأكبر 60 صرحوا بلا تعجبهم الشخصيات ، تليها نسبة 40 صرحوا بنعم تعجبهم الشخصيات.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول ان المبحوثين لا تعجبهم الشخصيات الموجودة 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 . فالتأثير هنا على حسب شخصية المستخدم واختياراته .

الجدول رقم 10 يوضح تقليد المبحوثين للشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية

النسبة	التكرار	تقليد شخصيات الالعاب
46.66%	14	طريقة الكلام والألفاظ
43.33%	13	الحركات والتصرفات
10%	03	اللباس
100%	30	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح تقليد المبحوثين للشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية ، وجاءت النسبة الأكبر 46.66 لتقليد طريقة الكلام والألفاظ ، تليها نسبة 43.33 لتقليد الحركات والتصرفات ، وان النسبة الأقل 10 لتقليد طريقة اللباس.

التحليل السوسيلوجي:

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه أن تقليد المستخدمين للشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل كبير على اللاعبين، حيث يمكن أن يؤثر على سلوكهم وطريقة تفكيرهم. فعلى سبيل المثال، إذا كان اللاعب يقلد شخصية شريرة في اللعبة، فقد يتأثر بشكل سلبي ويصبح أكثر عدوانية وعدم احترام للآخرين في الحياة الواقعية. كما أن تقليد طريقة الكلام والتصرفات وطريقة اللباس يمكن أن يؤثر على اللاعبين بشكل سلبي، حيث يمكن أن يؤدي إلى فقدان الهوية الشخصية والتحول إلى شخصية وهمية في الحياة الواقعية. وبالتالي، يمكن أن يؤثر على العلاقات الاجتماعية والعملية والنفسية للشخص. لذلك، يجب على اللاعبين أن يتحلوا بالوعي والحكمة في تقليد الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية، وأن يحافظوا على هويتهم الشخصية ويتعاملوا مع الآخرين بكل احترام وتقدير في الحياة الواقعية.

الجدول 11 يوضح مدى تفضيل استعمال المؤثرات الصوتية والموسيقية الموجودة في اللعبة

استعمال المؤثرات الصوتية	التكرار	النسبة
نعم	16	53.3%
لا	14	46.7%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تفضيل استعمال المؤثرات الصوتية والموسيقية الموجودة في اللعبة ، وجاءت النسبة الأكبر 53.3 صرحوا بنعم ، تليها نسبة 46.7 صرحوا بلا يفضلون استعمال المؤثرات الصوتية والموسيقية اثناء اللعب.

التحليل السوسيلوجي:

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن معظم المستخدمين المؤثرات الصوتية والموسيقية الموجودة في الألعاب الإلكترونية التي تكون ملائمة للموضوع والجو العام للعبة. على سبيل المثال، في الألعاب الحربية، يفضل المستخدمون المؤثرات الصوتية الواقعية للأسلحة والانفجارات، بينما في الألعاب الخيالية، يفضلون الموسيقى السحرية والمؤثرات الصوتية الخيالية. كما يفضل المستخدمون أيضًا الموسيقى الملائمة للمواقف الحماسية والمشوقة في اللعبة، والتي تعزز الإثارة والتشويق.

الجدول رقم 12 يوضح مدى تلبية المبحوثين المساعدة من أحد أفراد العائلة اثناء اللعب

تلبية طلب المساعدة اثناء اللعب	التكرار	النسبة
تلبية فورا	11	36.7%
تؤجل لوقت لاحق	15	50%
لا تلبية	04	13.3%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تلبية المبحوثين المساعدة من أحد أفراد العائلة، وجاءت النسبة الأكبر 50 صرحوا أنهم تؤجل لوقت لاحق ، تليها نسبة 36.7 صرحوا انهم يلبون فورا ، والنسبة الأقل 13.3 لا تلبية .

التحليل السوسيلوجي :

نستنتج من خلال القراءة الاحصائية للجدول أن تلبية التلاميذ للمساعدة أثناء اللعب يعتمد على عدة عوامل، مثل -1: نوع المساعدة: إذا كانت المساعدة بسيطة وسهلة التنفيذ، فمن المرجح أن يتم تلبيتها

فوراً. ولكن إذا كانت المساعدة تتطلب مهارات معينة أو تعليمات معقدة، فقد يتأخر التلاميذ في تلبيةها .
 -2مستوى اللعب : إذا كانت اللعبة سهلة ومناسبة لمستوى التلاميذ، فمن المرجح أن يتم تلبية المساعدة بسرعة. ولكن إذا كانت اللعبة صعبة وتتطلب تركيزاً وجهداً كبيرين، فقد يتأخر التلاميذ في تلبية المساعدة -3. الشخصية والثقة بالنفس : إذا كان التلميذ يتمتع بثقة بالنفس ويشعر بالراحة في البيئة التعليمية، فمن المرجح أن يتم تلبية المساعدة بسرعة. ولكن إذا كان التلميذ يشعر بالخجل أو القلق، فقد يتأخر في طلب المساعدة .بشكل عام، يمكن القول أن تلبية التلاميذ للمساعدة أثناء اللعب يعتمد على عدة عوامل، وقد تكون فورية أو تتأخر حسب هذه العوامل.

الجدول رقم 13 يوضح تفضيل المبحوثين في المناسبات العائلية

المناسبات العائلية	التكرار	النسبة
الحضور والمساندة	16	53.3%
عدم الذهاب والبقاء للعب	07	23.3%
اذهب للضرورة والمجاملة فقط	07	23.3%
المجموع	30	100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح ماذا يفضل المبحوثين في المناسبات العائلية ، جاءت النسبة الأكبر ب53.3 الحضور والمساندة ، تليها نسبة 23.3 متساوية لكل من عدم الذهاب والبقاء للعب ، واذهب للضرورة والمجاملة فقط.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن المبحوثين لديهم انتماء عائلي بحيث تلعب المناسبات العائلية دوراً هاماً في حياة التلاميذ، حيث تساعد على تعزيز العلاقة بين الأسرة وتعزيز الانتماء الاجتماعي. وتتفاوت علاقة التلاميذ بالتفاعل مع المناسبات العائلية بناءً على الثقافة والتقاليد والعادات في المجتمع الذي يعيشون فيه .في بعض المجتمعات، تعتبر المناسبات العائلية مهمة جداً وتحظى بالاحترام والتقدير، ويشعر التلاميذ بالفخر والاعتزاز بالمشاركة فيها. وفي هذه الحالة، يتفاعل التلاميذ بشكل إيجابي مع المناسبات العائلية ويشعرون بالسعادة والرضا عندما يشاركون فيها .أما في بعض المجتمعات الأخرى، فقد ينظر إلى المناسبات العائلية على أنها تقاليد قديمة وغير مهمة، وقد يشعر التلاميذ بالملل والاستياء عندما يشاركون فيها. وفي هذه الحالة، يمكن أن يؤثر هذا الشعور على علاقة التلاميذ بأفراد أسرهم ويؤثر على العلاقة العائلية بشكل عام .بشكل عام، فإن علاقة التلاميذ بالتفاعل مع المناسبات العائلية تعتمد على العادات والتقاليد والقيم في المجتمع الذي يعيشون فيه، ويمكن أن تؤثر

على العلاقة العائلية والانتماء الاجتماعي. لذلك، يجب على المجتمعات والأسر أن يعملوا على تعزيز أهمية المناسبات العائلية وتشجيع التلاميذ على المشاركة فيها بشكل إيجابي.

الجدول رقم 14 يوضح رأي المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية

النسبة	التكرار	ممارسة الألعاب الالكترونية
26.7%	08	تزيد من العنف
53.3%	16	تمنحك القوة والشجاعة
20%	06	تنمي التمر لديك
100%	30	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح رأي المبحوثين في ممارسة الألعاب الالكترونية ، وأن النسبة الأكبر بـ 53.3 تمنحك القوة والشجاعة ، تليها نسبة 26.7 تزيد من العنف ، وان النسبة الأقل بـ 20 كانت تنمي التمر لديك .

التحليل السوسيولوجي:

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان ممارسة الألعاب الالكترونية تمنح المبحوثين القوة والشجاعة وهذا دليل على تاثر المبحوثين بالألعاب الالكترونية خاصة تلك الألعاب التي فيها المغامرة والمجازفة ، وهناك ألعاب تحفز على العنف والتمر . ومع ذلك، يجب على المربين والأهل الاهتمام بمراقبة ما يقوم به أبنائهم 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 لتقادي الألعاب التي تحفز على العنف والتمر.

- الجدول رقم 15 : يبين العلاقة بين السنة الدراسية وراي المبحوثين في السلوكات التي تنتجها الألعاب الالكترونية

المجموع		المستوى الدراسي				السلوكات التي تنتجها الألعاب الالكترونية			
		أولى متوسط		ثانية متوسط		ثالثة متوسط		رابعة متوسط	
ك	ك	ك	ك	ك	ك	ك	ك	ك	ك
0	0.0	02	25	05	38.5	01	14.3	08	26.7
02	100	04	50	06	46.2	04	57.1	16	53.3
0	0.0	02	25	02	15.4	02	28.6	06	20
02	100	08	100	13	100	07	100	30	100

تبين لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يربط العلاقة بين السنة الدراسية وراي المبحوثين في السلوكات التي تنتجها الألعاب الالكترونية ، حيث اشيرت أعلى الإحصائيات بأن ما نسبته المقدرة بـ 53.3 وهي أكبر نسبة من المبحوثين تمنحهم الألعاب الالكترونية الشجاعة. تدعمت بنسبة 100 أولى متوسط ، ونلاحظ أن نسبة 26.7 للذين صرحوا بأنه تزيد من العنف تدعمت بنسبة 38.5 عند السنة الثالثة متوسط.

التحليل السوسيولوجي

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج ان الألعاب الالكترونية تمنح المبحوثين الشجاعة عند سنة أولى متوسط ونزيد من سلوك العنف عند السنة الثالثة متوسط فالسوكات تختلف بحسب المستوى الدراسي ، ورغم ذلك يمكن تحديد سلوكات معينة ويمكن ظهور عدة سلوكات في مستويات مختلفة فمن المتوقع ان تقل السلوكات السلبية عند ممارسة الألعاب الالكترونية كلما زاد المستوى الدراسي الا انه في مرحلة المتوسط يصعب التمييز وتحديد السلوكات.

- الجدول رقم 16 : يوضح العلاقة بين نوع الجنس وتقليد المبحوثين للشخصيات في الألعاب الإلكترونية

المجموع		نوع الجنس				تقليد شخصيات الألعاب الالكترونية
		انثى		ذكر		
%	ك	%	ك	%	ك	
46.7	14	38.5	05	52.9	09	طريقة الكلام والالفاظ
43.3	13	61.5	08	29.4	05	الحركات والتصرفات
10	03	0.0	0	17.6	03	اللباس
100	30	100	13	100	17	المجموع

تبين لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يربط العلاقة بين نوع الجنس وتقليد المبحوثين للشخصيات في الألعاب الإلكترونية، حيث اشيرت أعلى الإحصائيات بأن ما نسبته المقدرة بـ 46.7% وهي أكبر نسبة من المبحوثين صرحوا بانهم يقلدون طريقة الكلام والالفاظ . تدعمت بنسبة 52.9 من المبحوثين هم ذكور في حين جاءت نسبة 43.3 من المبحوثين صرحوا بانهم يقلدون الحركات والتصرفات ، تدعمت بنسبة 61.5 عند الاناث .

التحليل السوسيولوجي

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج ان اكثر شيء يقوم بتقليده المبحوثين هو طريقة الكلام والالفاظ وكان ذلك عند الذكور ومن بين النتائج كذلك تقليد الحركات والتصرفات وكان ذلك عند الاناث 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 على التحصيل الدراسي للتمليذ
الجدول رقم 17 يوضح عدد ساعات لعب الألعاب الالكترونية في اليوم

عدد ساعات اللعب	التكرار	النسبة
ساعة	12	40%
ساعتين	04	13.3%
ثلاث ساعات	11	36.7%
فترات طويلة	01	3.3%
اكثر من ثلاث ساعات	02	6.7%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح عدد ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية في اليوم، وأن النسبة الأكبر ب40 ساعة واحدة ، تليها نسبة 36.7 بثلاث ساعات في اليوم ، ثم نسبة 13.3 بساعتين وحات النسب الأقل على التوالي 6.7 لأكثر من ثلاث ساعات ، و 3.3 لفترات طويلة.

التحليل السوسولوجي:

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 والقراءة لتحقيق التفاعل الاجتماعي.

الجدول رقم 18 يوضح رأي المبحوثين حول ممارسة الألعاب الالكترونية

النسبة	التكرار	ممارسة الألعاب الالكترونية
26.6%	08	تنشيط الذاكرة
36.7%	11	تزيد من مستوى الفكري والابداعي
36.7%	11	اكتساب مهارات جديدة ومعلومات
100%	30	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح رأي المبحوثين حول ممارسة الألعاب الالكترونية ، وان النسبة الأكبر ب36.7 متساوية لكل من تزيد من مستوى الفكري والابداعي ، واكتساب مهارات جديدة ومعلومات ، وان النسبة الأقل 26.6 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 مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على المبحوثين

النسبة	التكرار	ممارسة الألعاب الالكترونية
53.3%	16	تزيد ثقتك بنفسك
30%	09	توطد علاقتك بزملائك
16.7%	05	حل بعض مشاكل المدرسية
100%	30	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على المبحوثين، وان النسبة الأكبر بـ 53.3 للإجابة تزيد ثقتك بنفسك ، تليها نسبة 30 توطد علاقتك بزملائك ، وان النسبة الأقل 16.7 حل بعض مشاكل المدرسية .

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 العلاقات الاجتماعية. عندما تلعب الألعاب الإلكترونية مع زملائك في الدراسة، فإنك تتعلم كيفية التواصل والتفاعل مع الآخرين بطريقة إيجابية وممتعة. كما أن الألعاب الإلكترونية تساعد على تعزيز العمل الجماعي وتطوير مهارات العمل الجماعي. عندما تلعب الألعاب الإلكترونية مع زملائك في الدراسة، فإنك تتعلم كيفية العمل معًا لتحقيق هدف مشترك وتحسين أدائكم الجماعي. بالإضافة إلى ذلك، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع زملائك في الدراسة يمكن أن تساعد في تقوية العلاقات الاجتماعية بينكم. عندما تلعب الألعاب الإلكترونية معًا، فإنك تشارك تجربة ممتعة ومثيرة، وهذا يمكن أن يؤدي إلى توطيد الصداقات وتعزيز العلاقات الاجتماعية. بشكل عام، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع زملائك في الدراسة يمكن أن تكون تجربة مفيدة وممتعة، وتساعد في تعزيز الثقة بالنفس وتحسين العلاقات الاجتماعية دون نسيان اوقات الدراسة خاصة اوقات الاختبارات فوجب التركيز على التحصيل الدراسي اكثر من ممارسة الالعاب الالكترونية.

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

التأثير على الانتباه والتركيز	التكرار	النسبة
نعم	26	86.7%
لا	04	13.3%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الانتباه والتركيز داخل القسم ، وظهرت النتائج النسبة الأكبر 86.7 صرحوا بنعم ، تليها نسبة 13.3 صرحوا بلا التحليل السوسيولوجي:

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج أن لعب الألعاب الالكترونية يمكن ان يؤثر سلبا على الانتباه والتركيز ويمكن أن يؤدي إلى زيادة مستويات القلق والاكتئاب. 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 تسبب كثرة الألعاب الإلكترونية في بعض الاعراض المرضية

النسبة	التكرار	كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية
60%	18	نعم
40%	12	لا
100%	30	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح مدى تسبب كثرة الألعاب الإلكترونية في بعض الاعراض المرضية ، أظهرت النتائج النسبة الأكبر 60 صرحوا نعم تسبب، تليها نسبة 40 صرحوا بلا تسبب التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان الألعاب الإلكترونية او الأجهزة الإلكترونية تسبب عدة أمراض ، فتشير عدة دراسات إلى أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن تسبب بعض الأعراض المرضية، مثل آلام العين: قد تسبب الشاشات الساطعة والتركيز المطول على الشاشة آلاماً في العين وجفافاً .آلام الرقبة والظهر: قد يؤدي الجلوس لفترات طويلة أمام الشاشة إلى آلام في الرقبة والظهر .آلام اليد والمعصم : قد يؤدي الضغط المطول على الأزرار والمفاتيح إلى آلام في اليد والمعصم . الصداع : قد يسبب الجلوس لفترات طويلة أمام الشاشة والتركيز المطول على اللعبة صداعاً .القلق والاكتئاب : قد يؤدي الانغماس الشديد في الألعاب الإلكترونية إلى الشعور بالقلق والاكتئاب .السمنة : قد يؤدي الجلوس لفترات طويلة أمام الشاشة إلى زيادة الوزن والسمنة .لتجنب هذه الأعراض، يجب الحرص على الحصول على قسط كافٍ من النوم وممارسة التمارين الرياضية بانتظام وتقليل وقت الجلوس أمام الشاشة.

الجدول رقم 22 يوضح تسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في اهمال انجاز الواجبات المنزلية ومراجعة الدروس

النسبة	التكرار	التأثير على انجاز الواجبات المنزلية
86.7%	26	نعم
13.3%	04	لا
100%	30	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح تسبب كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في اهمال انجاز الواجبات المنزلية ومراجعة الدروس ، وان النسبة الأكبر 86.7 صرحوا بنعم تسبب، تليها نسبة 13.3 صرحوا بلا تسبب.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول ان كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية يساهم في همال انجاز الواجبات المنزلية ومراجعة الدروس ، فتعتبر الألعاب الإلكترونية من أهم الأنشطة التي يمارسها الأطفال والشباب في عصرنا الحالي، ولكن يجب الانتباه إلى أن كثرة ممارستها قد تؤدي إلى اهمال الواجبات المنزلية ومراجعة الدروس للتلاميذ .فعندما يقضي الطفل أو الشاب ساعات طويلة في اللعب، فإنه ينسى بسهولة مسؤولياته المدرسية والمنزلية، وبالتالي يتراجع أدائه الدراسي ويتأخر في الانتهاء من الواجبات المدرسية والمنزلية .ومن أجل تفادي هذه المشكلة، يجب على الأهل والمعلمين تحديد أوقات محددة لممارسة الألعاب الإلكترونية، والتأكد من أن الطفل أو الشاب قد قام بإنجاز واجباته المدرسية والمنزلية قبل البدء في اللعب .كما يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية كمكافأة للطفل أو الشاب عند الانتهاء من واجباته، وهذا يساعد على تحفيزهم للعمل بجد والتركيز على دراستهم وواجباتهم المدرسية والمنزلية.

الجدول رقم 23 يوضح اثار كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية

النتيجة	التكرار	النسبة
تضييع الوقت	15	50%
عدم القدرة على الاستقاز باكرا	07	23.3%
التعب	05	16.7%
التكاسل والتماطل	03	10%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح اثار كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية ، وان النسبة الأكبر 50 تضييع الوقت ، وتليها نسبة 23.3 عدم القدرة على الاستقاز باكرا ، ثم نسبة 16.7 تسبب التعب، والنسبة الأقل 10 التكاسل والتماطل .

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان مسالة تضييع الوقت للتلاميذ امر يؤثر بشكل كبير على مردود التحصيل العلمي للتلاميذ ، تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط وغير متوازن من قبل التلاميذ أحد الأسباب الرئيسية لتضييع الوقت وعدم القدرة على النهوض باكراً في الصباح. كما أنها

تسبب التعب والإرهاق الذي يؤثر على الأداء الدراسي والصحة العامة للطفل .بالإضافة إلى ذلك، قد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط إلى تأثير سلبي على النمو العقلي والاجتماعي للطفل، حيث يمكن أن تؤدي إلى عزلة الطفل وتقليل فرص التفاعل الاجتماعي والتعلم من الآخرين .لذلك، يجب على الأهل والمعلمين تحديد حدود واضحة لممارسة الألعاب الإلكترونية وتشجيع الأنشطة الأخرى التي تساعد على تنمية المهارات الاجتماعية والعقلية والبدنية للطفل.

الجدول رقم 24 يوضح ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أصدقاء المدرسة

النسبة	التكرار	ممارسة الألعاب مع أصدقاء المدرسة
66.7%	20	نعم
33.3%	10	لا
100%	30	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أصدقاء المدرسة ، ظهرت النسبة الأكبر 66.7 صرحوا بنعم ، تليها نسبة 33.3 صرحوا بلا يمارسون الألعاب مع اصدقائهم.

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه أن المبحوثين يقومون بلعب الألعاب الإلكترونية مع زملائهم في المدرسة ، فمدام التلاميذ يصرون على لعب الألعاب الإلكترونية 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. كما يمكن تنظيم بطولات ألعاب إلكترونية بين الطلاب في المدرسة وتحديد جوائز للفائزين. يمكن أيضاً تنظيم فعاليات خاصة بالألعاب الإلكترونية في المدرسة، مثل معارض الألعاب وورش العمل والمحاضرات التعليمية حول الألعاب الإلكترونية والتقنيات المستخدمة فيها. يجب التأكد من أن هذه الأنشطة تتم بإشراف الأساتذة وتتوافق مع سياسات المدرسة والقوانين المحلية.

الجدول رقم 25 يوضح ماذا يفضل المبحوثين اثناء وقت الفراغ

وقت الفراغ	التكرار	النسبة
اللعب بالالعاب الالكترونية	13	43.3%
جلوس والحديث مع العائلة	13	43.3%
ممارسة الرياضة	01	3.3%
الذهاب الى المكتبة	03	10%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح ماذا يفضل المبحوثين اثناء وقت الفراغ ، وان النسبة الأكبر 43.3 لكلا من اللعب بالالعاب الالكترونية ، و الجلوس والحديث مع العائلة ، تليها نسبة 10 للذهاب الى المكتبة ، والنسبة الأقل 3.3 صرحوا بممارسة الرياضة في وقت الفراغ.

التحليل السوسيولوجي

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أعلاه ان التلاميذ يفضلون قضاء وقتهم في لعب الألعاب الالكترونية ،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 أن تكون مسلية وتساعد على تنمية المهارات الذهنية، ولكن يجب أن يكون هناك وقت للجلوس مع العائلة وتبادل الحديث والتفاعل الاجتماعي، وكذلك الرياضة التي تساعد على اللياقة البدنية والصحة العامة، وأخيراً الذهاب للمكتبة لتنمية الثقافة والمعرفة.

الجدول رقم 26 يوضح نتائج التحصيل الدراسي عند ممارسة الألعاب الالكترونية

نتائج التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة
تحسنت	07	23.3%
تدهورت	11	36.7%
بقت كما هي	12	40%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح نتائج التحصيل الدراسي عند ممارسة الألعاب الالكترونية ، وظهرت النسبة الأكبر 40 بقت كما هي النتائج ، تليها نسبة 36.7 تدهورت النتائج ، وان النسبة الأقل 23.3 صرحوا ان نتائجهم تحسنت .

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية أن استقرار النتائج الدراسية أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية لا يمكن أن يكون دائما كذلك فعلى التلاميذ تحسين نتائجهم دائما وظهرت النتائج ان هناك من صرحوا بان النتائج تدهورت عند ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا يدل على تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي ، على الرغم من ذلك ، يجب على الاهل والفاعلين في المدرسة مراقبة التلاميذ عند ممارسة الألعاب أثناء فترات الدراسة او المراجعة.

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

الأطراف التي وجهت الملاحظات	التكرار	النسبة
الوالدين	22	73.3%
الأستاذ	02	6.7%
الأخوة	06	20%
المجموع	30	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح الأطراف التي وجهت ملاحظات حول الانشغال بالألعاب الالكترونية ، فكانت النسبة الأكبر 73.3 الوالدين ، ثم تليها نسبة 20 الأخوة ، والنسبة الأقل 6.7 الأستاذ

التحليل السوسيولوجي :

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن الوالدين لهم دور كبير في متابعة أبنائهم وإعطاء الملاحظات حول التقليل من ممارسة الألعاب الالكترونية ، فعندما نقول الوالدين فهم يمثلان نسقا قويا داخل الاسرة الواحدة ، فعندما يقضي الابن وقتا طويلا في الألعاب الالكترونية 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.

- الجدول رقم 28: يبين العلاقة بين عدد ساعات الاستخدام الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي عند ممارسة الألعاب الالكترونية

النتائج عند ممارسة الألعاب الالكترونية	عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية										المجموع	
	ساعة		ساعتين		ثلاث ساعات		فترات طويلة		اكثر من ثلاث ساعات			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
تحسنت	02	16.7	0	0.0	03	27.3	01	100	01	50	07	23.3
تدهورت	03	25	03	75	05	45	0	0.0	0	0.0	11	36.7
بقت كما هي	07	58.3	01	25	03	27.3	0	0.0	01	50	12	40
المجموع	12	100	04	100	11	100	01	100	02	100	30	100

تبين لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يربط العلاقة بين عدد ساعات الاستخدام الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي عند ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث اشيرت أعلى الإحصائيات بأن ما نسبته المقدرة بـ 40 هي أكبر نسبة من المبحوثين صرحوا بان النتائج بقيت كما هي . تدعمت بنسبة 58.3 يستخدمون الألعاب الالكترونية لمدة ساعة في حين أشارت نسبة قدرت بـ 36.7 من مجموع المبحوثين ان نتائجهم الدراسية تدهورت تدعمت 75 صرحوا ان مدة الاستخدام هي ساعتين.

التحليل السوسيولوجي :

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج انه كلما زاد عدد ساعات استخدام الألعاب الالكترونية اثر سلبي على نتائج التحصيل الدراسي ، وجود علاقة بين ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية ونتائج التحصيل الدراسي للتلاميذ. ومع ذلك، فإن هذه العلاقة ليست دائماً واضحة وقد تختلف باختلاف الظروف والعوامل المؤثرة. بشكل عام، يمكن أن يؤثر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على التركيز والانتباه والمهارات اللغوية والرياضية للتلاميذ، مما يؤدي إلى تراجع في نتائجهم الدراسية. ومع ذلك، فإن الاستخدام المعتدل والمتوازن للألعاب الإلكترونية يمكن أن يساعد في تنمية بعض المهارات الأساسية مثل التفكير الإبداعي والتعلم الذاتي والتعاون والتواصل. يجب على الأهل والمعلمين العمل معاً لتحديد حدود معقولة لاستخدام الألعاب الإلكترونية وتشجيع التلاميذ على تنويع أنشطتهم وتحديد الأولويات في الوقت المخصص للعب الألعاب الإلكترونية. كما يجب أن يتم توفير بيئة تعليمية مناسبة ومحفزة لتنمية مهارات التلاميذ وتحسين نتائجهم الدراسية.

- الجدول رقم 29: يوضح العلاقة بين ، نوع الجنس و ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف الانتباه والتركيز داخل القسم

نوع الجنس						ضعف الانتباه والتركيز داخل القسم بسبب الألعاب الالكترونية
المجموع		انثى		ذكر		
86.7	26	92.3	12	82.4	14	نعم
13.3	04	7.7	01	17.6	03	لا
100	30	100	13	100	17	المجموع

تبين لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يربط العلاقة بين نوع الجنس و ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف الانتباه والتركيز داخل القسم، حيث اشيرت أعلى الإحصائيات بأن ما نسبته المقدرة بـ 86.7 وهي أكبر نسبة من المبحوثين صرحوا بنعم يسبب لهم كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية ضعف الانتباه والتركيز. تدعمت بنسب مقاربة 92.3 عن الاناث و 82.4 عند الذكور. في حين أشارت نسبة قدرت بـ 13.3 من مجموع المبحوثين والذين لا يسبب لهم ممارسة الألعاب ضعف الانتباه والتركيز تدعمت بنسبة 17.6 عند الذكور.

التحليل السوسيولوجي

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نستنتج أنه يؤثر بشكل سلبي ممارسة الألعاب الالكترونية ويفقد الانتباه والتركيز لكلا الجنسين ذكور واثان. ان ممارسة العاب الكترونية معينة يؤثر في التركيز والانتباه لان تلك الألعاب في حد ذاتها تتطلب التركيز ، مثلا هناك من الذكور من يفضل الألعاب القتالية والرياضية وتتطلب الاستراتيجية والتخطيط ، بينما الاناث يفضلن الألعاب الاجتماعية والمحاكاة والألعاب التي تتطلب الابداع والتصميم ، ومع ذلك يجب الإشارة الى ان هذه الاهتمامات ليست ثابتة وقد تختلف من شخص لآخر ، فالممارسة وتأثيرها على الانتباه والتركيز داخل القسم هو متعلق بكلا الجنسين.

سادسا نتائج الدراسة :

من خلال القراءة الإحصائية للجدول والتحليل والتفسير نستخلص مجموعة من النتائج وهي كالآتي :

- أظهرت النتائج أن النسبة الأكبر 56.7 لجنس الذكور، تليها نسبة 43.3 لجنس الاناث .

- المستوى الدراسي الغالب كان السنة الثالثة متوسط بنسبة 43.3% .

- صرح افراد العينة انهم لم يعيدوا السنة الدراسة بنسبة 80

1-نتائج متعلقة بالفرضية الأولى : اثر الألعاب الالكترونية على سلوك التلميذ

- صرح المبحوثين الوسيلة الالكترونية التي يمتلكونها هاتف ذكي بنسبة (60%) بالرغم كل الوسائل الالكترونية يمكن استخدامها في الألعاب الالكترونية.

- صرح المبحوثين ان ممارسة الألعاب الالكترونية بشكل يومي بنسبة 40

- صرح المبحوثين أن الأماكن المفضلة لديهم لممارسة الألعاب الالكترونية هو البيت بنسبة 63.3

- 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 50 انهم ردة فعلهم عند انقطاع الانترنت اثناء اللعب هو الانزعاج والقلق وجانب سلبي في ممارسة الألعاب الالكترونية لانها لا تحتاج الى ذلك بل وجب تحديد واجبات أخرى للقيام بها.

- صرح المبحوثين انهم لا تعجبهم شخصيات الألعاب الالكترونية بنسبة 60

- بحسب تصريحات المبحوثين انهم يقومون بتقليد طريقة الكلام والالفاظ للشخصيات الموجودة في الألعاب الالكترونية بنسبة 46.66

- صرح المبحوثين بنسبة 53.3 انهم يفضلون استعمال المؤثرات الصوتية والموسيقية الموجودة في الألعاب الالكترونية.

- صرح المبحوثين انهم يؤجلون المساعدة العائلية الى وقت لاحق بنسبة 50 وهذا ما يؤثر على علاقاتهم بأفراد العائلة، وهذا أكده بعض الأولياء أثناء المقابلة في أنهم يتكاسلون ويتماطلون.

- يفضل المبحوثين في المناسبات العائلية الحضور والمساندة بنسبة 53.3 وهذا ما ينمي صلة الرحم الأسر فيما بينها ويزيد من التضامن الاسري.

- صرح المبحوثين أن نسبة 53.3 تمنحهم الألعاب الالكترونية القوة والشجاعة بنسبة 26.7 تزيد من العنف، وقد تنمي الألعاب الالكترونية سلوكات سلبية و إيجابية في نفس الوقت.

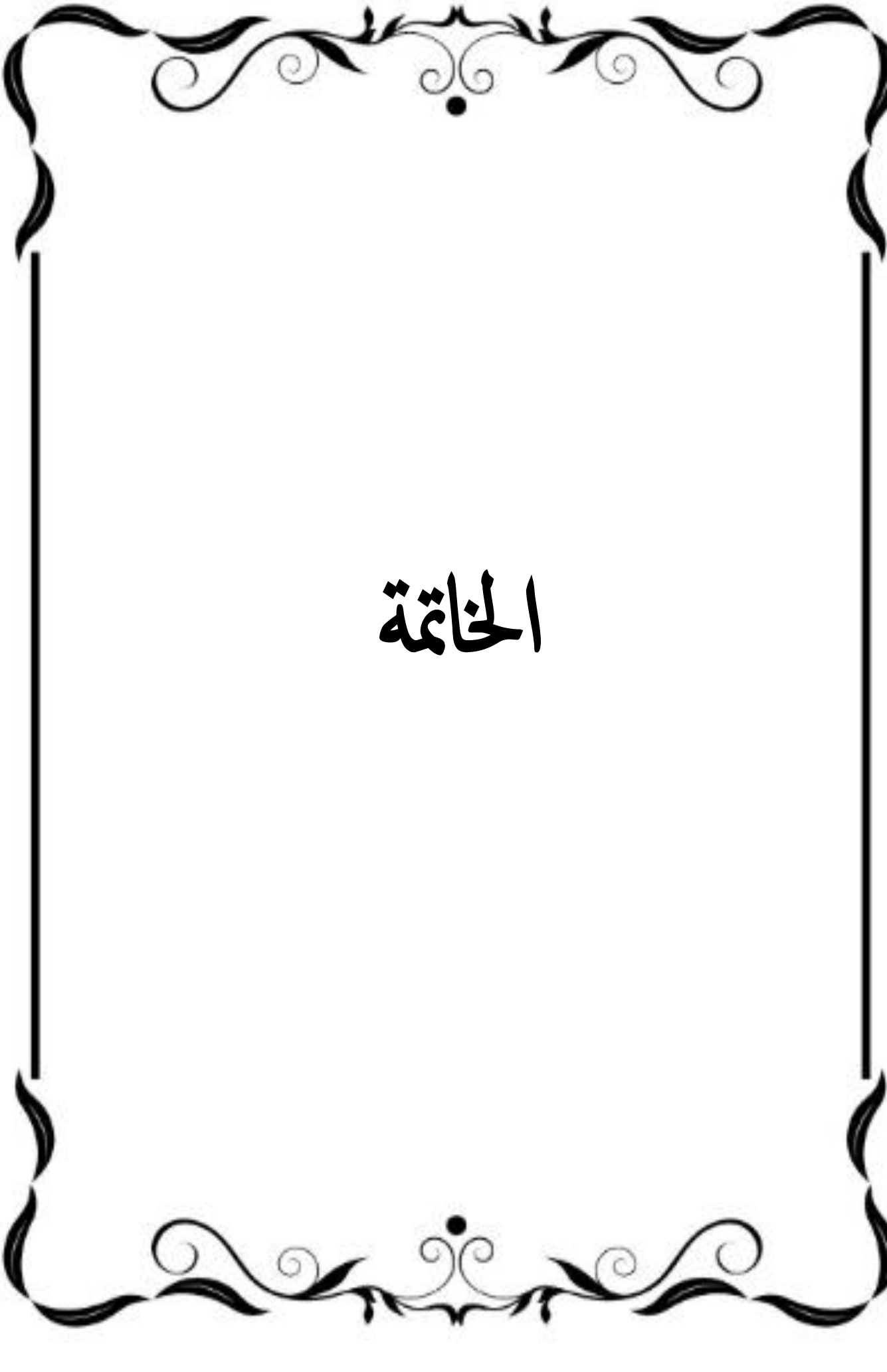
- هناك تأثير للسلوكات التي تنتجها الألعاب الالكترونية و المستوى الدراسي للمبحوثين فمثلا بنسبة 53.3 تمنح الألعاب الالكترونية الشجاعة للمستوى سنة أولى متوسط ،ونسبة 26.7 تزيد من العنف عند مستوى السنة الثالثة متوسط.

- صرح المبحوثين أنهم يقلدون طريقة الكلام والالفاظ بنسبة 46.7 وكانت اكثر عند الذكور بنسبة 43.3

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

- صرح المبحوثين ان ساعات اللعب بالألعاب الالكترونية في اليوم كانت ساعة واحدة بنسبة 40 ثم تليها نسبة 36.7 لثلاث ساعات في اليوم.
- صرح المبحوثين بنسبة متساوية 36.7 ان ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من المستوى الفكري والابداعي كذلك اكتساب مهارات ومعلومات.
- صرح المبحوثين أن ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من ثقتهم بأنفسهم بنسبة 53.3
- تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الانتباه والتركيز داخل القسم بنسبة 86.7 وهذا تأثير سلبي يؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ.
- بحسب تصريحات المبحوثين تسبب كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية اعراض مرضية وذلك بنسبة 60 حسي ما صرح به المبحوثين.
- تؤثر كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية على انجاز الواجبات المنزلية بنسبة 86.7
- صرح المبحوثين ان من اثار كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية هو تضيق الوقت بنسبة 50 بالإضافة الى اثار أخرى مثل التعب التكاسل والتماطل.
- صرح المبحوثين أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية مع أصدقاء المدرسة بنسبة 66.7
- صرح المبحوثين انهم يفضلون قضاء وقت الفراغ في اللعب بالألعاب الالكترونية و الجلوس والحديث مع العائلة بنسبة متساوية 43.3
- هناك تأثير لممارسة الألعاب الالكترونية على نتائج التحصيل الدراسي حيث صرح المبحوثين بنسبة ان النتائج بقت كما هي وبنسبة 36.7 أن نتائجهم تدهورت ، وقد أشار بعض الآباء أثناء المقابلة أن أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الالكترونية، وبكثرة نتائجهم الدراسية تراجع عما كانت عليه وهنا يأتي دور المقابلة التي كشفت عن بعض الحائق التي حاول التلاميذ إخفاءها.
- صرح المبحوثين أن الأطراف التي تقدم الملاحظات حول كثرة الانشغال بالألعاب الالكترونية هم الوالدين بنسبة 73.3
- هناك علاقة تأثير بين عدد ساعات استخدام الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية حيث صرح المبحوثين بنسبة 40 بقت النتائج كما هي للذين يستخدمون الألعاب الالكترونية ساعة في اليوم بينما من يستخدم الألعاب الالكترونية بنسبة 36.7 تدهورت يستخدمون الألعاب الالكترونية ساعتين في اليوم.

- هناك علاقة تأثير بين نوع الجنس وكثرة ممارسة الألعاب الالكترونية تضعف الانتباه والتركيز داخل القسم بحيث صرحوا بنسبة 86.7 ان تسبب في ذلك وبنسبة 92.3 عند الاناث و 82.4 عند الذكور.



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 التي 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 سلوك و التحصيل الدراسي للتلاميذ ، 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 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 عقلائي وعدم تخصيص أوقات خاصة الاستخدام الشيء الذي أدى إلى تخفيضات درجات التحصيل لديهم.



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 مكاي 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 الحقي (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-الأردن1428هـ،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 الفريايوي ، 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 ، الألعاب 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 والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام 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 : الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص - اتصال.

4. حساني زهرة.محمديزوليكخة.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 ماجستير ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، 2015 .

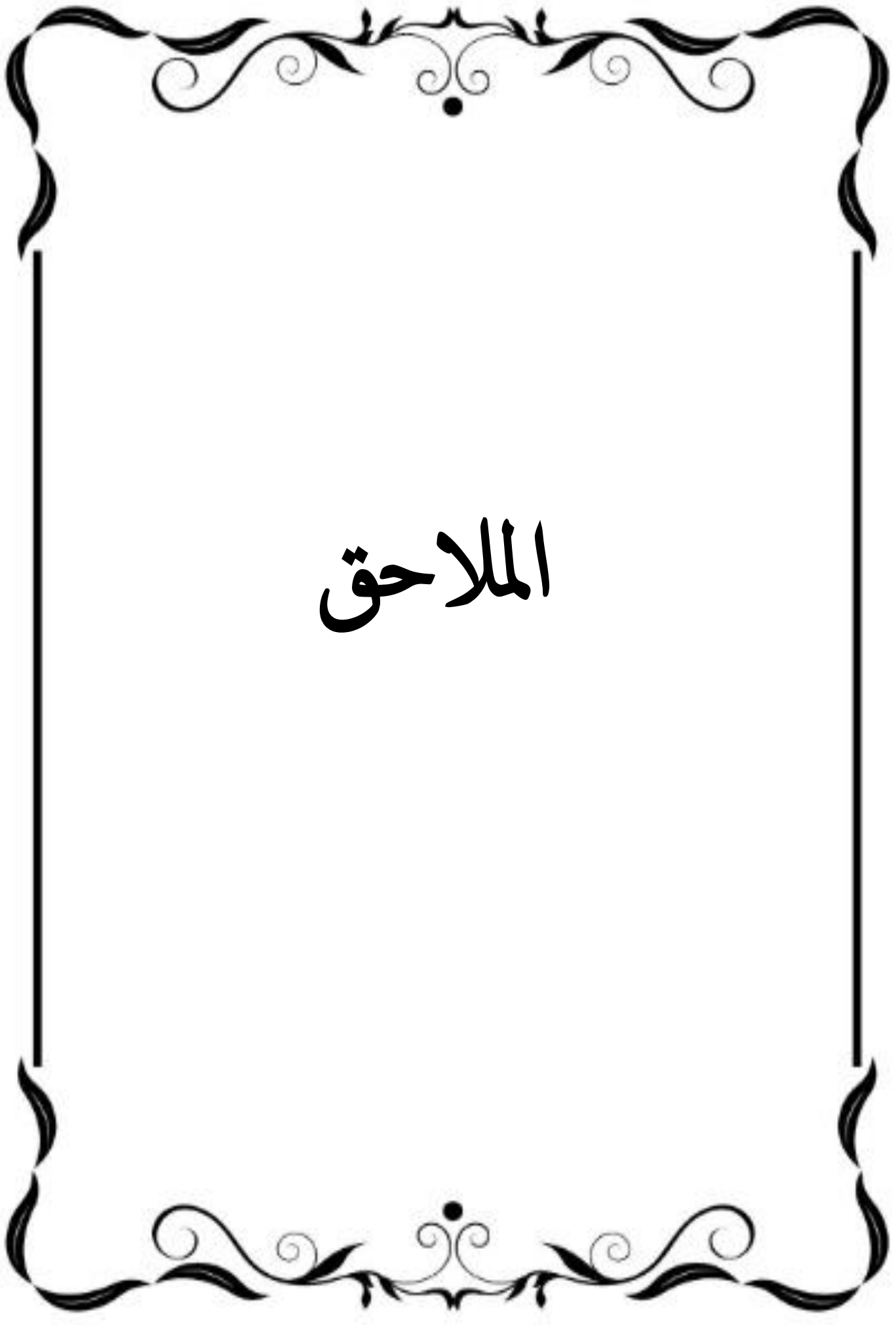
6. مريم قويدر ، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر - 2011-2012 الجزائر

7. مريم قويدر : أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير منشورة ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3 ، الجزائر 2011-2012 .

8. نسيمة بومعروف وأحمد سعدي، انعكاسات الإصلاح التربوي في الجزائر على التحصيل الدراسي للتلاميذ في مرحلة التعليم المتوسط دراسة ميدانية بإكاديمية يوسف العمودي بمدينة بسكرة، جامعة بسكرة.

9. نورة طلعت اسماعيل رمضان، العلاقة الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، (لعب ببجي pubg ببجي نموذجاً) مدرس بقسم الاجتماع بجامعة المنصورة 2019/2020.

10. وليد بن محمد العوض ، دور استخدام شبكة الانترنت في التحصيل الدراسي لدى طلاب جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، رسالة ماجستير (غير منشورة) جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، 2005 .



الملاحق

المحور الأول البيانات الشخصية

- 1- الجنس ذكر انثى
- 2- السنة الدراسية سنة أولى متوسط سنة ثانية متوسط سنة ثالثة متوسط سنة الرابعة متوسط
- 3- هل سبق و ان اعدت السنة نعم لا
- 4- معدل العام للسنة

المحور الثاني اثر الالعب على سلوك التلميذ

- 5- هل تمتلك هاتف ذكي كمبيوتر جهاز اخر
- 6- هل تمارس الالعب بشكل يومي في العطلة فقط اخرى تذكر
- 7- ماهي الالعب الالكترونية المفضلة لديك البيت المدرسة الشارع قاعة العاب مقاهي الانترنت اخرى تذكر
- 8- هل تمارس الالعب من اجل ملء وقت الفراغ التسلية و الترفيه التشويق و الاثارة اخرى تذكر
- 9- عند انقطاع الانترنت او الخسارة في اللعب ماذا تفعل او تشعر انزعاج او قلق سعادة و الفرح تبقى تنتظر اخرى تذكر
- 10- هل تعجبك الشخصيات الموجودة في الالعب الالكترونية و تتمنى ان تكون مثلهم نعم لا
- 11- هل سبق وان قلدت الشخصيات الموجودة في الالعب الالكترونية طريقة الكلام و الالفاظ الحركات و التصرفات اللباس اخرى تذكر
- 12- هل تفضل استعمال المؤثرات الصوتية و الموسيقى الموجودة في اللعبة نعم لا
- 13- اذا كنت تلعب و يطلب منك المساعدة من احد افراد العائلة تلبي على الفور تؤجل لوقت لاحق لا تلبي
- 14- اذا كنت تلعب و يطلب منك المساعدة من احد افراد العائلة تلبي على الفور تؤجل لوقت لاحق لا تلبي

15- في المناسبات العائلية تفضل الحضور و المساندة عدم الذهاب و البقاء للعب

اذهب للضرورة و المجاملة فقط

16- في رايك ممارسة الالعاب تزيد من العنف تمنحك القوة و الشجاعة

تنمي التتمر لديك

المحور الثالث اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

17- كم ساعة تلعب في اليوم بالالعاب الالكترونية ساعة واحدة ساعتين ثلاث ساعات

اكثر من ثلاث ساعات فترات طويلة

18- حسب رايك هل ممارسة الالعاب الالكترونية تنشط الذاكرة و تزيد من مستوى الذكاء تزيد من مستوى الفكري و الابداعي اكتساب مهارات جديدة ومعلومات

اخرى تذكر

19- هل ممارسة الالعاب الالكترونية تزيد ثققتك في نفسك توطد علاقتك بزملائك حل بعض المشاكل المدرسية

اخرى تذكر

20- هل تجد ان ممارسة الالعاب الالكترونية تضعف الانتباه و التركيز داخل القسم لا نعم

21- هل تسببت لك كثرت الالعاب في بعض الاعراض المرضية لا نعم

اذكرها

22- هل ممارسة الالعاب الالكترونية تسبب في اهمال انجاز الواجبات المنزلية و مراجعة الدروس لا نعم

23- هل كثرت ممارسة الالعاب الالكترونية تتسبب في تضعيق الوقت عدم القدرة على استيقاظ باكرا التعب تكاسل و التماطل

اخرى تذكر

24- هل هناك من اصدقائك في المدرسة مشترك او يلعب معك في الالعاب الالكترونية لا نعم

25- في وقت الفراغ تفضل اللعب بي الالعاب الالكترونية جلوس و الحديث مع العائلة

الذهاب الى المكتبة ممارسة الرياضة

اخرى تذكر

26- عند ممارستك الالعاب الالكترونية نتائجك الدراسية تحسنت تدهورت

27- هل وجهت لك ملاحظات او لوم بسبب اشتغالك بالالعاب من طرف الوالدين استاذ بقت كم هي الاخوة

اخرى تذكر