الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية .

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي .

جامعة عمار ثليجي الأغـــــــــواط .

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية.

قسم علم الاجتماع.

تخصص:علم اجتماع الاتصال.

الموضوع:

أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في تخصص علم اجتماع الاتصال.

***إعداد الطالبة:**

بن صحراوي منال

***إشراف الأستاذ:**

بساس بلخير

السنة الجامعية: 2020/2019

الفهرس

الفهرس

شكر وعرفان

مقدمة

الإطار المنهجي للدراسة:

1. أسباب اختيار موضوع الدراسة.....5

2. أهمية الدراسة.....5

3. أهداف الدراسة.....6

4. إشكالية الدراسة.....6

5. فرضيات الدراسة.....8

6. مصطلحات ومفاهيم الدراسة.....9

7. الدراسات السابقة.....13

الإطار النظري للدراسة:

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية.

تمهيد 27

المبحث الأول : اللعب وأهميته في حياة الطفل 28

1.اللعب وفوائده 28

2. أنواع اللعب ووظائفه 32

1.2. أنواع اللعب 32

2.2. وظائف اللعب 36

3.سمات اللعب ونظرياته 38

1.3. سمات اللعب 38

2.3. نظريات اللعب 40

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية وأساسياتها 48
1. نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية 48
2. أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها 55
3. ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية 64
4. الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية 68
خلاصة الفصل 72
الفصل الثاني : التلميذ و التحصيل الدراسي .
تمهيد..... 74
المبحث الأول : أهمية التلميذ في العملية التربوية 74
1. خصائص التلميذ 74
2. ادوار التلميذ 78
3. مميزات التلميذ 79
4. المبادئ التي تؤثر على في شخصية التلميذ 80
المبحث الثاني : التحصيل الدراسي وأهميته 81
1. التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي 81
2. أنواع التحصيل الدراسي 82
3. شروط التحصيل الدراسي 84
4. مبادئ التحصيل الدراسي 86
5. أهداف وأهمية التحصيل الدراسي 89
المبحث الثالث : التلميذ والألعاب الالكترونية 92
1. انتشار الألعاب الالكترونية 92
2. استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية 93

3. الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي 96

خلاصة الفصل 97

الإطار التطبيقي للدراسة:

تمهيد 99

1. مجتمع البحث وعينة الدراسة 100

2. نوع الدراسة ومنهجها 102

3. أدوات جمع البيانات 104

4. مجالات الدراسة 105

5. تفريغ وتفسير الجداول 107

6. نتائج الدراسة الميدانية 111

خاتمة 114

قائمة المراجع.

الملاحق.

فهرس الجداول.

شكر وعرفان

الحمد لله رب العالمين ....والصلاة والسلام على أشرف المرسلين خاتم الأنبياء نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين

....أما بعد

إلى أروع وأغلى شيء في الوجود، إلى المنبع الصافي وبحر الدفء والحنان والأمان أمي الغالية.

إلى من تعب وشقى وتحمل غربة الأيام ووحشتها،إلى من رافقني بدعواته ونصائحه أبي الغالي.

إلى زوجي وإبني الغاليين اللذان كانا خير عون وسند لي.

إلى إخوتي وأخواتي وصديقتي العزيزة ورفيقة دربي.

أتوجه بالشكر الجزيل لهم جميعا على مساعدتهم لي لإنجاز هذه الدراسة .

ثم أدين بالفضل والشكر والعرفان إلى كل من يسر لي مواصلة التعلم ، كما أتقدم بجزيل الشكر إلى الأستاذ

المشرف على هذه الدراسة على مساعدته لي بنصائحه الهادفة طيلة إنجاز هذه الدراسة .

فلهم جميعا جزيل الشكر.

مقدمة

مقدمة :

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال ، حيث ساهمت هذه الأخيرة في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر، حيث أصبح لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد و المجتمع، ومن بين فئات المجتمع الأطفال باعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع .

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

ومن خلال موضوع دراستي وهو: **اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، عالجت الألعاب الالكترونية بصفة عامة لتبيين الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي وتأثيرها على التلميذ حسب عينة الدراسة .

وقد تم تقسيم الدراسة إلى إطار منهجي، إطار نظري نلخص محتواها في الآتي :

حيث يتناول الإطار المنهجي للدراسة: ، أسباب اختيار الموضوع، أهمية الدراسة،أهداف الدراسة، إشكالية الدراسة، تساؤلات الدراسة، فرضيات الدراسة، مفاهيم الدراسة، مصطلحات ومفاهيم الدراسة ، الدراسات السابقة.

أما الإطار النظري ضم فصلين :

الفصل الأول : خاص بأهمية اللعب والألعاب الالكترونية ، حيث تناول المبحث الأول بعنوان اللعب و أهميته في حياة الطفل ، اللعب وفوائده، أنواع اللعب ووظائفه، سمات اللعب ونظرياته، أما فيما يخص المبحث الثاني بعنوان الألعاب الالكترونية وأساسياتها تناولت فيه نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية ، أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها. وسلبيات الألعاب الالكترونية.

الفصل الثاني : خاص بالتلميذ والتحصيل الدراسي، حيث تناول المبحث الأول بعنوان أهمية التلميذ في العملية التعليمية و التربوية خصائص التلميذ، أدوار التلميذ، مميزات التلميذ، والمبادئ التي تؤثر في شخصيته، أما المبحث الثاني بعنوان التحصيل الدراسي وأهميته فقد تناول التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي، وشروطه، ومبادئه، وأهدافه وأهميته ، في حين أن المبحث الثالث الذي كان عنوانه التلميذ والألعاب الالكترونية فقد تناولت فيه انتشار الألعاب الالكترونية ، واستخدام التلميذ للألعاب الالكترونية، وأخيرا الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.

الإطار المنهجي للدراسة

1. أسباب اختيار موضوع الدراسة.
2. أهمية الدراسة.
3. أهداف الدراسة.
4. إشكالية الدراسة.
5. فرضيات الدراسة.
6. مصطلحات ومفاهيم الدراسة.
7. الدراسات السابقة.

1) أسباب اختيار موضوع الدراسة :

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الإنسانية 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 اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

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

ب- الأسباب الموضوعية :

• نظرا لأهمية طبيعة موضوع اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ وكذلك لأن هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة على الرغم من أهميته وإلزامية دراسته والبحث فيه .

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

• جدة وجدية موضوع الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري خاصة في الوقت الراهن.

• قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ بالرغم من أهميتها وتأثيرها عليه.

2) أهمية الدراسة :

أهمية الدراسة تكمن في أهمية الموضوع الذي هو أثر الألعاب الالكترونية 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 بشان هذه الظاهرة التي تتعلق بهذا النشاط الترفيهي، كما يمكن أن هذه الدراسة كانطلاقة الدراسات جديدة حول موضوع الألعاب الإلكترونية والتلميذ وتأثيرها على التحصيل الدراسي، وكذا تقديم إضافة علمية في التخصص.

3) 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 على التحصيل الدراسي للتلميذ.
- التعرف على درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية 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 تنميط السلوك وتغيير مبادئ التربية.
- معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

4) إشكالية الدراسة :

يعتبر التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والفكرية دليل على فتح أفاق وتطلعات مستقبلية جديدة ، مما ساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والجغرافية وهذا ماتميز به القرن العشرين ، كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالكمبيوتر والهواتف الذكية و

اللوحات الالكترونية، وهذا أدى بدوره إلى إبتكار وسائل لعب جديدة تواكب تلك الاختراعات والوسائل التكنولوجية الجديدة فسميت في مجملها بالألعاب الإلكترونية.

فالألعاب الالكترونية تعتبر من أحدث الألعاب في العالم لم تكن معروفة من قبل فهي تؤدي دورا أساسيا في ثقافة الأطفال ، حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال، كما صنف جونز الألعاب الالكترونية إلى مجموعة من الألعاب العاب المغامرة والمنافسة والمحاكاة والعاب الألغاز والحركة والعاب الأدوار وغيرها من الألعاب ، كما تمتاز الألعاب الالكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم الرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة، حيث لقيت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في الدول العربية بصفة عامة والجزائر بصفة خاصة، باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع .

والألعاب الالكترونية تتجه إلى كل شرائح المجتمع ، إلا أن اللعب ميزة الطفل، لأنه أكثر الفئات الاجتماعية اهتماما بمثل هذا النشاط كما تعد مرحلة الطفولة هي الركيزة الأساسية لحياة الفرد المستقبلية إذ فيها تتحدد ملامح شخصيته من خلال ما يكسبه من مهارات وخبرات وقيم ، لان الطفل يمر بمراحل متعددة منذ ولادته، كمرحلة الطفولة والمراهقة والشباب وغيرها، لكنه في فترة معينة من حياته يكون في حالة الدراسة أو التمدرس، فهي تعتبر من أهم المراحل التي يمر بها الطفل، والتلميذ هو شريحة حساسة ومهمة في المجتمع نظرا لالتزامه بنظام تربوي يسعى إلى تكوينه وتعليمه، أما في المقابل نجده ملزم بالقيام بواجبات والتزامات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله الدراسي، في حين تعتبر أيضا مرحلة تكوين الذات وتنمية القدرات العقلية والفكرية والبدنية لديه، لكن وفي ظل التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده عالم اليوم فرض عليه استخدام هذه التكنولوجيا خاصة تقنيات التسلية كالألعاب الالكترونية عبر الوسائل الحديثة (كالكومبيوتر، الهاتف الذكي واللوحات الالكترونية.....إلخ)، وعليه يمضي التلميذ باستخدام هذه الألعاب، ويرجع ذلك إلى أهم ميزة فيها محاكاتها للواقع أكثر من الخيال ، كما أن لها مميزات تكنولوجية عالية الجودة في التصميم والألوان والموسيقى، فهي تمكن مستخدمها في التحكم في جميع تقنياتها ، كما يمكن أن تساعده في التعلم واكتساب مهارات تكنولوجية جديدة،

وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب الالكترونية من تفكير وانتباه وتركيز، في حين يمكن أن لها أثار سلبية نتيجة الاستخدام المفرط لها كما يمكن أن تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة في أوقات الدراسة، حيث نجده يمضي وقتا طويلا في اللعب وبالمقابل إهماله لواجباته المدرسية خاصة في ظل غياب رقابة الأولياء .

وعليه تتمحور دراستنا حول التساؤل الرئيسي التالي :

- **ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟**

❖ **تساؤلات الدراسة :**

- 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 ؟
- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ ؟

5) فرضيات الدراسة :

- الألعاب الالكترونية تؤثر على مستوى التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.
- الألعاب الالكترونية تؤدي بالتلميذ إلى إهمال واجباته المدرسية.
- التأثيرات التي تخلفها هذه الألعاب على التلميذ من منظور الأولياء.

6) مصطلحات ومفاهيم الدراسة:

1. تعريف الأثر:

أ. لغة: جمع أثار ، علامات أو وشم متخلف من شيء ما ، «أثار أقدام » ، «آثار عجلات في الرمل »، عمل غالبا ما يكون تدريجيا و متواصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو شيء " أثر سيء"، أثر يؤدي إلى تغييرات [1].

ب. اصطلاحا: "هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام و تتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور الذي تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم "[2]. 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 وقد يكون الأثر نفسي و اجتماعي و يتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار و المعلومات و الترفيه و الإقناع و تحسين الصورة الذهنية » .[3]

ج. إجرائيا: هو التغييرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة كالهواتف الذكية على الفرد المستخدم سواء من الناحية الأفكار و الاتجاهات أو السلوكيات . و نقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغير الحاصل على التحصيل الدراسي للتلميذ نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية.

---

[1] **المنجد في اللغة العربية المعاصرة:** ط1، دار المشرق، بيروت، لبنان ،2000، ص 6.

[2] مريم قويدر : **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستير ،منشورة ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3، الجزائر 2011-2012 ، ص 32.

[3] حسن عمار مكاوي و ليلى السيد : **الاتصال و نظرياته المعاصرة** ، د.ط، الدار المصرية اللبنانية ، مصر ، 2001 ، ص52 .

2. تعريف الألعاب الالكترونية:

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 الالكترونية » [1] «هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب 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 الانترنيت أو بشكل فردي » [2].

ب. إجرائيا: « هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية ، وتشمل هذه الألعاب ، ألعاب الحواسيب ، أو الكمبيوتر (المحمول أو الثابت) ، و ألعاب الانترنيت ، والألعاب الفيديو ، وألعاب الهواتف الذكية (النقالة) » [3].

---

[1] مها حسني الشحروري : **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها** ، دار المسيرة ، عمان ، 2008 ، ص 31

[2] مريم قويدر ، **مرجع سبق ذكره** ، ص 34.

[3] ماجد محمد الزيودي ، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلوموا و أولياء أمور الطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، رسالة ماجيستر ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، 2015 ، ص 21

3. 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 » [1]. 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 و التقدم 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 كليهما معا» [2] حيث ركز هذا التعريف على جانبيين الأول مستوى الكفاءة و الثاني طريقة التقييم التي يقوم بها المعلم.

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 [3].

---

[1] محمود جمال السلخي ، **التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به** ، ط1 ، دار الرضوان ، عمان ، 2013 ، ص 25 د

[2] محمد عبد العزيز الفرياوي ، **الاتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم** ،ط1 ، مكتبة المجتمع العربي ، الأردن ، 2008 ، ص 227.

[3] وليد بن محمد العوض ، **دور استخدام شبكة الانترنيت في التحصيل الدراسي لدى طلاب جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية** ، رسالة ماجستير (غير منشورة) جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، 2005، ص 08 .

4. تعريف التلميذ:

أ. لغة : جمع تلاميذ و تلامذة . طالب العلم و خصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى: تلميذ في مدرسة ابتدائية. التلميذ خادم الأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة. و التلميذ طالب العلم [1].

ب. اصطلاحا: إن مصطلح التلميذ يعني : «المزاول 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 و اتجاهاته .[2]

ج. إجرائيا : هو ذلك التلميذ الذي يزاول دراسته بالطور الابتدائي و المتوسط، و الركن الأساسي في القيام بعملية التعليم و العملية التربوية

[1] إبراهيم مصطفى وآخرون: **المعجم الوسيط** ، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، اسطنبول، تركيا، ص 87.

[2] سوفي نعيمة: **الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطور المتوسط** ، قسم علم النفس والعلوم التربوية وارطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2010-2011 ص55

7) الدراسات السابقة :

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة ، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه ، أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين [1]. فالدراسات السابقة هي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث أو هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسة.

1. دراسات محلية:

الدراسة الأولى:

« أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل » رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر -3- أجريت في سنة 2012 - 2011 بالجزائر . انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال و واقعها و أسباب الانتشارها 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 للوقف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي : **ما هو أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟**

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

1- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

2- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

[1] مريم قودير ، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ،رسالة ماجيستير ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر -3- 2011-2012 الجزائر.

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي و الإطار النظري و التطبيقي، 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 و الدراسات السابقة ، أما الإطار النظري فاحتوت على ثلاث فصول حيث عنون الفصل الأول ب" ماهية اللعب و ألعاب الفيديو " و الفصل الثاني ب" تكنولوجيا المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي " و الفصل الثالث ب" الألعاب الالكترونية و أساسياتها" ، أما الإطار التطبيقي فتضمنت هو الأخر ثلاث فصول . و تصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع و الظواهر الاجتماعية ، من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع ، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات ، وأدوات كمية و إحصائية الجمع 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 شرائها و اقتنائها.

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

- هناك فروق بين ذكور و إناث 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 و التقاليد و الدين .

- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية ، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه ، وهذا ما يجعله 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 كالكمبيوتر و الانترنيت 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 و التخطيط 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 و المنهج المتبع في الدراسة ، وكذلك مجتمع البحث و عينة الدراسة.

الدراسة الثانية :

" الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري " مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر من إعداد الطالبة " فاطمة همال" قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة في سنة 2001-2012 بالجزائر .

انطلق الباحث من إشكالية مفادها تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ، فقد أصبح للطفل مؤسسات أخرى تقوم بتربيته و تنشئته غير الأسرة و المسجد كالتلفزيون و الانترنيت و الألعاب الالكترونية التي أصبحت لها دور كبير في حياته فهذه الألعاب

أصبحت تؤثر عليه إلى درجة الاعتماد عليها في حل العديد من العقبات و المشاكل و اكتساب سلوك الحيل و العنف و هذا ما جعل الباحث يطرح التساؤل الرئيسي اللاتي :

- **ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟**
- **ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟**

و تحت هذا الطرح تندرج عدة تساؤلات فرعية هي :

-هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري ؟

-هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أو العقلي أم كلاهما ؟

-هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير ؟ أم الانبهار بتقنيات التصميم كان له دورفعال

كما حددت الفرضيات التالية :

- اصطبغ تأثير الألعاب الالكترونية بصيغة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري و تنشئته العقلية و النفسية.

- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري و اهتماماته.

- للتصميم الفني و الشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها و الاهتمام بها . إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها و الضارة لدى الطفل الجزائري.

و قد قسم خطته إلى أربع فصول حيث احتوى الفصل الأول على الإطار المنهجي و المفاهيمي للدراسة أما الفصل الثاني فعنون بالألعاب الالكترونية ، حيث أن الفصل الرابع خصص للإطار الميداني للدراسة.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي بمسح الألعاب الالكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و مسح جمهور من الأطفال ، حيث تمت الاستهانة بالمقابلة كأسلوب أو أداة من جمع البيانات حيث احتوت على أسئلة متضمنة في ثلاث محاور ، حيث تمحورت أسئلة المحور الأول حول التعرف على توفر و استخدام الوسائط الإعلامية الجديدة ، أما المحور الثاني فتهدف أسئلة إلى التعرف على توفر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و أنماط

استخدامها ، حيث كانت أسئلة المحور الثالث محوصلة عن تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية .

حيث اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الذي هو الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي ، حيث اختارت الباحثة ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة (ذكور إناث) لتمثيل مجتمع البحث.

توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية و ذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد ، و كان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدرت ب 34.50%.

- يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة و أساسية في حياة الطفل الجزائري ، وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة 51.26 % لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال .

- يعود عدم توفر الانترنيت عند بقية مفردات العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى، وذلك بنسب19. 64 % من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منازلها الانترنيت مقابل 35.80 % سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة .

- تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة ، وذلك ما يؤكده استخدام العينة للانترنيت المتوفرة بالبيئة بنسبة 65 % و هو مؤشر أخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

- تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الالكترونية الموجودة في التلفزيون و ذلك ما أكدته بنسبة 78.74 % من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الكترونية عبر التلفزيون .

- أكثر الألعاب تداولا و تفضيلا في اللعب لدى العينة هي : الدودة - ترتيب الصور - سباق السيارات - تلبيس البنات - لعبة الكنز - الصياد - لعبة باربي .

- تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما لتسلية و المتعة بالنسبة للطفل الجزائري ، ولا يمكن الاستغناء عنها ، و مع توفر هذه الألعاب بأعداد و أنواع مذهلة ، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة و الجديد فيها و هو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها .

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة الفصل الثاني و الفصل الثالث ، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في متغير الألعاب الالكترونية و كذلك في المنهج المتبع في الدراسة المتمثل في المنهج المسحي ، حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستي في مجتمع البحث و عينة الدراسة و أدوات جمع البيانات حيث أن الباحثة في هذه الدراسة اعتمدت على المقابلة لجمع البيانات .

دراسات عربية:

الدراسة الثالثة:

الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، من إعداد «ماجد محمد الزيودي » دراسة ماجيتسير ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، المملكة العربية السعودية .

انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في ظل التطور التكنولوجي و الالكتروني المعاصر و كذلك الانتشار الواسع للألعاب و الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب و خطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحية و الاجتماعية و الثقافية لأطفال و كذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية و النفسية للأطفال ، و في ضوء ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي الآتي: **ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟**
و يتفرع عن سؤال الدراسة الأسئلة الفرعية التالية :

1- ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو المدارس الابتدائي بالمدينة المنورة ؟

2- ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء امور الطلبة في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

3- ما تصورات معلمو المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ؟

4- ما تصورات أولياء الأمور الطلاب في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية الاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية ؟

لم يضع الباحث خطة لإطاره النظري لأنه لم يتناول الموضوع بشكل دقيق و لأنها دراسة جاءت في مجلة طيبة للعلوم التربوية .

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي و ذلك لملائمة لطبيعة الدراسة الحالية ، كما اعتمد في جمع المعلومات و البيانات حول الظاهرة بالاعتماد على الاستبيان حيث قام الباحث بتصميم ثلاث استبيانات ، الأولى لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها المعلمون ، و الثانية تقيس الانعكاسات التربوية كما يراها أولياء أمور الطلبة ، و الثالثة لمعرفة تصورات أفراد العينة من المعلمين و أولياء أمور الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام الأطفال الألعاب الالكترونية .

كما أن مجتمع الدراسة هو المعلمين و أولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية بالمدينة المنورة و التي تقتصر على الذكور والإناث كما استخدمت الحصر بالعينة على المدارس الابتدائية في مديرية التربية و التعليم بالمدينة لمنورة دون المحافظات التابعة لها .

كما توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

- توصل الباحث إلى أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب و دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

- كما أثبتت الدراسة أن مواقف المعلمين و اتجاهاتهم من هذه الألعاب ، إذ ا،هم لا يرون فيها فوائد أو نتائج ايجابية على الصعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية و الحركية ، او مهارة تعلم اللغة الانجليزية أو مهارة إدارة الوقت .

- كما بينت أيضا موقف المعلمين من هذه القضية ، كما يمكن القول أن محتويات هذه الألعاب ثقافية خطيرة للغاية ، كتدمير المساجد ، أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية و تجميد للرموز الدينية غير الإسلامية أحيانا ، التي من الممكن أن تؤثر سلبا في الجوانب العقائدية و الدينية عموما للأطفال .

- كما أنها توصلت إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر و عدم النوم مبكرا.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة من حيث الجانب المنهجي و النظري للدراسة ، حيث أن أوجه التشابه بين دراستي و هذه الدراسة في متغير الألعاب الالكترونية و المنهج المعتمد المتمثل في المنهج المسحي و كذلك التشابه في أداة جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان و مجتمع البحث و عينة المتمثلة في أولياء الأمور أو الأولياء ، كما أنها تختلف مع دراستي في مجتمع البحث المتمثل في معلمون و الأولياء.

الدراسة الرابعة :

العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض من إعداد " عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم " رسالة ماجيستير (غير منشورة) ، قسم علم النفس ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، السعودية ، 2011 .

انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض خاصة في ظل انتشارها بين المراهقين خصوصا في المجتمع السعودي حيث لا يكاد يخلو بيت منها ، هذا ما دفع بالباحث إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني و من هنا جاءت طرح التساؤل الرئيسي التالي : **هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ؟**

و يتفرع من التساؤل التساؤلات التالية:

1. هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الحكومية الثانوية و طلاب المدارس الأهلية لثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية؟

2. هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التعليمية بمدينة الرياض (شمال ، جنوب ، شرق ،غرب) ؟

3. هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف الصنف الدراسي ؟

4. هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية يوميا ؟

5. هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف أنواع الألعاب الالكترونية التي يتم ممارستها ؟

حيث اعتمد الباحث في خطة دراسته على خطة تحتوي على خمس فصول، حيث اشتمل الفصل الأول على المدخل إلى البحث، أما الفصل الثاني فتضمن الإطار النظري، أما فيما يخص الفصل الثالث فقد تمحور عناصره حول منهج البحث و عينة الدراسة و أدواته و إجراءاته ، حيث خصص الفصل الرابع إلى عرض و تفسير النتائج البحث ، أما فيما يخص الفصل الخامس تضمن عرض النتائج و التوصيات .

تصنف الدراسة ضمن الدراسات الوصفية التحليلية ، حيث اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي ، حيث اختيار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه ، حيث تكونت عينة دراسته أو بحثه من 531 طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، حيث تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض خمس منها أهلية و خمسة حكومية و كانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحث :

- أن هناك علاقة ارتباطيه موحية بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني و أن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية ، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب و القتال و كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين ، وان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين ، كما توصلت أيضا إلى أنه لا يوجد فروق في مستوى السلوك

العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض و باختلاف العنف الدراسي .

من خلال دراستنا التي قمنا بها وهذه الدراسة التي اعتمدنا عليها كدراسة سابقة لاحظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث أن دراستي تناولت اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ أما هذه الدراسة فتناولت العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، أي وجد تشابه في متغير الألعاب الالكترونية بالإضافة إلى التشابه في نوع الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستمارة الاستبيان واختلاف في المنهج ومجتمع البحث وعينة الدراسة .

الدراسة الخامسة:

ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض » من إعداد الدكتور " عبد الله بن عبد العزيز الهدلق " رسالة دكتوراه ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود ، الرياض ، المملكة العربية السعودية . انطلق الباحث من إشكالية مفادها إلى التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل الرئيسي :

ما ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و ما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام الابتدائي و المتوسط و الثانوي بمدينة الرياض ؟

و ينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية :

1- ما دوافع ممارس الألعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض ؟

2- معرفة ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض؟

3- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

و قد قسم الباحث خطة إطاره النظري و تطرق إلى العناصر الآتية :

تعريف الألعاب الالكترونية و تصنيفاتها و أسباب و دواعي ممارستها و كذلك إلى ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ,

- اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسبة لطبيعة الدراسة ، كما استعان الباحث في جمع البيانات على الاستبيان موزعة على ثلاث محاور حيث تضمن المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية ، أما المحور الثاني ضمن ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية و المحور الثالث تضمن سلبيات الألعاب الالكترونية .
- و تمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام الابتدائي ، المتوسط ، الثانوي) بمدينة الرياض الذين كانوا يدرسون في الفصل الدراسي 1431ه/1432ه و نظر لاتساع و كبر مجتمع البحث استعان الباحث باستخدام المسح بالعينة حيث اختيار تطبيق دراسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية و ثلاث مدارس متوسطة و ثلاث مدارس ثانوية الذين بلغ عددهم 359 طالب كانوا يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431/ 1432 ه ،

كما توصلت هذه الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها :

- أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الالكترونية مثل السعي للفوز المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل و التصور و غيرها من عناصر الجذب و التشويق و الإثارة .

كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الالكترونية أثار ايجابية و أخرى سلبية ، فمن الآثار الايجابية أن الألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الانترنيت online games تسهم في تحسين المهارات الاجتماعية الأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات ، مهارة الطباعة ، مهارة الكتابة ، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية ، مهارات التفكير الناقد و مهارات حل المشكلات ، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على الألعاب الالكترونية و هي عديدة و تم تصنيفها إلى ست فئات : أضرار دينية و أضرار سلوكية و أمنية ، أضرار صحية ، أضرار اجتماعية و أضرار أكاديمية ، وأضرار عامة .

من خلال دراستنا التي قمنا بها وهذه الدراسة التي اعتمدنا عليها كدراسة سابقة لاحظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث أن دراستي تناولت اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ أما هذه الدراسة فتناولت ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية دوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، أي وجد تشابه في متغير الألعاب الالكترونية

بالإضافة إلى التشابه في منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستمارة الاستبيان واختلاف في نوع الدراسة ومجتمع البحث وعينة الدراسة . كما تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري .

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية.

- **تمهيد .**

المبحث الأول : اللعب وأهميته في حياة الطفل .

1.اللعب وفوائده .

2. أنواع اللعب ووظائفه .

1.2. أنواع اللعب .

2.2. وظائف اللعب .

3.سمات اللعب ونظرياته .

1.3. سمات اللعب .

2.3. نظريات اللعب .

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية وأساسياتها .

1. نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية .

2. أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها .

3. ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية .

4. الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية .

- **خلاصة الفصل**

تمهيد :

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

المبحث الأول: اللعب وأهميته في حياة الطفل.

1) اللعب و فوائده:

يرى تايلور **taylor** اللعب بأنه : «هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل انه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات ، فاللعب للطفل هو كمال التربية و الاستكشاف و التعبير الذاتي و الترويج » [1] كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي و التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال و المراهقين ، هذا اللعب قد يكون منظم كبعض الأنشطة الفكرية و الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري و حمل الأشياء و مداعبة اللعب ، كما يعتبر وسيلة تربوية و نشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل و تشجيعه عليها و تنمية مختلف قدراته الفكرية و البدنية و المهارات الأساسية من الوقوف و المشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب و الرياضية و الفكرية ، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر و القدرة على المقاومة التعب و الوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح و التعاون و حب الزملاء بينهم ، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة و عقل سليم [2]

كما يرى الدكتور محمد محمود الحيلة" أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية ، وهو نشاط حر و موجه يكون على شكل حركة أو عمل ، يمارس فرديا أو جماعيا و يستغل طاقة الجسم العقلية و الحركية و يمتاز بالسرعة و الخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية ، ولا يتعب صاحبه و يتمثل الفرد المعلومات و يصبح جزءا من حياته ، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع ، و يتصف اللعب سمات يمكن إجمالها في الآتي :

---

[1] مها حني الشحروري :**الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (ما لها و عليها)**، ط1 ، دار الميسرة ، 2008 ، عمان ، ص 31

[2] بشير نمرود: **ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا ، (12-15) القطاع العام** رسالة ماجستير ، معهد التربية البدنية و الرياضية ، جامعة الجزائر ، الجزائر ، 2008 ، ص 75.

1- اللعب نشاط لا إجبار فيه و غير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار و بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.

2- تعد المتعة و السرور جزءا رئيسيا و هدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب، و غالبا ما ننتهي إلى التقدم.

3- من خلال اللعب يمكنها استغلال الطاقة الذهنية و الحركية للاعب في آن واحد .

4- للعب مطلب أساسي لنمو الطفل ، و لتلبية احتياجاته المتطورة و لتعليمه التفكير

5- ارتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة و الخفة و الانتباه و تفتح الذهن .

6- للعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال و توسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية للأشياء .

7- للعب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب و حتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من مثله [1].

و تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من الحاجات الإنسانية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه و ضرورة من ضروريات حياته ، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به و يحقق التواصل معها ، كما ينمو جسميا و عقليا و لغويا و انفعاليا و اجتماعيا ، ويكتسب العديد من المهارات و المعلومات التي تساعده في التكيف النفسي و الاجتماعي ، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية و الصحة النفسية للأطفال كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية و الرياضية و اللغوية و البدنية و الاجتماعية ، و ليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار ، بل أنه من الضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر ، أنه البهجة و الفرحة و الإبداع و الانطلاق في عالم جميل خلاب .

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص و مشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين و الآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب و هذا ما يشعره بالسعادة و الفرح و بأنه محل إعجاب و تقدير من طرفهما [2].

---

[1]-محمد محمود الحيلة: **الألعاب من أجل التفكير والتعليم** ،ط1 ، دار الميسرة ، عمان، الأردن ، 2004، ص ص 19-20 .

[2]-مريم قويدر: **اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ، رسالة ماجيتسير ، كلية علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3 2011-2012 ، ص ،ص45-46 .

إن للعب أثر كبير في تعليم الطفل و تنمية شخصيته من الناحية المعرفية و السلوكية و في تحسين تواصله الاجتماعي مع الآخرين.

1. فاللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع البيئة لفرض التعلم و إنماء الشخصية و السلوك .
2. يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم و تساعد في إدراك المعاني و الأشياء.
3. يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات يعاني منها بعض الأطفال ، فبعض الأطفال الذين يعانون من مشكلة العزلة أو مشكلة العدائية للأخرين يمكن توجيههم إلى السلوك المرغوب من خلال إشراكهم في بعض الألعاب الجماعية التي تشجع المشاركة و تبعدهم عن السلوك السيئ .
4. من خلال استخدام الألعاب كوسائل تعليمية ، تساعد الألعاب على تثبيت المعلومات حيث أن المعلومة التي يتم تقديمها من خلال لعبة لا يمكن أن ينساها الدارس حيث تكون فيها عنصر لحركة فهي تسمع و ترى و تقوم بنفسها بعمل حركي و تستخدم أكثر من حاسة ، لذا فإن التعليم باللعب يكون أكثر ثباتا من غيره ، كما أن الألعاب تساعد على تنشيط الدارس لاستيعاب المعلومات و القدرة على التفكير و تبعد عنه الملل و السامة .
5. يعتبر اللعب وسيلة من وسائل التفريغ عن الانفعالات المختلفة لدى الدارس في هذه المرحلة حيث تظهر الهوايات و الميل للشلة و الشعور بالمكانة كل هذه من خصائص اللعب التي يعمل على تفريغ هذه الطاقات .
6. يعتبر التعلم بواسطة اللعب أداة فعالة في تفريغ التعلم و تنظيمه لمواجهة الفروق الفردية و تعليم الأطفال وفقا لإمكاناتهم وقدراتهم فكل طفل من الممكن أن يختار اللعبة التي تناسبه أو يشارك في الألعاب بحسب قدراته و إمكاناته فبالتالي ينمي ما لديه من هذه القدرات دون عزلة عن العملية التعليمية أو التعلمية [1].

[1] فهد الغامدي: **مقال أتعلم باللعب** ، شبكة الخليج الالكترونية ، السعودية ، 26 شباط ، 2009 ، ص، ص 2-3.

و لعل للعب فوائد كثيرة للأطفال و الكبار على حد سواء ، أما فيما يتعلق بفوائده على الطفل فنجمعها فيما يلي :

- اللعب هو الرافد الذي تتسرب بواسطته المعرفة إلى الطفل، ومن خلاله يكتشف الكثير عن نفسه، وعن العالم الذي يعيش فيه.

- اللعب يتيح الفرصة للتعبير عن الحاجات و الرغبات و المشاعر التي يعبر عنها على نحو كاف في حياته الواقعية .

- اللعب يهيئ للطفل حالات مناسبة لتطوير ذاكرته ، و تفكيره ، وخياله و ذكائه ، وقدرته على الحديث وإطلاق إبداعاته .

- اللعب يمكن الطفل من تعلم كثير من جوانب الحياة الاجتماعية ، فمن خلاله يمنح مواقف حياتية تتيح له فرصة ليتعلم النموذج الأمثل في تكوين العلاقات المتبادلة ، كالمشاركة و التعاون و المناقشة و التشاور مع الآخرين و المشاركة في اتخاذ القرار ، و تقبل أي الغير و لو كان نخالف لرأيه فاللعب يساعد الطفل على التكيف مع العالم المتغير باستمرار ، وكذلك يساعده على القيام بأدوار مختلفة مهارة التغيير و بسرعة من سلوك معين إلى أخر مما يزوده بالخبرة في تكوين الرأي و يجعله أكثر قدرة على تقمص شخصية ما ، أو القيام سلوك معين [1].

إن اللعب له أهمية كبيرة في حياة الطفل، لأنه يساعده في التعرف على المجتمع و البيئة اللذان يعيشوا فيهما و كذلك تنمية مختلف قدراته سواء الذهنية و الفكرية و الرياضية ، كما يساعده أيضا على ا، يعيش حياة عادية بعيدة ن المشاكل و العقد النفسية ، كما له أيضا أهمية بالغة في تكوين الشخصية لدى الطفل و كما يساعده على توجيه سلوكه و تنمية شخصيته كتعلم الكثير من المفاهيم اللغوية ، الرياضية ، العلمية الدينية ..... الخ.

[1] خالد محمد أبو شعيرة : **المدخل إلى علم التربية** ، الطبعة 1، مكتبة المجتمع العربي ، 2009 ، عمان ، ص ،ص334-335 .

2) أنواع اللعب و وظائفه :

2-1 أنواع اللعب :

أولا: اللعب البدني

من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني و الحركي ، و يمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط و التلقائي و الفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا و جماعية على النحو الآتي :

1- اللعب الحس الحركي :

إن بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالأتي :

- نشاط حر و تلقائي يقوم به الطفل، و يتفوق به عن غيره متى رغب ، وهو نشاط فردي في معظمه .
- نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية و استطلاعية و فيها يحصل الفرد على البهجة و المتعة و الأمثلة على نشاطات اللعب الحس الحركي : الألعاب الاستطلاعية ، مشاهدة و مراقبة الأشياء المتحركة و القبض على الأشياء و قذفها أو رفعها في الفم .... الخ وفي النصف الثاني من عامة الأول ينجذب الطفل إلى الألعاب بسيطة يلعبها مع الأم تسمى " **ألعاب الأم** ".

2- ألعاب السيطرة و التحكم : في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما و تعقيدا تعرف بألعاب السيطرة و التحكم و يسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بالألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة -كالسير على الحوافز في الشوارع ، والقفز في أماكن مرتفعة ، و التقاط الكرات برشاقة .....الخ .

3- اللعب الخشن : هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى و المتأخرة ، حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة و الاشتباك .[1]

[1]-محمد محمود الحيلة : **مرجع سبق ذكره** ، ص ،ص 55-56

4- اللعب الجماعي : أو ما يعرف بألعاب الجيرة ، حيث تكون في جماعة اللعب غير محدودة ، وهي ألعاب بسيطة غير معقدة و قواعد قليلة ، حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة و التفوق ، ويتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي و ذلك على النحو الآتي :

- **اللعب الفردي :** و فيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون أن يلتفت للآخرين من حوله . اللعب
- **المشاهد :** و فيه يكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرين .
- **اللعب الموازي :** يقوم بها الطفلان أو أكثر بالطريقة نفسها و المكان نفسه و لكن دون حدوث أي فاعلات اجتماعية فيما بينهم .
- **اللعب المشترك :** يتفاعل الأطفال معا بما فيها تبادل أدوات اللعب و التحدث مع بعضهم بعضا لكن يظل كل واحد منهم بلعبة واحدة .
- **اللعب التعاوني :** و فيه يعمل الأطفال معا و يساعدون بعضهم بعض الإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم [1] .

إن اللعب البدني بكل أنواعه يساهم بشكل كبير في تنمية قدراته الحركية ، لأن اللعب البدني يمارسه الطفل منذ ولاته و يتطور في كل مرحلة من مراحل حياته ، فاللعب البدني هو الأكثر شيوعا عند الطفل في فترات مرحلة الطفولة .

ثانيا : اللعب التمثيلي :

يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي ، و هذا ما يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربية و التجوال بها ، كما يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار ، و من فوائد اللعب التمثيلي للطفل نذكر :

- يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطفل على تجاوز الواقع و تلبية احتياجاته بصورة تعويضية .

[1] **المرجع نفسه :** ص ، ص 56-57.

- وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال ، لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال و التخمين و التساؤلات و الاستكشاف .

- يعد متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر و الضيق و الغضب التي يعاني منها الطفل بطريقة الصحيحة.

- يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدورهم كدور الأم و المعلم أو الجندي ، و هذا ما يساعده على القيام بعض الأدوار في المستقبل .[1]

إن اللعب التمثيلي يساعد الطفل على تقمص الشخصيات و الأدوار ، يعتبر هذا اللعب وظيفة أساسية في تلبية حاجات بصورة تعويضية ، كما يخلصه هذا الأخير من التوتر و الضيق و الغضب التي يعاني منها الطفل .

ثالثا : اللعب التركيبي البنائي:

في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة و ملائمة في البناء و التشييد ، بينما يكون قبل السادسة موضعا للصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها بعض ، وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل : عمل العجينة على شكل جبال و استخدام القص و اللصق و الألوان ، إما في مرحلة الطفولة المتأخرة ، فيطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية و تنوعا و تعقيدا ، و من المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية : بناء الخيام ، الألعاب المنزلية ، عمل نماذج من الصلصال .....الخ [1].

اللعب التركيبي البنائي في حياة الطفولة المبكرة أو المتأخرة حيث يساعده على بناء النماذج و الأشكال .

[1]-محمد محمود الحيلة : **مرجع سبق ذكره** ، ص ،ص 55-56.

[1] **مرجع نفسه** ، ص 58 .

رابعا : الألعاب الفنية :

تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان ، و التذوق الجمالي و الإحساس الفني ، ومن النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب ما يلي :

أ. **الرسم :** تعد رسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة على التألق و الإبداعي عندهم ، و يطور الرسم في مراحل ثلاث هي :

المرحلة الأولى : تعرف بمرحلة الخربشة و الشخطبة و تمتد من السنة (1-3) من العمر ، حيث يحظى الطفل ببهجة عارمة من الخربشة التي يعملها بقلم أو أصبع من الطباشير و الرسم بالنسبة إلى الطفل هو وسيلة للتعبير أكثر منه التكوين صور و أشكال جمالية.

المرحلة الثانية :

تعرف بمرحلة الأشكال و التصاميم ، وتمتد من السنة الثالثة إلى الخامسة (3-5) من العمر ، و هذه التصاميم و الأشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من أجل المتعة فقط و يكون للطفل نمطه الخاص به و مجموعة من الألوان يختارها الطفل بنفسه .

المرحلة الثالثة :

تعرف بمرحلة الصورة و تبدأ من 5 سنوات إلى ما بعد ذلك ، ويستخدم الطفل خطوطه و تعاليمه لتمثيل الواقع ، و أول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص بالطريقة نفسها ، ويعبر الأطفال عن رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل : مواضيع الرسم ، و يتأثر اختيار الرسم بالنسبة إلى الطفل بعدة عوامل منها : جنسه - مستواه الاقتصادي و الاجتماعي ، و مستواه العقلي - و صحته النفسية و بيئته الاجتماعية و الثقافية و الطبيعية .

الموسيقي: من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الأطفال تمكنهم من مهارات الموسيقى من جهة واستمتاعهم من جهة ثانية ، إن الطفل الذي يبلغ العامين من عمره يحب الأغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة .[1]

[1] محمد محمود الحيلة : **مرجع سبق ذكره** ، ص 58-60.

إن الألعاب الفنية تنبع من وجدان و مشاعر الطفل و إحساسه ، حيث تساعده على الإبداع و الابتكار كاستخدام الرسم و الموسيقى لأنهما من الأكثر الأنشطة استخداما من طرف الطفل.

خامسا : الألعاب الثقافية

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد و التي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه و المتمثلة في الرغبة في المعرفة و اكتساب المعلومات و التعرف إلى العالم المحيط به ، و هذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية و تتميز هذه الألعاب بالآتي :

- أنها نشاطات مثيرة للاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها و مجالاتها .

- أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات و إدراكها و تحليلها أو دمجها في البناء المعرفي و اختزانها .

- أنها نشاطات تجلب "ضمنا" الإحساس بالمتعة و التسلية للفرد الذي يمارسها أو يشاهدها [1].

مما سبق نستنتج أن الألعاب الفنية المتمثلة في نشاطات ذهنية كالمطالعة و مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية تساعد في الشعور بالمتعة في الإحساس الداخلي و التسلية .

2-2 وظائف اللعب :

و من هذه الوظائف ما يأتي :

1- يساهم اللعب في اكتساب الأطفال المعاني و المفاهيم و ذلك من خلال اللعب بالأشياء و الأدوات و هو من وجهة نظر المعرفية يساعد في الانتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بالأشياء .

2- يساهم اللعب في نمو و تطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية .

[1] **مرجع نفسه** ، ص 60 .

3- أن جميع أنشطة اللعب تتضمن تدريب المهارات الحركية ، فتعامل الطفل مع العامل المحيط به يتميز بأنه يتحرك و تحس و ينطق فيستطيع اكتشاف العالم بكل حاسة من حواسه.

4- تؤكد نظريات التعلم على أن الطفل يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم و أنه يمكن اعتباره نشاطا تعليميا أكثر منه تلقائيا ، بل و وسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة تعمل على توسيع آفاق المعرفة لدى الطفل و زيادة معلوماته و تساعده على نمو و تنمية حواسه و تعلمه الانتباه و التعليل و التركيز .

5- كما أن علماء النمو و كل الأطر النظرية أجمعت على الأهمية العظمى للعب و علاقته بالنمو ، فاللعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة ، فاللعب هو مصدر أساسي لتحقيق التغيرات و التطورات النمائية لأنه ينتج الحس الحركي و النمو الجسمي و المعرفي و الاجتماعي و الانفعالي .

6- يساعد اللعب الأطفال على الشعور بالسيطرة و فرصة لعب الأدوار .

7- إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل من خلال التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية ،كما يعد اللعب خطوة نحو الإعلاء ، حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية و العدوانية ليست لعبا و إنما هي محتويات جنسية و عدوانية تظهر في أنشطة اللعب .

8- اللعب هو أسلوب الأمثل للتعامل مع الصراعات ، حيث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على الترميز و تشكيل المحتويات اللاشعورية .

9- إن التخيلات المتضمنة في محتوى اللعب تتيح للطفل أن يفرغ من خلالها الكثير من الضغوط الغريزية و المطالب اللاشعورية حيث تلبس الأحداث قناع الأحداث الاجتماعية .

10- إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية لها قيمتها ، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية [1].

[1] محمد سلمان فياض الخزاعلة و أخرون ، **اللعب عند الأطفال و تطبيقاته التربوية** ، الطبعة الأولى ، دار صفاء للنشر و التوزيع ، عمان ، 2011، ص 49 -52.

مما سبق نستنتج أن للعب وظائف متعددة كمساهمة في إكساب الطفل المعاني و المفاهيم، ونمو العلاقات الاجتماعية، مساعدته على تفريغ طاقاته و دوافعه الجنسية و العدوانية و الضغوط الغريزية، كما يعتبر أيضا وسيلة علاجية لها قيمتها.

3) سمات اللعب و نظرياته :

3-1 سمات اللعب :

ذكر الباحثون مجموعة السمات و الخصائص العامة التي يتصف بها اللعب، وكانت على النحو التالي كما يوضحها الشكل رقم (1) :

1. إن اللعب نشاط حر : يعني أن اللعب نشاط يمارس في من قبل الأطفال بدوافع ذاتية و تلقائية و حرة .

2. ينطوي اللعب على المتعة و التسلية : أي أنه يمارس لغاية المتعة و التسلية و ليس لغاية أخرى

3. إن اللعب نشاط فردي و جماعي : يمارس في الصيغة الذاتية أو في إطار الفريق أو الجماعة.

4. إن الدافع الأول للعب الاستمتاع : أي ليس له دوافع أخرى غير المتعة .

5. يتم في اللعب استغلال للطاقة الحركية و الطاقة الحركية و الطاقة الذهنية: أي أن اللاعب يستثمر الطاقة الحركية و الذهنية في ممارسته لنشاط اللعب .

6. يتميز اللعب بالخفة و الرشاقة : أي يتم نشاط العب بحركة رشيقة .

7. إن اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب : أي أن اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعب العامل .

8. يمارس اللعب في قواعد و أنظمة و قوانين خاصة به: أي أن اللعب نشاط لا يستند إلى العشوائية في مجمله .

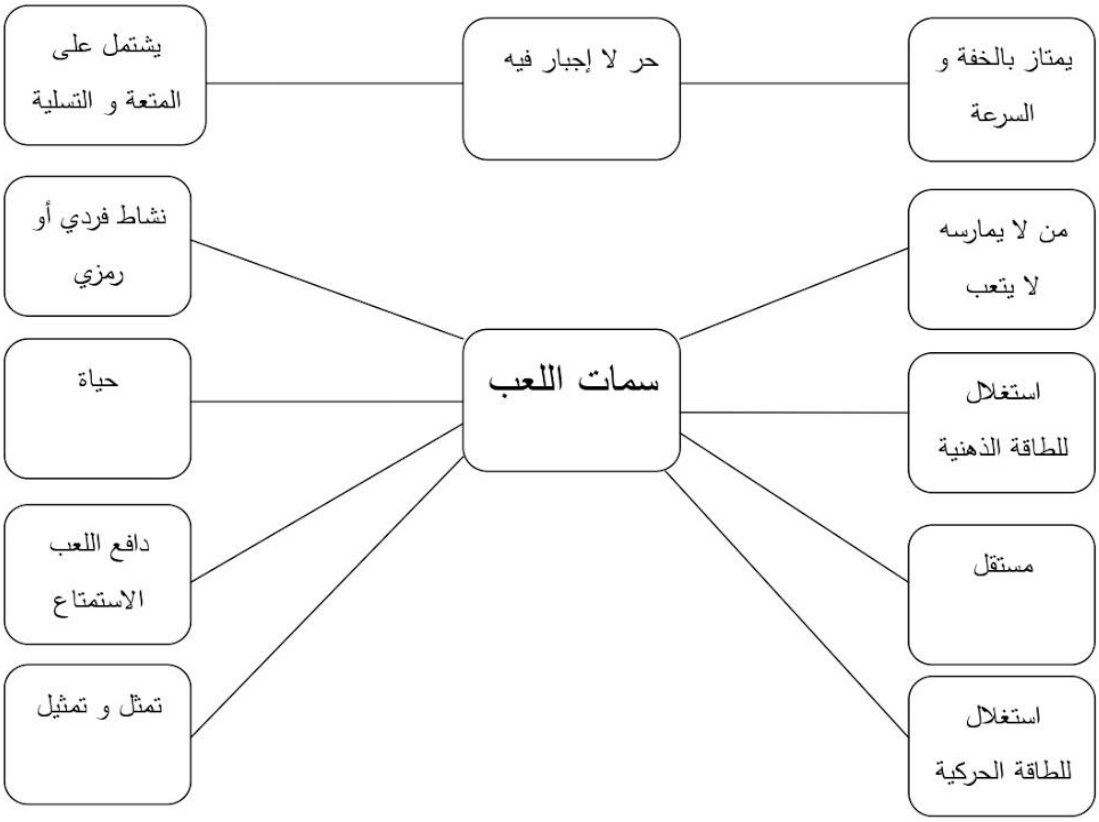
9. أنه نشاط يمكن التنبؤ به : أي لا يستطيع الإنسان أن يتأكد من نتائجه بصورة قبلية .

10. إنه نشاط مستقل : أي أنه يمارس من قبل اللاعب بقرار ذاتي و رغبة شخصية في مكان و زمان معينين .

11. إنه نشاط ينطوي على عمليات تمثيل و تمثل ، و تقليد و محاكاة للأداء و تمثيل المعلومات لفرض النمو .

12. إنه نشاط يحقق الحياة أي الشعور بالحياة ، كما أنه دلالة على إنماء الشخصية لدى الفرد و تطويرها [1].

يوضح **الشكل رقم 01 سمات اللعب** ، حيث نلاحظ أن للعب 11 سمة جاءت كلها مترابطة مع بعضها البعض.



شكل رقم (01) سمات اللعب

[1] محمد أحمد صوالحة ، **علم نفس اللعب** ، الطبعة الأولى ، دار المسيرة للنشرة التوزيع ، عمان ، 2014 ، ص ص 21-22 .

2-3 نظريات اللعب :

1. النظرية المعرفية في تفسير اللعب :

يظهر الاهتمام بدراسة اللعب و تفسيره من خلال ما ورد كتابات و مؤلفات و نظريات الكثير من علماء مدرسة علم النفس المعرفية من أمثال : " بياجيه " و "برونر" و غيرهم [1].

أ. تفسير "بياجيه" للعب :

هي إحدى النظريات الديناميكية التي تهتم بمحاولة توضيح محتوى اللعب ، و لم تجهد نفسها بفهم لماذا يلعب الأطفال ؟ وهي تتقبل هذه الحقيقة ببساطة ، حيث يعتقد بياجيه أن التطور العقلي البشري يتضمن عمليتين مرتبطتين : التمثيل و التلاعم ، ففي عملية التمثيل يكتسب الفرد باستمرار المعلومات من العالم الخارجي و يضعها في مخطط منظم يمثل ما عرض من قبل و هو أيضا يعدل من هذه المخططات المنظمة عندما لا تتلائم مع معرفية المتطورة [2].

و يؤكد " بياجيه " أهمية تحقيق التوازن و التناسق بين العمليات العقلية و الظروف المحيطة بالإنسان ، أي التوازن بين الاستيعاب و المواءمة ، و لكن في حالة عدم وجود الاتزان هذا فإن « بياجيه » يقول أن الاستيعاب بشكله الخالص ، حيث (هكذا) لا يكون متوازن بعد التلاءم مع الواقع ، ليس سوى اللعب . أما الموائمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسمى محاكاة أو تقليدا ، و بذلك يكون اللعب و المحاكاة جزأين مهمين لنمو الذكاء . و يشير " بياجيه " إلى أن خاصية الطفولة بالتحديد في سعي لتحقيق هذا التوازن عبر سلسلة من التمارين و السلوكات الشخصية و عن طريق نشاط مستمر و مهيكل ، ويرى " بياجيه " أن للعميلات مراحل نمو على النحو الآتي :

أولا : المرحلة الحسية الحركية : تمتد من المرحلة الأولى للنمو إلى العامين ، و هي مرحلة من الذكاء العملي الصرف .

---

[1] محمد محمود الحيلة ، **الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا** ، 7 ، 2013 ، دار الميسرة ، عمان ، ص70.

[2] سحر توفيق تسنيم ، جيهان لطفي محمد ، **الألعاب التربوية الطفل الروضة** ، ط1 ، دار المسيرة ، عمان ، 2013 ، ص55.

ثانيا : المرحلة التصورية : تمتد من السنتين إلى السنة السابعة أو الثامنة ، و فيها يبدأ الطفل بتكوين الوظيفة الرمزية ، وهذه الصورة الرمزية تساعد الفكر الحسي - الحركي - على أن يتطور و يبدأ في تكوين الفكر .

ثالثا : مرحلة العمليات : تمتد هذه المرحلة من (7 أو 8 سنوات) و حتى (11أو 12سنة) ، وفي هذه المرحلة يستطيع الطفل أن يقوم الطفل بعملية الاستبطان و التنسيق و الابتعاد عن الذاتية و تنشأ العمليات في هذه المرحلة بكل فروعها ، ولكن ينقصها الاكتمال لأنها تجري على الأشياء فقط.

رابعا : مرحلة التفكير المجرد : تمتد هذه المرحلة من (12 سنة) فما فوق ، و تشتمل العمليات هنا على الربط الشمولي ، وهو يجري على الملموس و المجرد ، وتطابق كل عملية عضوية معاكسة و أخرى مقابلة لها ، ومن خلال اتحادهما ستكون نسق واحد متكامل

ب. تفسير «برونر » للعب :

يعد " برونر" من قادة المدرسة النفسية المعرفية ، حيث أكد على ما نادى به " بياجيه" قائلا : اللعب يمثل العمل الجاد ، الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل و متوازن ، و هو العمل الأهم للطفل لتطوير معارفه و مفاهيمه ،و هو أيضا أداة النمو المعرفي لدى الطفل و بناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه [1].

تهتم هذه النظرية بمحتوى اللعب ، كما يرى صاحب هذه النظرية " بياجيه " أن للعمليات مداخيل نمو تبدأ من المرحلة الأولى للنمو إلى مرحلة 12 سنة فما فوق ، كما يرى "برونر" في تفسيره للعب بأنه ذلك العمل الجاد الذي يقوم به الإنسان و أنه مهم للطفل في تكوير معارفه .

2. نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب : تشير نظرية التحليل النفسي إلى مجموعة من الفرضيات التي وصفتها كل من : «سيجمون» «فرويد » و « أريكسون » و « هورني » على وجه الخصوص و اتباع هذه المدرسة بوجه عام . تؤكد فرضيات «فرويد» على القوى البيولوجية

[1] محمد محمود الحيلة ، **مرجع سبق ذكره** ، ص 70-72.

التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني ، ومن بين هذه القوى الغريزة ، حيث يولد الطفل مزود

بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك و توجهه و يؤكد «فرويد» على أهمية اللعب و علاقاته بالنشاط الخيالي للطفل ، حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرره مدى السرور أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه ، و أن الإنسان يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على الشرور و اللذة و المتعة و تكرارها ، أما الخبرات المؤلمة يحاول المرء تجنبها و الابتعاد عنها ، وعليه فإن الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم و الخيال و تمارس فيه خبراته الباعثة على السرور و المتعة و اللذة دون خوف من تدخل الآخرين لا فساد متعته و سروره ، يمكن استخلاص مبادئ اللعب التي تؤكد عليها التحليل النفسي و هي :

- الربط بين عملية اللعب و النشاط الخيالي الإبهامي للطفل .
- يعبر الطفل عن رغباته و مشاعره من خلال اللعب .
- يخفف اللعب من التوتر النفسي للطفل و يساعده في حل مشكلاته .
- يمكن دراسة نفسية الطفل من خلال اللعب .
- يهرب الطفل من خلال عملية اللعب من عالم الواقع إلى عالم الوهم و الخيال الحر.
- اللعب أداة للتواصل بين الطفل و المحيطين به [1].

يرى "فرويد " و زملائه أن اللعب مرتبط بالقوى الغريزية و الدوافع اللاشعورية ، فاللعب عند فرويد يخلق السرور و المتعة و اللذة .

3. النظرية التلخيصية : (الاسترجاع)

قد نادي بهذه النظرية ستانلي هول (1924) (stanly hall- 1844) بأفكار دارون في نظرية التطور (1859) ، وصفوة القول في النظرية التصميمية أن الإنسان و هو يمارس اللعب ، فإنه يلخص تاريخ تطور الحياة البشرية منذ الفترة البدائية للإنسان و حتى الفترة الراهنة ،

[1] **المرجع نفسه** ، ص 72-74.

وأن يقوم به من ألعاب و حركات ما هو إلا تكرار أو تمثيل الغرائز التي مرت بها مراحل تطور الحياة الإنسانية في مسيرة التاريخ . ترى هذه النظرية أن العب غريزة فطرية يقوم بها الكائن الحي لكي يعبر عن الغرائز التي يشترك فيها مع أجناسه الذين سبقوه زمانيا في سلم التطور ، و أن الألعاب التي يقوم بها في الوقت الحاضر إنما هي تلخيص للحركات و الألعاب و واجه النشاطات التي كان يمارسها بنفسه في العصور الوسطى .

هذه النظرية مثيرة للغاية ، بسبب تفسيرها للعب ، وعليه فقد حث العلماء على إعطاء المزيد من العناية إلى دراسة سلوك الأطفال و تفسيرها ، ويرى المعرضون على هذه النظرية أنه لو صح تفسير هذه النظرية للعب ، فإنه يتوجب أن توجد أنماط لعب الأطفال في كل مكان من العالم بصورة مرتبة بسبب تشابه المراحل التاريخية لمسيرة الحضارة البشرية ، إلا أن الواقع الذي نشاهده يختلف عن ذلك [1].

نستنتج أن هذه النظرية ترتبط اللعب بتاريخ الحضارة البشرية عبر العصور .

4. نظرية الطاقة الزائدة : (surplust nergy)

نادى بها الفيلسوف الانجليزي هوبرت سبنسر (1820-1902) و الشاعر الألماني شيلر (1759-1805) و تفترض بها النظرية أن اللعب هو تعريف الطاقة الزائدة التي لا تستنفذها أغراض الحياة ، ونشاطات العمل عند الكائنات الحية ، و نتيجة لهذه الطاقة الزائدة يتوجه الكائن الحي - الإنسان أو الحيوان - إلى اللعب ليصرفها في نشاط يعود على الذات بالمتعة .

وقد شرح سبنسر نظريته هذه بقوله : «أن معظم طاقة الكائن الحي باتجاه حفظ البقاء بإيجاد الغذاء و الدفاع عن النفس ضد الأعداء ، وقد ينشأ اللعب عند الحيوانات الأرقى كأن هذه الكائنات بما تمتلكه من مهارات وقدرات ، تصرف وقت في الحفاظ على بنائها ، و تتناول أحسن الأغذية و تصرف أقل ما يمكن من الطاقة ، وبالتالي يكون فائض الطاقة عندها أكثر» [2].

---

[1] محمد محمود الخوالدة ، **اللعب الشعبي عند الأطفال و دلالته على إنماء** شخصياتهم ، ط1 ، دار المسيرة ، عمان الأردن ، ص 27 28.

[2] أحمد بلقيس و مرعي: **سيكولوجية اللعب** ، د.ط ، دار الفرقان ، 1982 ، ص 24.

و ترى هذه النظرية أن اللعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة عند الطفل و لهذا يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللعب حتى يستطيع تقليل الطاقة التي لم تستنفذها الأعمال الجدية [1].

نستنتج أن نظرية الطاقة الزائدة تعتبر اللعب هو تفريغ للطاقة الزائدة عند الطفل ، حيث أن هذه الطاقة لا يحتاجها في أي شيء فيخلق لديه المتعة .

5. نظرية الإعداد للحياة المستقبلية :

ترى هذه النظرية أن اللعب وسيلة للتدريب على ظروف الحياة و إعداده لوظائف الحياة المستقبلية [2] ، حيث "كارل جروس" أن اللعب عملية غريزية ، لكنها متمايزة بين أنواع الحيوانات ، فاللعب عند القطط يختلف عنه عند الكلاب ، أو القردة ، أو الطيور ، فإن اللعب يبقى عندها غريزة أساسية ، تسعى إلى اكتساب صغار الحيوانات و الإنسان المهارات اللازمة لمواجهة مواقف الحياة [3].

6. نظرية الاستجمام:

نادي بها زاوس و باتريك و ترى هذه النظرية ، أن الكائن الحي حينما يلعب فإنه يحرك أعضاء غير التي أجهدها بالعمل و بذلك فإنه في أثناء اللعب يريح الأعضاء المتعبة و من خلال هذه الراحة يتجدد نشاطها ليستعيد العمل من جديد ، أما العضلات التي مارس بها اللعب فإنها تكتب تدريجي ، و يزيد من قدرتها على بذل نشاط جديد ، و أن نشاط اللعب يستخدم الأجزاء الأولية من الجهاز العصبي ، ولكنه نادرا ما يستخدم الأعصاب المركزية التي يتمثل 6 فيها أعلى نشاط [4].

---

[1] محمد محمود الخوالدة ، **مرجع سبق ذكره** ، ص 26-27.

[2] سحر توفيق نسيم ، جيهان لطفي محمد ، **مرجع سبق ذكره** ، ص 54 .

[3] محمد أحمد صوالحة ، **مرجع سبق ذكره** ، ص 43.

[4] سامي محمد الختاتنة ، **سيكولوجية اللعب** ، الطبعة الأولى ، دار مكتبة الحامد ، عمان ، 2013 ، ص، ص 66-67

7. نظرية التعبيرية :

تستند هذه النظرية إلى افتراضات مدرسة التحليل النفسي الفرويدية للعب ، حيث ترى هذه النظرية أن اللعب تعبير عن اللاشعور في الإنسان ، وقد نادى بها (ألر) احد تلاميذ سيجموند فرويد ، وتفسير النظرية التعبيرية لعب الأطفال بأنه تعبير عن ميولهم و رغباتهم المكبوتة التي حرموا منها و لم يستطيعوا تحقيقها في واقع حياتهم ، وان اللعب التمثيلي أو الإبهامي الذي يقوم به الأطفال ، إنما هو تمثيل الأدوار ذات الأهمية تختلف في موضوعاتها و شخصياتها ، فمرة يمثل الطفل دور البطل ، ومرة دور الأب ، ومرة دور المعلم ، و دور الأم ، و أخرى دور الحاكم أو الشرطي ، إنه في أثناء ذلك يعبر عن قضية في اللاشعور عنده ، فالطفلة المحرومة من الحنان مقلا فإنها تمثل دور الأم نحو لعبتها و تغرق هذه اللعبة بالعطف و الحنان تعبيرا عن حرمانها .

و الطفل الذي يمثل دور الأب القاسي ، وهو يلعب مع الأطفال فإنه يشير إلى سلوك والده تعبيرا عن مشكلته النفسية مع هذا الوالد ، وقد استثمرت افتراضات هذه النظرية في عيادات العلاج النفسي ، لمعالجة الأطفال المشكلين بسبب الحرمان ، و ذلك بإتاحة الفرص لهم لكي يلعبوا بطريقة حرة ، من اجل التعرف على أسباب مشكلاتهم النفسية ، ومن ثم وصفهم في بيئة ألعاب ملائمة تساعدهم على تفريغ مشاكلهم المكبوتة في عالم اللاشعور [1].

مما سبق نستنتج أن النظرية نادي بها ألر، حيث ترى أن الطفل يعبر عن دوافعه ورغباته بالعب، فيقوم بتمثيل ادوار لها أهمية في حياته أو بسبب الحرمان الذي يتلقاه الطفل فيعبر عنه في عالم اللاشعور.

8. نظرية ديناميكية الطفولة :

ترى هذه النظرية التي نادى بها "بيوتنديجك" أن اللعب لا يرجع إلى وظيفة واحدة ، فالأطفال يلعبون لأنهم مجرد أطفال ، فالأطفال في مرحلة طفولتهم يكونون محكومين بخصائص معينة تتصف بها ميكانيزمياتهم النفسية ، لهذا يندفع الأطفال إلى اللعب ، ولا يتوجهون إلى أي نشاط أخر ، و يرى " بيوتنديجك " أن طبيعة اللعب عند الأطفال ،

[1] محمد محمود الخوالدة ، **مرجع سبق ذكره** ، ص، ص 30-31.

ترجع إلى خصائص و ديناميات الطفولة التالية :

1- نقص التوافق الحسي الحركي أو العقلي.

1- الاندفاع الانفعالي.

2- الحاجة إلى التفاهم عن طريق المشاركة الوجدانية .

3- التردد بين الخجل من ناحية ، واحترام الأشياء من ناحية أخرى.

الأمر الذي يحس الأطفال بشيء من القلق و بعضهم في حالة من التردد بين الأقدام على اللعب أو الأحجام عنه ، ويلاحظ أن هذه النظرية لم تحاول تفسير طبيعة اللعب ، بقدر ما فسرت وظيفة اللعب عند الأطفال ، لم تحصر نفسها في نظرة ضيقة بل قدمت وظيفة اللعب من منظور كلي

شامل ، بخلاف النظريات الأخرى التي سبق ذكرها و لكنها لم تفسر الطفل أثناء اللعب ، و التغيرات التي تطرأ عليه من حيث أقرانه و العمر و زمان اللعب و كذلك مكانه [1] .

9. نظرية النمو الجسمي :

يرى (كار) (CARR) في هذه النظرية ، أن اللعب من أهم العوامل التي تساعد على إنماء أعضاء الجسم الظاهرة أو الباطنة ، وفي أولها المخ و الجهاز العصبي ، وذلك لكي تتمكن هذه الأعضاء من أداء وظائفها على أكمل وجه ، حينما يولد الميلين (الغشاء الذهني) التي يفصلها عن بعضها البعض ، إذ لا يستطيع المخ أن يقوم بوظائفه ما دامت أليافه العصبية مجردة من الغشاء الذهني و أن اللعب هو من أهم العوالم التي تنشط إثارة المراكز المخية لتكوين مادة الأغشية الذهنية التي تحتاجها الألياف العصبية في المخ ، و بهذا النمو يقوم المخ بوظائفه .وقد أبدت التجارب العلمية هذه النظرية حيث وجدت أن الحيوان الذي يمنع من الرؤية لمدة طويلة فإن المراكز المخية المشرفة على النظر يقف نموها و لم تكسب أليافه العصبية الأغشية الذهنية ، وكما سيساعد اللعب على نمو المخ ، فإنه يساعد على إنماء باقي أعضاء الجسم الإنسان ، إذ أن اللعب مدخل لتكرار استخدام أعضاء جسم الطفل التي خلقت من اجله ،

[1] **المرجع نفسه** ، ص 30.

وبالتكرار المتزايد ...يصبح العضو أكثر كفاءة و صلاحية على أداء وظيفته و بذلك يكتسب الطفل مرونة خاصة و شكلا معين ، وبهذا فإنه عن طريق اللعب يوفر الطفل جهدا جسمي و عقليا يمكنه من القيام بوظائفه على أكمل وجه ، و قديما قيل (الوظيفة تخلق العضو) و تعتمد الصناعة الحديثة على هذه النظرية في تحسين الأداء و زيادة الإنتاج عن طريق تكرار الوظيفة من قبل أحد أعضاء الجسم في الإنسان فتزداد مهارته و تتحسن قدراته و كفاياته ، وبالتالي زيادة إنتاجه [1].

10. نظرية تكوين عقل الطفل :

ترجع هذه النظرية إلى العالم السويسري بياجيه" (1876-1980) إذ يرى بياجيه أن النشاط الحركي للطفل هو أساس نمو عقله ، و أن التوافق الحس الحركي هو أول خطوة من خطوات التفكير ، فاللعب سلوك تتميز في مرحلة ما قبل المفاهيم التي تمتد من الثانية حتى الرابعة من عمر الطفل ، ويبدأ هذا السلوك بظهور ما يسمى اللعب الرمزي الذي يتمركز حول الذات ،

بهدف إرضاء الذات عن طريق تحويل الواقع لرغبات فهو وعن طريق اللعب الرمزي الذي يتلخص في تحميل الشيء الحاضر إلى الشيء المستدعي ، فالشيء عند الطفل هو ما يمكن أن يحس به بحركة أو بحكم أو بتذوق أومن (فك - تركيب) (ربط - فك) حتى يتم الترابط بين النمو الحركي و النمو العقلي ، وبهذا يكون اللعب هو المدخل الذي عن طريقه يتفاعل الطفل مع الحقيقة في الخارج ، فتمثلها عن طريق الإدراك الحسي و الفهم ، وعن طريق التخيل الابتكاري يكتسب الطفل الخبرات التي تمر به ، كما انه يعمل على تكراراها . و النشاط الذي يقوم به الطفل عادة يمثل اللعب ، الذي لا يستغني عنه النماء الحركي و العقلي للطفل ، و بما أن الطفل ، وبما أن الطفل في نظر "بياجيه" ينمو بصور متدرجة في المرحلة الحسية إلى الحركية ، ثم إلى مرحلة ما قبل المفاهيم و بعدها إلى المرحلة الحدسية كل ذلك يتم و الطفل ما يزال بين السنة الثانية والسادسة [2].

[1] محمد أحمد الخوالدة ، **مرجع سبق ذكره** ، ص، ص 31 32.

[2] **مرجع نفسه** ، ص 30

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية و أساسياتها .

1- نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية :

يرى « ألان لوديبار دار » « Alain le débarder» بأن العالم الألعاب الالكترونية مر بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها . تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة و بصعود قوي للقطاع و بظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها ، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبار دار".

❖ **المرحلة الأولى:**

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو الاستعراض التكنولوجيا ، وتعد ألعاب « بونغ pong » و حرب الفضاء « space war » التي اخترعها فيزيائي و مهندس إليكترونيك ثمار هذه الفترة ، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة :

- صناعة ألعاب قوية .
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت .
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات .
- تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات .
- تطور استعمالات الإعلام الآلي ، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية .

و يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة processeur micro المسوقة مع مؤسسة «إينتال» intel عام 1971 ، و في عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة الألعاب الالكترونية « أثاري atari » و أدخل أول لعبة أقواس الكترونية «بونغ pong» و في أول عام باعت أثاري أكثر من 10 ألاف ألة ، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ ، التشتري مؤسسة « وارنر warner » في ذات العام أثاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة « أبل apple » تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر « أبل 2 – apple 2 » أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها ، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 ، و سيبقى « بوشنال » و « أتاري » الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية [1] .

❖ **المرحلة الثانية :**

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي VC2600 من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (EDITION DES JEUX) و التي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة « باك مان MAN -PAC » التي اخترعت في اليابان « توروايواثاني » لمؤسسة « نامكو NAMCO » و اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضارين ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالردئ .

و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع ، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة "وارنر" الأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر «كومودور COMMODORE » و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية « نامكو NAMCO » في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن « نينتاندو NENTANDO » و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات ، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم « نيس NES » ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت «نيس NES » مدللة اليابانيين ، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية :

[1] مريم قويدر : **مرجع سبق ذكره** ، ص 127.

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات .

3- البطل المميز ل "نيس" وهو ماريو MARIO ، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة « دونكي كونغ DONKEY KONG »، يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية GRAPHISTE شيجيرو مياموتو SHIG MIYAMOTO و جهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو .

❖ **المرحلة الثالثة:**

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " "كومودور COMMODORE " و « سينكلير SINCLAIR » و « أمستراد AMSTRAD ، و في عام 1986 «أتاري أس تي ATARI ST » الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل [1] .

و تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانيين « INFOGRAPHISTES » المستقبلين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل «أميغا AMIGA » أو أتاري Atari As .

[1] **مرجع نفسه** ، ص 128.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل : «بي سي pc» أو «أبل apple» ، وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت «ينتاندو» في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

❖ **المرحلة الرابعة:**

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " و عبر "سوبرنيس" " super nes" و كذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي « سيغا sega » ، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc ، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست myst" أو «سيفن كويست seven quist » و كذا ألعاب الأدوار مثل " فاينل فانيزي final fantasy " ، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 ، بدا سيفا تفوق على ماريو .

❖ **المرحلة الخامسة :**

و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة processeurs dédies و استعمال القرص الضوئي المضغوط rom-cd و الألعاب على الشبكات المحلية lan و على الانترنيت [1].

[1] أحمد فلاق : الطفل **الجزائري و العاب الفيديو ، دراسة في القيم و المتغيرات** ، أطروحة دكتوراه ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر ، 2008-2009 ، ص 144.

كما تسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو تسوني sony بلعبته بلايستيشن play station» و احتتم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و " نينتاندو" مما أزال تسيفا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو « راكروفت croft lara » التي حققت أرقاما قيساسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية « ايفركويست ever quist » و « أولتيما أونلاين ultima online » و ألعاب «أف بي أس fps » المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسكة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها «دوم doom » ثم ، « هالف لايف half life » ، وتبقى " نينتاندو " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل " البوكيمونات les pokemones التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي ، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا [1].

و في عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو .

❖ المرحلة السادسة :

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسفت " microsoft " و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2 -ps2 و غايم كوب game cube و ايكس بوكس x box.

[1] المرجع نفسه ، ص 115 .

❖ **المرحلة السابعة:**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو" و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس nintendo ds كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز البلايستيشن play station المتنقل psd و الذي طرحه في الأسواق اليابانية في هر سبتمبر 2004 .

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن - 3- الذي وصل إلى الأسواق ع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس 360-box360 x.

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ، وقد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج .

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية ، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين و في دورة حياة الأجهزة و هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا ،

فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم [1].

[1] **المرجع نفسه** ، ص 115.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات ، وتحاول مؤسسة " سوني sony تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " بلايستيشن play station " إلى «بلايستيشن وان ps one » و بلايستيشن تو ps2 إلى بلايتيشن اكس psx و تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة ، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت Microsoft » على اختصار عمر الاتها من أجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها ، خاصة و أن سيغا Sega اعتمدت على هذه الإستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم .

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك « أرتس المنتجة للعبة Fifa » الشهيرة لكرة لقدم و التي تبلغ عوائدها 2.5 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة .

و لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس الأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم ، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في أجل الأمكنة في العالم و نزول المنحدرات الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف و الخيول [2].

[2] بشير نمرود : **مرجع سبق ذكره** ، ص 84.

2- أنواع الألعاب الالكترونية و مجالاتها :

2-1 أنواع الألعاب الالكترونية:

هناك العديد من الألعاب و التي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة و من بين هذه الألعاب نجد منها :

أ. ألعاب الحركة :

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات « plate forme» التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب و كان لها نجاح كبير على عارضات التحكم ، فلعبة " بونغ pong " التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب ، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا ، مثل « اركانويد arkanoid » التي صممت على شكل لعبة تدمير ، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب ، و هو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط و كانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية «أتاري atari » و جاءت بعدها لعبة «تيتريس titris » و حديثا سلسلة باكمان pacman » و سلسلة « ماريو mario » و تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة ، وتتميز بتزايد السرعة و المهارة ، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة ، مما يتطلب انتباها و ردة فعل سريعة ، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و إيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط ، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر ب أزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها، و كل أداة تحكم تستعمل للجري و القفز أو الانخفاض ...الخ قد تستعمل بشكل منفصل أو بتوافق ، و تستهدف الكثير من العاب الأرضيات جمهورا شابا ، فأشكالها طفولية و شخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم و قد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة و كل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها .

و تتقاسم ألعاب الحركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ، و يتعلق الأمر بالعاب المغامرات والعاب القتال والعاب الرمي [1].

وإذا ما كانت العاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع العاب الإستراتيجية ، فان العاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب حركة ، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي ، فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الإخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه ، من بين أشهر هذه الألعاب « تومب رايدر tomb raider » التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات و حتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة و ليس بطلا.

أما ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال ، اللكمات و الضربات بالرجل و بالرأس أو حتى بالسكاكين و مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية ، على غرار السيف كلها مسموحة و تسمى جملة أكلهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو وهي ألعاب عن الألعاب قاتلوهم جميعا من خلال أسلحة مستعملة ، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء و هنا أيضا تحتل السرعة و التحكم في الأجهزة مكانا كبيرا في نجاح اللعبة و تقترح لعبة تيكن 33 tekken مثلا ، قرابة عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال ، و يتطلب تنوع أشكال الهجوم و الهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع .

[1] أحمد فلاق : **مرجع سبق ذكره** ، ص 105.

أما ألعاب الرمى الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع « shoot en up » باستقرار الأهداف المصوب نحوها ، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك او استطلاع عوالم مختلفة ، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة ، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة و هي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية .[1]

ب- ألعاب الإستراتيجية:

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

- **ألعاب المغامرة و التفكير:jeux d' aventures réflexion :**هي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة و الحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

- **ألعاب الإستراتيجية jeux de strategie économique:** وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات لسير المدينة و بقائها، لكنها تتطلب التفكير و القدرة على تسيير و استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، و المجالات 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،

[1] **المرجع نفسه** ، ص 106.

من الصناعات و المالية و كذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من اجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية و إقامة توازن بين كل عوالمها، وتعطي العاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز الحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فان اللاعب حر في اختيار مراحل النمو وحتى التلاعب بقواعد اللغة من خلال القيام بالعديد من التجارب [1].

- **العاب الإستراتيجية العسكرية jeux de strategie militaire:** وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم و التحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.
- **الألعاب التقليدية jeux traditionnels:** و المقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

ج- العاب المحاكاة: تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، و تستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورن للواقع، وهو بذلك اقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل فلايت سيمولاتور flight simulator" من ميكروسوفت، و التي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و الأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران،

[1] أحمد فلاق : **مرجع سبق ذكره** ، ص 107.

فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويري عبر الشاشة مقدمة طائرته و لوحات التحكم، و يرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط و التحكم كثيرة و تتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها من خلال عملية تعود حقيقية، و بدون تركيز و ذاكرة و براعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بعض دقائق أو حتى الإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفي من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن العاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور و المسالك المتعددة، ففي بعض الألعاب يمكن اللاعب إن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولان كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني، فان ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاص، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولاوان "formula one"، من الممكن ضبط مادة الرحلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفق للجو الذي يسوط في المسلك من مطر أوشمس [1].

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

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

[1] **المرجع نفسه**، ص 108.

إما ورشات الإبداع"ateliees créatifs" المصممة للأطفال الذين يتراوح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة، 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.

ويقدم ستيفان ناتكين "Stéphane natkin" تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينهما، وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من الألعاب الفيديو الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، و الألعاب التي تمارس من عدده لاعبين [1].

2-2 مجالاتها:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعب الالكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو يوفي كونها تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر و شبكة الانترنت و خاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

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

[1] **المرجع نفسه** ، ص 110.

2. "جي اف" بان هنالك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين العاب الرياضة-الألعاب الكلاسيكية-العاب التقمص-العاب المجتمع. وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال العاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما تمثل العاب "كازوال غايمس casual gams" نوعا خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوصفيات اليومية، وتعد البيلياردو "تيتريس tetris" النموذج الرمز و الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد العاب أخرى على غرار العاب البيلياردو "ميستري مونيوس mystery mansion"، و"بينيول pinball"، و"جي تي أي بينيول GTI pinball" و"3 دي بول dpool3" والعاب كسر الأحجار مثل "بورك بريكردولوكس puluxe " | "Bloc Breten" أو العاب البولينغ "ميدنايت بولينغ Midnight Boqling" ...الخ، وتعد العاب الإبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطر و كبيرة وكذلك الألعاب على الانترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنت و تجهيزاتها لا تتبع بالضرورة إدخال العاب فيها، لكن تدريجي تتوسع خطيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال العاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا [1].

[1] **المرجع نفسه** ، ص 130.

3. **الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عنبرنامج معلوماتي إلي "Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية الوحدة الكتابة، الفارة)، الخاصيان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفارة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحدة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة و مقود السيارة لألعاب السباق. الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر و بمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3d)، إما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت [1].

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

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنت.

[1] بشير نمرود : **مرجع سبق ذكره** ، ص 85.

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

- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة" jeux multi - joueurs massivement " أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

- تطوير نشر و توزيع و تسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة .[1]

5. **الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:** عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجا إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما تكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز الكمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط و توجيه و مراقبة اللعبة، وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة التلفزيون كما يمكن للاعب استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع و نماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 1-2-3 و جهاز أس2 و أجهزة شركة نيتاندو nitando التي تعرف باسم Games Cube .[2]

[1] أحمد فلاق : **مرجع سبق ذكره** ، ص 130.

[2] بشير نمرود : **مرجع سبق ذكره** ، ص 85.

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

أ- أجهزة أحادية اللعب : و التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.[1]

ب- أجهزة متعددة اللعب: و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام jamma الذي يسمح بتعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب.

3- ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية :

إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا و الألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى سجال بين علماء النفس و والتربية حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا، سواء من الناحية الصحية و السلوكية و الانفعالية، فضلا عن آثارها القيمية و الثقافية بشكل عام [2] فالموقف الأول الذي يرى للألعاب الإلكترونية تأثيرا إيجابيا في الطفل، قد أسس موقفه و معظم طروحاته على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث يكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل مهارات علمية و تلقينية معلومات معرفية، تساهم في زيادة ذكائه و تحصيله العلمي و مستواه الفكري و الإبداعي بشكل عام.

---

[1] **مرجع نفسه** : ص 86.

[2] ماجد محمد الزيودي : **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلموا أو لياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة** ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد 10، العدد 1، 2015 ، ص 16.

فالألعاب الإلكترونية لها دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها كما أن لها دورا تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة و الدقة و المتابعة و التركي و الحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في عنفيتهم و يمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الطفل ليتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب و تمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظرا للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات و ذلك لمواكبتها و تحقيق التفاعل التام معها، وهذه إضافة ايجابية تضاف إلى رصيد الطفل القائد. [1]

و يضيف الجارودي بأن الطفل حين يلعب يكون غالبا وحيدا لكن لا تجاد الحلول و حل الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، و أحيانا اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب و استعارتها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة و الحصول على شروحات و تبادل المعلومات وهذه من المشاركة مهمة، حتى و إذ كان الأمل لا يلاحظونها.

كما أنها تروح عن النفس في أوقات الفراغ، كما أن اللعب يساعد على توسيع التفكير لدى اللاعب و خياله، كما تعتبر أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما تطلع اللاعبين على أفكار جديدة و معلومات حديثة [2].

[1] فاطمة همال : **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري** ، مذكرة ماجيستير ، قسم العلوم الإنسانية ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة لخضر باتنة - الجزائر ، 2011-2012 ، الجزائر.

[2] **www . alufak . net**

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

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- 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 والتعليم
- المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة و البيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، و تنقلها إلى حقيقيتها المدرسة ما بين البيت و المدرسة . - تنمية الإبداع و الابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية و تصميمها من قبل الأطفال و تخزينها على الحاسوب و تبادلها مع الأقران .
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية .
- يعتاد الطفل الهدوء و السكينة عند ممارسة الألعاب، و يتجنب الصراخ و الفوضى .
- يثق بنزاهة التحكيم و يتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة .
- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز و تحقيق الذات من خلال المحاولة و الخطأ .
- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ و أخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون و الصدق في التفاعل و حفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية.
- يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية و العقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، و كما يرى الدكتور عبد الوهابي بوخنوقة أن الألعاب الإلكترونية تعلم و تلقن أطفالنا الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة و فاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء.[1]

[1] فاطمة همال : **مرجع سبق ذكره**، ص 142.

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، إلا أن الكفة لا زالت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثيرات، حتى أن الموقف الذي يرى أن السلبيات هي الطاغية تقني في كثير من الدراسات العديد من الإيجابيات المذكورة سابقا مؤكد أنها نادرة التواجد و الحدوث، ولا يمكن القياس عليها.

ويعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية و لب سلبية هذه التأثيرات، فكون الألعاب الإلكترونية غريبة المنشأ و التصنيع في حد ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية و الأخلاقية، إذ تختلف ثقافات و أخلاق و مستهلكو العالم الغربي عن العالم العربي و الجزائري إضافة إلى الإمكانيات التصميمية الهائلة التي يستخدمها العرب في تصنيفهم .

ولقد استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها و جاذبيتها نماذج يقلدها ويمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات سوبرمان، باتمان...، فهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي يسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسة و تضاعفت اهتماماته بالأدوار المرسومة مسبقا، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي. حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأضرار على الطفل خاصة من الناحية الاجتماعية و الصحية. فاجتماعيا يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته و الخجل من الآخرين و كيفية التعامل معهم.

ومن الناحية الصحية كشفت دراسة طبية حديثة أن الوميض المتقطع سبب المستويات العالية و المتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصدع لدى الأطفال، و أن استخدام المتزايد بهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال مرض الأطفال بارتعاش الأذرع و الأكف، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي و العظمى، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، و أن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة و المفاتيح تسبب أضرار بالغة لأصبع الإبهام و مفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

وتشير الأبحاث العالمية على أن حركة الصينيين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الكهرومغناطيسية و المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين و جفافها و كذلك الزغللة، وكلها أعراض تؤدي إلى الإحساس بالصداع و الشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق و الاكتئاب .[1]

أما عن الأضرار التربوية قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة، كما يؤثر أيضا على نطاق تفكيرهم و دراستهم سلبا، كما أن سهر الأطفال و المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وهذا ما يتفق مع ما توصلت إليه دراسة مها الشحروري من أن كثرة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة و التحصيل .[2]

4- الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية :

لم تعد صناعة الألعاب الالكترونية محدودة ترتبط بأجهزة ومنصات محدودة - كما كانت قبل أربعة عقود من الزمن - فانتشار الإنترنت والأجهزة الذكية من هواتف وأجهزة لوحية، صعد بتلك الصناعة، وزاد من انتشارها بين أوساط محبيها، الذين لم يعودوا مضطرين للارتباط بجهاز أو شاشة واحدة للحصول على ، أو ممارسة ألعابهم الالكترونية المفضلة.

فهذه الأدوات الذكية، نقلت هذه الصناعة - والحديث هنا عن جانب الاستخدام - من مفاهيم الألعاب الفردية ، و من محدودية الأجهزة والمنصات التي يعتمد عليها المستخدم في الحصول على التسلية عبر هذه الألعاب، إلى كم هائل من الأجهزة والمنصات أصبحت ترافق المستخدم في حله و ترحاله.....

---

[1] **مرجع نفسه** ، ص ، ص 143-144 .

[2] ماجد محمد الزيودي : **مرجع سبق ذكره** ، ص17.

فقبل أربعة عقود كانت الأجهزة والمنصات المتخصصة في بث الألعاب الرقمية ، كبيرة الحجم ، أو ترتبط بشاشات التلفاز، الألعاب، أو أجهزة صغيرة ذات إمكانيات محدودة ..... ولكن الوضع اليوم مختلف تماما ، عندما فتحت شبكة الإنترنت الأبواب واسعة أمام المستخدمين ليمارسوا ألعاب جماعية ، كل من منطقته أو بلده عبر الشبكة ، كما أتاحت الحصول على عشرات الملايين من الألعاب والتطبيقات عبر شاشات الحواسيب أو الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، فيما فتحت شبكات التواصل الاجتماعي بابا أخر الممارسة هذه الألعاب التي تفوقت مؤخرا في إيراداتها على شاشات إيرادات صناعة السينما العالمية.

وما سبق يضاف إلى عشرات ملايين التطبيقات التي أصبحت اليوم متاحة أمام جمهور المستخدمين عبر هواتفهم الذكية، التي تعتبر اليوم واحدة من المنصات الرئيسية للحصول على متعة الألعاب الالكترونية.[1]

هذا في جانب الاستخدام، وأما في جانب الإنتاج، فقد انخفضت تكلفة التصميم ، وتكاليف إنتاج الألعاب الالكترونية وبعشرات الإضعاف مقارنة بالعهد القديم، كما سمحت لأي كان ممن يمتلك مهارات البرمجة والتصميم من إنشاء وإنتاج منتج للعبة الالكترونية يستطيع أن يقفز بها ، ويسوقها بأقل التكاليف عبر الانترنت أو عبر متاجر التطبيقات العالمية ليستخدمها ملايين المستخدمين حول العالم. ذلك التغير لم يستثن الأردن أو المنطقة من فوائد هذه الصناعة في جانب الإنتاج، ولم يستثن مستخدمي ومحبي هذه الألعاب من تنوع ومتعة الألعاب الالكترونية الحديثة ، فالبنية التحتية موجودة ..... وبحسب ما يرى خبراء فان توافر الموارد البشرية المؤهلة في المنطقة يجعل فرص هذه الصناعة كبيرة ما سيتضح خلال السنوات المقبلة.

ويتحدث الاتحاد الدولي للاتصالات ،بان صناعة الألعاب الرقمية تطورت خلال العقود الماضية من ألعاب يمارسها شخص واحد إلى ألعاب يشارك فيها عدد كبير من اللاعبين ليشارك فيها ملايين اللاعبين، حيث أصبحت هذه الصناعة نشاط تجارية ضخما يحقق المليارات من الدولارات.

[1] **انتشار الهواتف الذكية والانترنيت يبشر بفرص كبيرة في صناعة الألعاب الإلكترونية** متاح على **OASIS500 . com**.

ويستند المقال في حديثه عن هذه الصناعة إلى تقديرات الشركة (Gartner) البحثية تقول : بان صناعة الألعاب الالكترونية بجميع برمجياتها وأجهزتها سوف ترتفع من 74 مليار دولار أمريكي في 2011 إلى 112 مليار دولار أمريكي في 2015، في حين أن مجموع إيرادات السينما الذي بلغ 31.8 مليار دولار أمريكي في 2010 تعد ضئيلة بالمقارنة بإيرادات ألعاب الفيديو، وهو الأمر الذي يشير صراحة إلى أن هذه الصناعة أصبحت تشكل ظاهرة عالمية.

وتظهر الأرقام العالمية بان عدد مستخدمي الانترنت حول العالم سجل قرابة 2.4 مليار مستخدم نهاية العام 2012، منهم 1 مليار يستخدمون الفيسبوك، وان عدد أجهزة الهواتف الذكية المستخدمة حول العالم تبلغ 1.3 مليار جهاز، في حين يقدر عدد اشتراكات الخلوي حول العالم بنحو 6 مليارات اشتراك.

ويشير الاتحاد الدولي للاتصالات بان هنالك توجه حديث في هذه الصناعة يقضي بتطويع الألعاب الإلكترونية في خدمة القطاعات الأخرى والحياة اليومية للمستخدمين، دون حصر هذه الألعاب بمفهوم التسلية فقط ؛ وذلك عندما يجري توجيه استخدام عناصر الألعاب في أغراض أخرى بخلاف الألعاب مثل جذب انتباه المستهلك، وفي مجالات التسويق، والابتكار، والتدريب، والصحة، والتغيير الاجتماعي.[1]

تزداد أهمية وشعبية الألعاب الالكترونية على الهواتف الذكية عاما بعد عام وفي العام المنصرم شكلت الإيرادات التي حققتها هذه الألعاب ما نسبته من 80 إلى 90% من كامل الإيرادات التي حققها كل من متجري ابل و غوغل بلاي وازدادت الأرباح الناتجة عن هذه الألعاب في الفترة مابين الربع الرابع من العام 2015 وحتى الربع الرابع من العام 2016 بنسبة 70% لتصل إلى مبلغ 7.5 مليار دولار .

[1] المرجع نفسه .

الألعاب الأكثر تنزيلا على كل المتجرين لن تكون مفاجئة للكثيرين فالبوكيمون كان ظاهرة عام 2016 واحتل مجمل صدارة التنزيلات في حين عدة العاب بالمركز الثاني بالاختلاف بين متجر أبل وغوغل بلاي ولكن بالمجموع كانت لعبة piano Tiles 2 هي الثانية في مجموع التنزيلات خلال كامل العام ولكن مع نهاية العام بدا تراجع البوكيمون كثيرا لتحتل بمجموع المتجرين المركز الثالث بينما قفز للصدارة سوبر ماريو اللعبة التي سيطرت على تنزيلات الربع الرابع من عام 2016 .

وبالرغم من أن البوكيمون هي الأكثر تنزيلا خلال العام إلا أنها ليست بصدارة الارباح والإيرادات حيث احتلت لعبة Monster Strike صدارة إيرادات الألعاب على طول العام بالمجمل وعلى كلا المتجرين وتلاها كل من الألعاب Clash of Clan و Game of War و Mobile Strike بينما احتل البوكيمون المركز الخامس بحسب نسبة الإيرادات التي حصل عليها خلال كامل العام .

الأرقام جاءت وفق تقرير لشركة Sensor Tower وهي إنما تدل على الأهمية المتزايدة لهذه الألعاب على الهواتف الذكية والتي أصبحت دخلا أساسيا لمتجري ابل وغوغل بالتزامن مع مطوري هذه الألعاب والتي أصبح إنتاجها صناعة لها مكانتها في الأسواق النقدية .[1]

[1] **أكثر الألعاب شعبية على الهواتف الذكية خلال عام 2016** متاح على **www. Arrajol . com** .

- **خلاصة الفصل :**

مما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في الوقت الحاضر ، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط و أجهزة الكترونية مختلفة ، فهي ألعاب تجذب مستخدمها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور و الألوان و الموسيقى و غير ذلك ، حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتشعبها و تغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى فئة الأطفال.

الفصل الثاني : التلميذ و التحصيل الدراسي .

المبحث الأول : أهمية التلميذ في العملية التربوية .

1. خصائص التلميذ .
2. ادوار التلميذ .
3. مميزات التلميذ .
4. المبادئ التي تؤثر على في شخصية التلميذ .

المبحث الثاني : التحصيل الدراسي وأهميته .

1. التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي .
2. أنواع التحصيل الدراسي .
3. شروط التحصيل الدراسي .
4. مبادئ التحصيل الدراسي .
5. أهداف وأهمية التحصيل الدراسي .

المبحث الثالث : التلميذ والألعاب الالكترونية .

1. انتشار الألعاب الالكترونية .
2. استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية .
3. الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي .

خلاصة الفصل .

تمهيد:

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

المبحث الأول: أهمية التلميذ في العملية التعليمية و التربوية.

1- خصائص التلميذ :

لقد منح الله الإنسان قدرات متباينة يصب بعضها في بعض ويؤثر بعضها في بعض ، والإنسان كائن حي قادر على التعلم من خلاله يعدل سلوكه ويطور قدراته وانفعالاته ومهاراته ليعيش حياة سعيدة ناجحة .

أولا: الخصائص الجسمية:

1- يمتاز التلميذ في هذه المرحلة بطفرة في النمو بحيث يزداد وزنهم بدرجات متفاوتة , وتظهر هذه الطفرة بين البنات أولا تبدو لدى غالبية الذكور في الصف الثامن أو التاسع ، وقد يتأخر نمو بعض التلاميذ إلى بعد هذه المرحلة ، لذا فان هذه الفئة قد تواجه أوضاعا عصيبة بين زملائهم الأمر الذي يتطلب من المعلم دورا توجيهيا وإرشاديا مناسبا ، وتستلزم منه تخطيط نشاطات رياضية وفنية ومهنية يساهم فيها جميع التلاميذ في هذه المرحلة ، والتيقن من إشراك الذين لم يبلغوا في نموهم الجسمي مبلغ الآخرين في تلك النشاطات .

2- يهتم تلاميذ هذه المرحلة باعتبارهم مراهقين بمظهرهم ويشعرون بالتعب بعد بذلهم جهدا معينا، ويميلون إلى الكسل ، وهو أمر لم يكن كذلك في المراحل السابقة إن التغيرات السريعة التي تحدث في نمو التلاميذ في هذه المرحلة تؤثر في صحتهم ، ومن المهم أن يراعي المعلم

متطلبات النمو في هذه المرحلة بشكل معقول ، على أن ينمي لديهم أهمية التفاهم للعمل المدرسي .

3- تصبح الخصائص الجنسية الثانوية أكثر وضوحا في هذه المرحلة مما كانت عليه في المرحلة السابقة.

4- يعاني تلاميذ هذه المرحلة من مشكلات خاصة بالمراهقين كالعادات الغذائية السليمة .

5- يهتم المراهق بشكل خاص بذاته الجسمية ويتأثر بشكل خاص بمظهره وقدرته، ويسعى لتطويرها ويزعجه أي شذوذ عن زملائه .[1]

تمتاز هذه المرحلة بالبناء الجسمي للتلميذ من خلال زيادة في الوزن ، ونمو الأعضاء التناسلية ، كما تمتاز أيضا هذه المرحلة بالبلوغ ، حيث يهتم التلميذ أيضا في هذه المرحلة بتغيير مظهره وهندامه ويسعى إلى تطويرها ، كما يتم فيها أيضا بتكوين النمو الفكري للتلميذ .

ثانيا : الخصائص الاجتماعية :

1. يتأثر التلميذ المراهق بشكل خاص بأقرانه، ويسعى لإيجاد مكانة لنفسه بينهم، فيتعرف من خلالهم إلى نقاط قوته وضعفه وتبرز إمكاناته الاجتماعية من خلال اضطلاعه بدور قيادي في الجماعة أوفي دور تابع من المهم أن يعمل المعلم على مناقشة الطالب في أرائه والسعي لتنمية الأدوار الاجتماعية التلاميذه ، وان يشجع التعاون ويشركهم في النشاطات الاجتماعية .

2. يسعى التلاميذ في مرحلة المراهقة إلى اعتبار أقرانهم مصدرا هاما من مصادر القواعد العامة للسلوك، وكثيرا ما تتناقض هذه القواعد التي يضعونها مع تلك التي يتبنوها الكبار الراشدين ، ويستطيع المعلم أن يساعد تلاميذه على الاستقلال وذلك بتشجيعهم على وضع مجموعة من القواعد السلوكية الصفية، وهو أمر ينمي لديهم الحس بالمسؤولية والالتزام بالقرارات .

---

[1] سوفي نعيمة : **الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى مرحلة الطور المتوسط** مذكرة ماجستير، قسم علم النفس والعلوم التربوية والأرطوفونيا ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،جامعة منتوري ، قسنطينة، 2010، 2011 ، ص 87.

3. يحتاج التلميذ المراهق إلى تقبل الآخرين له داخل منزله ومدرسته وصفه كي يشعر بالأمن النفسي، ويهمه بشكل خاص أن يلاقي القبول من الأشخاص الهامين والبارزين بالنسبة إليه سواءا كانوا في المدرسة أو في المنزل ، ويمكن للمعلم أن يلعب دور في بناء الذات الاجتماعية لتلاميذه المراهقين ، حيث يشجع التفرد الخلاق ويستطيع أن يكلف تلاميذه بواجبات مفتوحة النهاية وان يحسن الظن بهم ومن الضروري أحيانا التنبؤ بسلوكهم. [1]

نستنتج من خلال هذه المرحلة أن التلميذ يحاول إيجاد مكانة لنفسه بين أفراد مجتمعه سواء في المنزل أو المدرسة أو الشارع، حتى يتحقق له ما يعرف بالأمن النفسي والثقة بالنفس .

ثالثا: الخصائص الانفعالية:

1. تعتبر فترة المراهقة فترة التقلبات الانفعالية بالنسبة للتلاميذ في هذه المرحلة ، فهم مزاجيين وسريعو التقلب وتجدهم أحيانا يسلكون كالكبار وأحيانا كالصغار، وقد يكون مرد ذلك إلى التغيرات البيولوجية التي تحصل لهم من جهة ونتيجة الطريقة التي يتعامل الراشدين معهم ، لذلك فإنهم يتأثرون جدا في التوقعات الموجهة إليهم ، وهنا يكمن الدور الرئيسي للمعلم ، حيث ينبغي على المعلم تنمية ذوات تلاميذه ، في مرحلة المراهقة من خلال الأخذ بأيديهم حتى يتجاوزوا مرحلة العواطف هذه بسلام وهدوء وعلى المعلم أن يكون منسقا في تصرفاته في الصف ، وان يعامل التلاميذ كراشدين .

2. يشعر الكثير من التلاميذ المراهقين بعدم الثقة بالنفس، وذلك لأنهم لا يتمكنون من القيام بالمهمات التي يطلبها الراشدون منهم ، معلمين كانوا أم أهل ، وذلك لان توقعات الكبار عادة ما تكون أعلى من قدرات المراهقين الحقيقية ، وقد يكون من الضروري أن يلتفت المعلم لهذه الخاصية بحيث يشرك المعلم تلاميذه في النشاطات التي يمكنهم القيام بها فعلا، بحيث تنتمي لديهم الثقة في النفس و بقدراتهم ، ومن واجب المعلم أن يساعد ذوي الصخب والصياح على أن ينجحوا في العمل المدرسي مما يجعل الحياة في الصف وفي الأنشطة المدرسية أكثر هدوء أو أيسر بالنسبة لجميع الأطراف في الموقف ومن الطرق الأساسية التي تكفل تحقيق هذا التشجيع تنافس التلميذ مع نفسه .

[1] **المرجع نفسه** ، ص86 ، ص87 .

3. يعاني بعض التلاميذ المراهقين مع توترات نفسية نتيجة عدم التوازن البيولوجي ، ويحس المراهق بالإرهاق وفي نقص الغذاء المتوازن ، وفي الرغبة في أن لا يعامل على انه طفل ، لذلك نجد المراهق يتحدى أهله ومعلميه ويعتبرهم عوائق أمام استقلاليته وحريته ، وينبغي على المعلم تنويع النشاطات بحيث تشغلهم في العمل المنتج دائما .[1]

ففي هذه المرحلة يظهر المراهق انفعالات يلونها الحماس وتتطور لديه مشاعر الحب ، ونلاحظ عليه الحساسية الانفعالية ، ويميل المراهق كذلك إلى التمرد والاستقلالية ويشعر كثيرا بالخجل والانطواء ، وفي هذه الحالة يجب منحه الثقة بالنفس من خلال تعزيز المواقف الايجابية .

رابعا : الخصائص العقلية والمعرفية :

ينمو الذكاء العام بسرعة، ويتطور الإدراك من المستوى الحسي إلى المجرد وتظهر القدرة على الابتكار بشكل اكبر .[2]

1. يدرك التلاميذ في هذه المرحلة المفاهيم المجردة بدرجة كبيرة وعليه يكون على علم وإدراك المفاهيم والقيم الأخلاقية كالخير والشر الفضيلة والرذيلة، العدالة والديمقراطية إدراكا جيدا حيث تصبح هذه المفاهيم ذات الدلالة بالنسبة لهم ، والتلميذ في هذه المرحلة قادر على أن يستوعب العلاقات بين المفاهيم المجردة بحيث يمكن تعلم المبادئ والتعميمات على نحو لم يكن بمقدوره في السابق .

2. تزداد لدى تلميذ هذه المرحلة القدرة على التذكر والانتباه والتخيل، حيث أن تذكره يصبح مبنيا على الفهم وحفظه للشعر مثلا لابتسم بالحفظ الآلي كما كان في السابق وإنما يحاول أن يفهم بعمق ماذا يحفظ ، ويحاول أن يربط التعلم الجديد بالخبرات السابقة التي اكتسبها، ويتمكن التلميذ في هذه المرحلة من الانتباه للشرح ولحل المشكلات لمدة أطول من السابق وتزداد قدرة التلميذ على التخيل المجرد ويتضح ذلك في الميل إلى الرسم ونظم الشعر والكتابات الأدبية وفي أحلام اليقظة .

---

[1] **المرجع نفسه** ، ص ،87 ، 88.

[2] **RTTP / firum . stop . 55 . com . / 2634RTN**

يعتقد بياجيه أن تلاميذ هذه المرحلة يصلون إلى المرحلة الأخيرة من النمو العقلي التي تتسم بقدراتهم على الانغماس في المسائل المجردة من حيث :

- ❖ القدرة على رسم صورة عقلية دون الاستناد المباشر إلى الأشياء المادية .
- ❖ القدرة على تصور أشياء غير محسوسة وتخليها جذور انطلاقا من جذور الواقع الذي اكتسبه في المحيط أو البيئة التي يعيشها .
- ❖ القدرة على التفكير في نتائج أفكاره وتبعاتها .
- ❖ القدرة على التفكير في الأحداث وتعليلها من أفكار مجردة .[1]

ما نلاحظ في هذه المرحلة إدراك التلاميذ للمفاهيم المجردة ويكون على علم ودراية بالمفاهيم الأخلاقية ، حيث تزداد لديه القدرة على التركيز والانتباه والتخيل ، كما يرى بياجيه أن التلاميذ يصلون في هذه المرحلة إلى المرحلة الأخيرة من النمو العقلي .

2-ادوار التلميذ :

يمكن تحديد دور التلميذ على النحو التالي :

- ❖ أن يقوم التلميذ بالتدريج بالمعرفة وفق مستويات من السهل إلى الأكثر صعوبة ومن المحسوس إلىالمجرد ومن العام إلى الخاص. و يتدرب التلميذ على ممارسة إستراتيجية تكوين صورة أولية شاملة في المحتوى الذي يعرض له استخدام المقدمة الشاملة وبذل الجهد في استيعاب محتوى المعرفة التي يريد التلميذ استيعابها وإدماجها في بنيته المعرفية.
- ❖ ينظم التلميذ أفكاره على صورة العدسة التي تضم تكوين صورة أولية شاملة للمحتوى الذي يراد تعلمه.
- ❖ يتدرب التلميذ على تحديد المتطلبات التعليمية الأساسية لأي خبرة تعلم يريد تحصيلها إذ أن تحديد هذه المتطلبات والسعي نحو استيعابها يسهم في إنجاح المتعلم وزيادة ثقته بنفسه والتقدم في مستوى تعلمه.

[1] سوفي نعيمة : **مرجع سبق ذكره** ، ص ، ص ، 89، 88

- و يتدرب على بناء مخططات مفاهيمية تساعده على تنظيم المعرفة قبل استدخالها وإدماجها في بنائه المعرفي .
- يتدرب الطالب على بناء مخططات مفاهيمية لتطوير بنية مفاهيمية متضمنة علاقات رئيسية ومتوسطة وثانوية ضمن الأفكار التي يتفاعل معها والتي تقدم له وفق تنظيم محدد.
- يطور التلميذ فهما متدرجا هرميا للخبرات التي يواجهها والتي تفيد المواقف التعليمية التي يتفاعل معها.
- يتدرب على بناء ملخصات داخلية للأفكار المتضمنة في مجموعة الدروس تعكس بوضوح البنية والعلاقات .
- يتدرب التلميذ على ممارسة الفهم المتعمق للأفكار المجزاة خلال عمليات المقارنة المقابلة [1].

مما سبق نستنتج أن التلميذ لديه ادوار يقوم بها لتكوين معارف ومعلومات واكتساب خبرات تفيده في تحصيل دراسي جيد ، وتكوين علاقات رئيسية واجتماعية وثانوية ، فالتلميذ هو العنصر المهم في العملية التربوية فالمجهدات التي يبذلها التلميذ طوال مسيرته العلمية أو الدراسية تهدف كلها إلى زيادة في التراث العلمي والثقافي والرصيد المعرفي لديه .

3-صفات التلميذ:

هناك صفات يتحلى بها طالب العلم تساعده على الوصول إلى أهداف وغايات هي :

- أن يحافظ على لياقته البدنية من خلال ممارسة التمارين الرياضية والتعود على تحمل المشاق و احترام النظام المدرسي .
- احترام النظام المدرسي والصفي .
- احترام المربين والمعلمين .
- احترام العلم والعلماء .
- التحلي بالأخلاق الحميدة مثل الصدق والتعاون والصبر .

[1] محمد منير مرسي :**المدرسة والتمدرس** ، عالم الكتب ، مصر ، 1998، ص 77.

- ❖ الإصرار على الهدف وعدم اليأس والضغوط بل يبقى يحاول ويحاول حتى يصل الى هدفه.
- ❖ احترام الزملاء في الصف والمدرسة .
- ❖ احترام الوقت وعدم تضييعه فيما لا يعود عليه بالفائدة .
- ❖ إتقان العمل ، وهذا أمر به الدين ويتطابق مع أخلاق الإنسان المخلص .
- ❖ المشاركة في النشاطات المختلفة في المدرسة أو المؤسسة التي يعيش فيها .
- ❖ المطالعة والاستفادة من مصادر التعلم المختلفة : المكتبة ، الحاسوب ، الانترنيت .

ما نلاحظ أن للتلميذ صفات لابد أن يتحلى بها تمكنه من مزاولة الدراسة والتفوق فيها ، كاللياقة البدنية والقدرات العقلية والجسمية الكاملة وكذلك التخلي بالأخلاق الحميدة وغير ذلك من الصفات ، فلابد على التلميذ أن يرسم هدف محدد في حياته الوصول إليه وتحقيقه ، فالتلميذ الذي يتحلى بكل هذه الصفات يكون التلميذ المثالي .

4- المبادئ التي تؤثر في شخصية التلميذ :

قد بينت الدراسات المنشورة في التربية وعلم النفس هي مجموعة من المبادئ التي تؤثر في شخصية التلميذ من أهمها ما يلي :

أ - أن من أهم العوامل التي تؤثر في شخصية المتعلم هي العوامل الوراثية والبيئية .

ب - إن هناك فروق فردية بين المتعلمين في قدراتهم وميولهم وحاجاتهم ودوافعهم .

ج - إن للمتعلم دورا فاعلا في عملية التعلم ، ويجب أن تتاح له حرية المشاركة في عملية التعلم ، بحيث يكون دورا ايجابيا وفاعلا نشيطا أثناء عملية التعلم .

د – إن لكل مرحلة من مراحل النمو المتعلم خصائصها ومطالبها ، وعلى التربية هناك أن تراعي هذه الخصائص وان تعمل على توفير الرسائل المناسبة .

ه - إن دوافع المتعلم واستعداداته وحاجاته وميوله واتجاهاته تؤثر على عملية التعلم على نحو واضح ، وتعد الدوافع محركات للسلوك الإنساني ويجب مراعاتها في عملية التعلم ، وبالتالي

لابد أن يكون المعلم مدركا لطبيعة المتعلم ، وإلا تعذر عليه أن يساعده على التكيف وفقا للبيئة الاجتماعية الطبيعية التي يعيش فيها .

حيث يمكن القول أن الوظائف التعليمية تتيح لنا فرصا مناسبة نعاين فيها التلميذ وهو يمارس العملية القرائية في ظروف خاصة .

المبحث الثاني : التحصيل الدراسي وأهميته.

1- التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي:

إن إجراءات قياس التحصيل الدراسي مرت تاريخيا بعدة مراحل ، فكانت ولادتها في الولايات المتحدة الأمريكية على يد ريس RICE حيث اعد أول اختبار تحصيلي في عام 1985 لقياس قدرة تلاميذ المدارس الابتدائية على الهجاء، وكان الاختبار يتألف من 50 كلمة وقد طبقه على أكثر من 6000 تلميذ في الصفوف من الرابع إلى الثامن ، ولان هذا الاختبار جاءت نتائجه متباينة ، فقد قام ريس بإعداد اختبارين آخرين في الهجاء حيث يتأكد من أن النتائج تأتي حصيلة للفروق الحقيقية بين التلاميذ في مجال القدرة على التهجي أكثر من أنها مجرد نتائج عينة من الكلمات، وقد أكد ريس أيضا بجانب ذلك اختبارا تحصيليا في الحساب واللغة الانجليزية، وبذلك قد يكون ريس قد وضع حجر الأساس لبناء الاختبارات التحصيلية فيما بعد، ويعتبر بحق الأب الحقيقي لاختبارات التحصيل في أمريكا .[1]

وفي العقد الثاني من القرن العشرين تزايد عدد الاختبارات زيادة ملحوظة، فظهرت بطارية ستانفورد التحصيلية للمرحلة في عام 1923، ثم ظهرت بطارية اختبار ايوا للمحتوى الدراسي للمرحلة الثانوية في عام 1925، ومنذ ذلك التاريخ ظهرت مئات الاختبارات التحصيلية في الولايات المتحدة الأمريكية وفي الأربعينيات من القرن العشرين بدأت حركة لبناء الاختبارات من مجال الموضوعات الصغيرة المتخصصة إلى مجالات اكبر في محتوى كمجال الدراسات الإنسانية ، ومجال العلوم الطبيعية بالإضافة إلى تحول الاهتمام إلى تقويم المهارات الدراسية، والفهم والاستيعاب لدى الطلبة بدلا من التركيز على تذكير الحقائق العلمية بذاتها .

[1] محمد بكر نوفل، فريال محمد أبو عواد: **علم النفس التربوي**، ط1، دار المسيرة، عمان - الأردن، 2011، ص 399.

وفي السبعينات من القرن العشرين تحول مركز الاهتمام في الاختبارات التحصيلية إلى بناء اختبارات مقننة كيفت وفق كتب مدرسية مقررة معينة، وقد أصبح ذلك شائعا في سلسلة كتب القراءة المقررة، بالرغم من أن البداية كانت في مجال الرياضيات، وفي تلك الفترة أيضا برز الاهتمام في إعداد اختبارات محكميه المرجع واختبارات التشخيص .[1]

إن الاختبارات التحصيلية ! هي اختبارات مقننة يستعملها المعلم لقياس قدرة التلميذ، فهي من الأشياء اللازمة في قياس التحصيل الدراسي للتلاميذ وقدرة استيعابه للمناهج الدراسية التي تقدمها أو تضعها الوزارة المعنية.

2- أنواع التحصيل الدراسي:

1) يمكن تقسيم التحصيل الدراسي إلى ثلاث أنواع :

- **التحصيل الجيد:** يكون فيها أداء التلميذ مرتفع عن معدل زملائه في نفس المستوى وفي نفس القسم، ويتم باستخدام جميع القدرات والإمكانيات التي تكفل للتلميذ الحصول على مستوى أعلى للأداء التحصيلي المرتقب منه، بحيث يكون في قمة الانحراف من الناحية الايجابية، مما يمنحه التفوق على بقية زملائه .
- **التحصيل المتوسط :** في هذا النوع من التحصيل تكون الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ تمثل نصف الإمكانيات التي يمتلكها، ويكون أدائه متوسط ودرجة احتفاظه واستفادته من المعلومات متوسطة.
- **التحصيل المنخفض:** يعرف هذا النوع من الأداء بالتحصيل الدراسي الضعيف، حيث يكون فيه أداء التلميذ من المستوى العادي بالمقارنة مع بقية زملائه فنسبة استغلاله واستفادته مما تقدم من المقرر الدراسي إلى درجة الانعدام .

[1] قاسم علي صراف: **القياس والتقويم في التربية والتعليم**، دط ، دار الكتاب الحديث، 2002، ص، ص 211، 212.

وفي هذا النوع من التحصيل يكون استغلال المتعلم لقدراته العقلية والفكرية ضعيف على الرغم من تواجد لاباس بها من قدرات، ويمكن أن يكون هذا التأخر في جميع المواد وهو ما يطلق عليه بالفشل الدراسي العام، لان التلميذ يجد نفسه عاجزا في فهم ومتابعة البرنامج الدراسي رغم محاولته التفوق على هذا العجز، أو قد يكون في مادة واحدة أو اثنين فيكون نوعي، وهذا على حسب قدرات التلميذ وإمكانياته.

إذ يمكن القول أن هذا التقييم يعتمد على درجات التلاميذ التحصيلية في المواد الدراسية، فإذا كانت كبيرة فهو تحصيل جيد أما إذا كانت الدرجات ضعيفة فنقول أن التحصيل ضعيف أو انه يعاني من تأخر دراسي .

3- شروط التحصيل الدراسي:

من الشروط التي تساهم في عملية التحصيل الدراسي ما يلي :

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

2) الممارسة والتكرار : أن تكرار عمل معين يسهل تعديله وتنظيمه عند الشخص المتعلم، فتكرار وظيفة عدة مرات يكسبها نوعا من الثبوت والنمو والاستقرار من الشخص المتعلم فالممارسة تسير نوعا من الآلية وبالتالي تساعده على أداء الأعمال بطريقة سريعة ودقيقة، فالتكرار و الممارسة عامل من العوامل التي تساعد على التعلم الدقيق .[1]

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

4) النشاط الذاتي : فهو السبيل الأمثل لاكتساب المهارات والخبرات والمعلومات التي يحصل عليها الفرد عن طريق جهده ونشاطه الذاتي، يكون اكبر ثبوتا ورسوخا، أما التعلم القائم على التلقين والسرد من جانب الطالب فهو نوع سيء .[2]

---

[1] احمد جويدة: **علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسطة بمركز التعليم و التكوين عن بعد**، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2015،ص ، ص، 47، 48.

[2] حمزة الحبالى: **التأخر الدراسي**، ط1،دار ابن حزم،لبنان، 2005، ص 169.

5) التدريب الموزع : ويقصد به التدريب الذي يقوم به على فترات متباعدة تتخللها فترات من الراحة، ولقد وجد أن التدريب المركز يؤدي إلى التعب والملل كما أن ما يتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضة للنسيان وذلك لان فترات الراحة التي تتخلل فترات التدريب الموزع تؤدي إلى تثبيت ما يتعلمه.[1]

6) التوجيه والإرشاد : فالتحصيل القائم على أسس التوجيه والإرشاد، أفضل من غيره الذي لا يستفيد من إرشاد الطالب، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهد اقل وفي مدة زمنية أقصر، كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه .[2]

7) معرفة المتعلم النتائج لما تعلمه بصفة مستمرة : لقد أثبتت التجربة أن ممارسة المتعلم معرفة النتائج تؤدي إلى حدوث التعلم الجيد فمعرفة المتعلم بمقدارهما أحرزه من نجاح أول ماهو عليه من تقصير يدفعه ذلك إلى مزيد من الجهد للمحافظة على مستواه إذا كان حسنا والالتحاق بغيره إذا كان مقصرا، فمعرفة المتعلم بنتائج تحصيله تجعله يعمل على مباراة نفسه ومباراة زملائه فيسعى دائما إلى أن يحث نفسه وان يتفوق على زملائه فان معرفة نتائج التحصيل الدراسي تبين للمتعلم الطرق الصحيحة والطرق الخاطئة في اكتساب المهارات والخبرات المطلوبة وعلى ذلك يتبع الطريقة الصحيحة الناجحة.[3]

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

---

[1] أبو علام رجاء محمود :**التعلم أسسه وتطبيقاته**، ط1،دار المسيرة، عمان، الأردن ،2004،ص92

[2] يامنة عبد القادر الاسماعيلي :**أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي**، دط، دار اليازوري العلمية، عمان، 2011،ص 74.

[3] محمد جاسم محمد: **سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسة وأفاق التطوير العام** ،ط1 ،دار الثقافة، عمان، 2004،ص192.

4- مبادئ التحصيل الدراسي :

يقوم التحصيل الدراسي على مجموعة من المبادئ تعتبر بمثابة أسس وقواعد عامة، يسير عليها المربون على مختلف تخصصاتهم أثناء أدائهم لأعمالهم التربوية والبيداغوجية ذلك من اجل التحصيل الأكاديمي للتلاميذ ومساعدتهم على الانضباط وتحقيق التفوق والنبوغ والامتياز ومن بين هذه المبادئ نذكر:

أ مبدأ التعزيز :

إن مبدأ التعزيز له أهمية في التعلم وقدرته على استثارة دافعية التعلم وتوجيه نشاطه وهو يتخذ شكلين إما الثواب أو العقاب والكل يتفق في الميدان التربوي والنفسي على أهمية التعزيز وخاصة الثواب منه في دفع التلاميذ نحو الدراسة والإقبال عليها، وهذا يعني أن الثواب الناتج عن النجاح في أي نشاط معين يعمل على توكيد ذلك النشاط، فالتلميذ يقبل على التعلم إذا ارتبط ذلك بالخبرات السارة المحلية إليه كالنجاح في الأداء أو اكتساب تقدير الأستاذ وتشجيعه وفي هذا يكون تحصيلا دراسيا جيدا .[1]

لذلك ينبغي على القائمين على العملية التعليمية توظيف هذا المبدأ في الوقت المناسب والمواقف الملائمة، من خلال تشجيع التلاميذ على الانجاز والأداء للوصول إلى التحصيل الايجابي البناء الهادف الذي يمكنهم من تحقيق أهدافهم .

هذا ما يجعل الأستاذ فعالا في أداء مهامه، فهو وسيطا تربويا مهما يتفاعل معه التلاميذ أطول ساعات يومهم الدراسي، فبإمكانه إحداث التغيرات والتعديلات التي لا يستطيع احد غيره فعلها، فالأخذ بمبدأ الفعالية يجعل المدرس فاعلا وسيطا ومخططا ومثيرا لدافعية التعلم فالفاعلية أو الكفاءة التي يظهرها المدرس يجعلهم ينظرون إليه بصورة مثلى وضمير حي، ورمز واجب الاقتداء به مما يؤدي بهم إلى الدراسة إلى الدراسة الجادة لبلوغ المستوى التحصيلي المرتد تحقيقه .

[1] نايفة قطامي: **علم النفس المدرسي**، ط2، دار الشروق، الأردن، 1999، ص 188.

ب - مبدأ التدريب :

أن تعلم واكتساب التلميذ لسلوكيات مختلفة يتأسس في كثير من الأحيان عن كثرة التدريب العملي على الأساليب والمهارات وأوجه النشاط المتنوعة، شرط أن يربط هذا التدريب بحاجات التلاميذ وقدراتهم وميولهم، ومصادر اهتماماتهم، ونواحي نشاطهم، وان يتنوع بين الشفوي والكتابي، لان كثرة التدريب في الوقت المناسب يعد بمثابة تثبيت المعلومات وتحقيق الأهداف المسطر، ومن ثم فان المبدأ يمكن اعتباره من الأساليب الهامة التي تمكن خلق روح المنافسة وتطوير وتنمية القدرات الخاصة التي تساعد على تنمية الرصيد المعرفي والعلمي وتحسين تحصيله الدراسي.[1]

كما يسهم أيضا مبدأ التمرين حيث تتم عملية التعلم على فترات زمنية يتخللها فترات من الراحة مثلا القصيدة التي يلزم لحفظها وتكرارها عشر ساعات يكون تعلمها أسهل وأكثر ثباتا ورسوخا إذا قسمنا هده الساعات على خمسة أيام مثلا بدلا من حفظها في جلسة واحدة.

ج - مبدأ الحداثة :

الحداثة في الأصل هي عملية بناء متكامل متناسق لشرح الاجتهاد العقلي الصرف، نابعة من موقف فكري وان أبناء كل جيل قد خلقوا للتكيف مع ظروف مختلفة في جوهرها عن تلك الظروف التي عرفها أبائهم وأجدادهم وبالتالي هم مجبرون على اصطناع آلية فكرية جديدة، وابتكار حلول نوعية للمشكلات التي تعرض سبيلهم في كل مناحي حياتهم النظرية والعلمية.[2]

وعليه فمبدأ الحداثة يدعو إلى إخضاع تلاميذه باستمرار إلى المسائل والأنشطة والخبرات والمهارات الجديدة والتقنيات العالية، حتى يجد الواحد منهم نفسه مضطر لبذل المزيد من الجهد الفكري والمحاولات الجادة الواعية التي تساعده على التحصيل الدراسي الجيد.

[1] برو محمد: **اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية**، دط، دار الأمل، الجزائر، 2001، ص ،ص، 214، 215 .

[2] علي بن محمد: **الصراع بين الأصالة والانسلاخ في المدرسة الجزائرية**، ط1، دار الأمة، الجزائر، 2001، ص20.

لذلك نجد أن نجاح العملية التعليمية بالدرجة الأولى إلى كفاءة الأستاذ وقدرته على استحداث طرائق التدريس التي تتماشى مع تكنولوجية العصر وحاجات التلاميذ وأيضا قدرته على توظيف الوسائل التعليمية الحديثة لان استخدام الأستاذ للوسائل التعليمية الحديثة بعناية أثناء التدريس يجعل التلميذ يتمكن من إدراك صورة أو معنى واضح للنتائج المرغوبة للتعلم، لان الشرح اللفظي في الطريقة التقليدية أصبح لا يكفي لوحده في عملية التدريس، لأنه يسمح بفهم التلميذ إلا في حدود معارفه ومعلوماته، فمن الصعب عليه أن يفهم بالشرح موضوعا أو خبرة لم يسبق له المرور ولكن استخدام وسائل تعليمية حديثة يسمح ذلك بتوفير صورة أكثر وضوحا عن الخبرة أو النشاط المراد تدريسه، كما يخلق الميل والتشويق عن طريق التلميذ يرى شيئا حقيقيا .[1]

د - مبدأ الواقعية :

الكل يعلم أن العملية التعليمية تعتبر من العمليات الاجتماعية التي تتم في بيئة طبيعية واجتماعية، لذا يفترض أن يوفر داخل الحجرة الدراسية كل الظروف الملائمة، وان تكون كل المواد والأنشطة والخبرات الدراسية التي تقدم للتلاميذ، مرتبطة بحياتهم وما يدور حولهم في بيئتهم الاجتماعية، وبالتالي فان الأخذ بهذا المبدأ من اجل تسهيل عملية التعلم والوصول بالتلاميذ الى التحصيل الجيد، يتطلب تحديد ومراعاة مختلف الظروف المادية والبيئية والتربوية المساعدة على تشجيع إمكانات وفرص ظهور السلوك وزيادة دافعية التعلم.[2]

وعليه نستخلص أن ارتباط المواد والأنشطة والخبرات الدراسية بالواقع المعاش في البيئة الاجتماعية والطبيعية، والعمل على تقديم التعزيزات الآنية للتلاميذ لحظة إظهارهم لاستجابات صحيحة، وتوفير وسائل وأدوات إيضاح مناسبة، يعتبر بمثابة منبهات ومثيرات للرفع من دافعية التلاميذ نحو تحقيق التحصيل الدراسي المرغوب فيه.

[1] مجدي محمود: **الطفولة بين السواء والمرض**، دط، دار المعرفة الجامعية، مصر ،2009، ص 365

[2] برو محمد، **مرجع سبق ذكره**، ص 213

ه - مبدأ الفعالية :

تتطلب العملية التعليمية الكفاءة والجهد والعمل الدائم الجاد من قبل هيئة التدريس في إعداد الخبرات التعليمية ، أو في أساليب التقويم وغيرها، فمبدأ الفعالية لايمكن أن يحقق إلا من خلال تمتع الأستاذ بكفاءات عالية كالتكوين العلمي الجيد والقدرة على إتباع أساليب متنوعة وحديثة في عملية التدريس، والقدرة على خلق جو صفي فعال يسمح بتوفير بيئة تعليمية مثالية في التقدم في عملية التعلم والتعليم، وتحقيق الأهداف العامة والخاصة للمنهج المقرر وتوفير مخرجات تعلم مميزة.[1]

ما نلاحظ أن كل هذه المبادئ التي تخص التحصيل الدراسي كلها تساهم في تحقيق التحصيل الدراسي الجيد والتفوق الجيد.

3- أهداف وأهمية التحصيل الدراسي :

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

على العموم فان أهداف التحصيل الدراسي عديدة يمكن تحديدها في مايلي:

- ❖ الوقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلاميذ بغية تحديد الحالة الراهنة لكل واحد منهم التي تكون منطلقا للعمل على زيادة الفعالية في المواقف التعليمية المقبلة.
- ❖ الكشف عن مستويات التعليمية المختلفة من اجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم ومساعدة كل واحد منهم على التكيف السليم مع وسطه المدرسي ومحاولة الارتقاء بمستواه التعليمي.

[1] احمد المغربي: **إدارة الفصل**، ط2، دار الفجر للنشر والتوزيع، دمشق، 2008، ص 23.

- ❖ الكشف عن قدرات التلاميذ الخاصة من اجل العمل على رعايتها حتى تتمكن كل ولحد منهم بتوظيفها في خدمة نفسه ومجتمعه معا.
- ❖ تحديد وضعية أداء كل تلميذ بالنسبة إلى ما هو مرغوب فيه، أي مدى تقدمه أو تراجعه عن النتائج التي تتناسب مع من تم الكشف عنه بحقائق.
- ❖ قياس ما تعلمه التلاميذ من اجل اكبر اتخاذ قدر ممكن من القدرات المناسبة التي تعود بالفائدة عليهم أولا وعلى المجتمع ثانيا.
- ❖ تمكين المدرسين من معرفة النواحي التي يجب الاهتمام بها والتأكيد عليها في تدريس مختلف المواد الدراسية المقررة.
- ❖ تكييف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة، من اجل استغلال القدرات المختلفة للتلاميذ.
- ❖ تحسين وتطوير العملية التعليمية .[1]

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

وتكمن أهمية التحصيل الدراسي بوجه عام الى تحديث تمييز سلوكي وإدراكي وعاطفي واجتماعي لدى الطلبة، سميت عادة بالتعلم، والتعلم هو عملية باطنية وغير مرئية تحدث نتيجة تغييرات في البناء الإدراكي للطالب، ونتعرف عليه بواسطة التحصيل الدراسي، فالتحصيل هو نتيجة للتعلم ومؤثر ومحسوس بوجوده في الوقت نفسه، حيث تبرز أهميته بمقدار ما يحقق الأهداف السلوكية والوجدانية والسيكو حركية فكلما كان هذا التحصيل مؤثرا في المردود التنموي الشامل للطلبة عند الطلبة كانت فعاليته ايجابية، وتظهر أهمية العملية التربوية في سلوك التلاميذ الذي يغيرهم نحو الأفضل ويساعدهم على التفاعل مع بيئتهم .[2]

[1] برو محمد : **مرجع سبق ذكره**، ص214.

[2] يامنة عبد القادر الاسماعيلي: **مرجع سبق ذكره**، ص73

حيث تتجلى فائدة التحصيل الدراسي بأوجه شتى في حياتها الاجتماعية وبخاصة في مستقبلنا فالواقع أن تنمية التعليم تسمح بمكافحة طائفة من العوامل المسببة لانعدام الأمن مثل: البطالة والاستعباد والنزاعات الدينية المتطرفة، وهكذا أصبح النشاط التدريبي والدراسي بكل مكوناته إحدى المحركات الأساسية للتنمية في فجر القرن الحادي والعشرين وهو ما يساهم من ناحية أخرى في التقدم العلمي والتكنولوجي والازدهار العام للمعارف ويمكن القول أن مجتمع يسعى للنمو والتطوير لابد لأبنائه من مواصلة التحصيل الدراسي لكي يكونوا قادرين على استيعاب عناصر هذا النمو والتطور، فلكي يحقق أي تنمية ينبغي أن يكون سكانه المتمدرسون أو العاملون قادرين على استخدام التكنولوجيات المعقدة وان يتمتعوا بالقدرة على الإبداع والاكتشاف، وهذا يرتبط إلى حد كبير بمستوى الإعداد النفسي، الذي يتلقاه الأفراد، ومن ثم فان الاستثمار في مجال التعليم شرط لابد للتنمية الاقتصادية والاجتماعية على المدى البعيد .[1]

وعليه فان التحصيل الدراسي بمختلف أشكاله من أهداف التربية والتعليم نظرا لأهميته التربوية في حياة المتعلم، ففي المجال التربوي يعتبر التحصيل الدراسي المعيار الوحيد الذي يتم بموجبه قياس تقدم الطلبة في الدراسة ونقلهم من صف تعليمي لأخر وكذلك توزيعهم في تخصصات التعليم المختلفة أو قبولهم في كليات وجامعات التعليم العالي، وفي مجال الحياة اليومية للتحصيل الدراسي أهمية كبيرة في تكييف الطالب في الحياة الدراسية مواجهة مشكلاتها الذي قد يتمثل في استخدام الطالب حصيلة معارفه في التفكير وحل المشكلات التي تواجهه في اتخاذ القرارات .

[1] يونسي تونسية : **تقدير الذات وعلاقاتها بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين المبصرين والمراهقين المكفوفين**، مذكرة ماجستير، قسم علم النفس، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، الجزائر، 2011-2012، ص104

المبحث الثالث: التلميذ والألعاب الالكترونية.

1. انتشار الألعاب الالكترونية :

مما لاشك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار مايسمى بالألعاب الالكترونية وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدا .[1]

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر في العالم هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من بميناء دبي بالإمارات العربية المتحد، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للاستيراد هي الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب الاعتقادهم أنها حرام، كما أنها كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلايستيشن .

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك العاب تأتينا من تايلاندا وهونغ كونغ وماليزيا إلى الدول الأسيوية وفرنسا واسبانيا بالنسبة الدول الأروبية . والجدير بالذكر إن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.[2]

---

[1] مريم قويدر : **مرجع سبق ذكره**، ص 152.

[2] أمين علام: **الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز**، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد05، من 22اكتوبر إلى 29اكتوبر 2006، ص1

إن الحديث عن الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية ليس جديدا، في نظر المختصين في تكنولوجيا الإعلام والاتصال، كون الظاهرة سبق وانتشر صيتها في العديد من الدول، وأطلق التقنيون على مروجيها بأنهم وحوش الكترونية يتمتعون بدقة في اختيار مضامين هذا اللعب عن طريق الشبكة العنكبوتية ويعرفون جيدا اصطياد ضحاياهم البشرية، وتدخل الظاهرة ضمن فئة الحرب الالكترونية التي يبشرها قراصنة وهواة التقنية على شبكة الانترنيت ويضيف ذات المتحدث أنها تحمل في برامجها وخططها مايسمى بالترويج التكنولوجي للحرب الافتراضية عن طريق شبكات مختصة في صناعة البرامج وهي صناعة مقننة ومدمرة الحياة الإنسان والفئة المستهدفة المراهقين ويضيف قرار بان الترويج لمثل هذا النوع من الألعاب فقد انتقل من الترويج التجاري عبر الانترنيت إلى الترويج الاشهاري عبر مواقع خاصة، بالإضافة إلى تلقي روابط الكترونية أو تسجيلات على موقع اليوتيوب لاستخدام المجاني، فالجزائر ليست بمنأى عن الظاهرة وقد تنتشر إذا تم غض النظر على محاربتها أو إيجاد حلول لمنع انتشارها وهو دور السلطة والمصالح الأمنية والمجتمع الأمني والمجتمع المدني والعائلة.[1]

2. استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية :

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

[1] al seyassi-dz . com ، وحوش بشرية تهدد البراءة في الجزائر .

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقاته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي واليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاوي وأخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم .[1]

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر التلميذ بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ.

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لايمد بصلة لواقعه الحقيقي، مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشهدية تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 85 % من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

[1] فاطمة همال : **مرجع سبق ذكره**، ص133.

حيث أن ما يقدم على الشاشة الهاتف الذكي من صور رموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال الإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام .[1]

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الالكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية و الواقعية للتلميذ الجزائري، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة بحيث ينشط - في مرحلة الطفولة - الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسيرا لتفضيل الأطفال في هذه المرحلة التعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها .

وتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة النفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي و القيمي والتفكيري. لأن الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[2]

[1] حسين الأنصاري: **إشكالية تلقى الطفل العربي**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02، 2007، تونس، ص131.

[2] **المرجع نفسه**،ص 130.

حيث أن المضامين التي تبث من الألعاب الالكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية و القيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والايجابي، وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهز الطفل بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية ولأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في اغلبها، فالتلميذ لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كملق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل ايجابي مع هذه المضامين .[1]

3. الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي :

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والقراءة والترفيه، كما أكدت مجموعة من الدراسات بأن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية مابين استخدام الطفل للألعاب الالكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي، حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الأطفال، في حالة عدم مراقبة الآباء والأمهات لهم، لأن أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الأطفال، وحتى المراهقين نظرا الوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف ورغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي إلى ضعف المستوى التحصيلي الأكاديمي عند الأطفال والمراهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر، لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام المدرسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والتحصيل الأكاديمي الجيد ، بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف.

[1] فاطمة همال: **مرجع سبق ذكره** ، ص 137 .

أما الأستاذ حازم الصاوي فيرى أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم الممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم، حتى لا يشعر الطفل أنه بمفرده ويكون عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة، ليسيطر على أفكاره لافتا أن مثل هذه الألعاب لها أضرار صحية تتمثل في حدوث إجهاد للإبصار والعين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال والمراهقون في ممارسة هذه الألعاب وكل هذا يؤدي إلى الشعور بالصداع والإجهاد البدني بالإضافة إلى أن انبعاثات الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب تصيب من يمارسها بضعف شديد في الإبصار على المدى البعيد، وذلك حسب العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الشأن .[1]

إن الألعاب الإلكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل الأخرى، فهي تؤثر على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كما تؤثر أيضا على التحصيل الدراسي للتلميذ.

- **خلاصة الفصل :**

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

[1] W.W.W. AL - SHARQ . COM، الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال .

الإطار التطبيقي للدراسة

- **تمهيد**

1. مجتمع البحث وعينة الدراسة .
2. نوع الدراسة ومنهجها .
3. أدوات جمع البيانات .
4. مجالات الدراسة .
5. تفريغ وتفسير الجداول .
6. نتائج الدراسة الميدانية .

- **تمهيد :**

يتناول هذا الفصل تفريغ بيانات الدراسة الميدانية، اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على المبحوثين ، حيث تم الاعتماد في ذلك على التفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة ومركبة تحتوي على فئات وتكرارات ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات الأجوبة المبحوثين .

1) مجتمع البحث وعينة الدراسة :

❖ مجتمع البحث :

كما يعرف أيضا :" على انه المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث في دراسته التحقيق نتائج صحيحة ، ويتم تعميم النتائج على كل مفرداته ".[1]

يقصد بمجتمع البحث جميع المفردات أو الأشياء التي نريد معرفة حقائق عليها ، كما يعرف أيضا :" بأنه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة، سواء أكانت هذه العناصر أفراد ، أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة أو البحث" .[2]

وعليه فان مجتمع بحثنا لهذه الدراسة يتمثل في الأولياء الجزائريين القاطنين بمدينة الأغواط الذين يستخدم أبنائهم التلاميذ الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائل الإلكترونية، وعليه يصعب مسح كل مجتمع البحث نظرا لاتساعه ، وضيق الوقت الممنوح للدراسة ، ولهذا وجب علينا اختيار جزء لهذا المجتمع الكلي الذي يلبي حاجات الدراسة ويحقق أهدافها وعليه اخترنا عينة البحث المتمثلة في الأولياء الذين يقطنون بمدينة الأغواط.

❖ عينة الدراسة :

تعرف العينة على أنها : "هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة حث تمثيلا علميا ".وتستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف".[3]

وعليه فان عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع ، لأن الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته لأنه يتطلب جهدا كبيرا، لهذا يختار الباحث عينة لدراسته، ولهذا اخترنا العينة القصدية لمجتمع دراستنا، لان هذا النوع من العينات يختارها الباحث في حالات يعتقد أنها تمثل المجتمع الذي يتناوله الباحث.

---

[1] محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ط1، عالم الكتب، مصر ، 2000، ص 130.

[2] محمد عبيدات وآخرون، **منهجية البحث العلمي**، دار وائل للطباعة والنشر، ط2، عمان، الأردن، 1999، ص 84.

[3] هناء عاشور : **القنوات الفضائية الاخبارية و دورها في تدعيم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة نموذجا** ، مذكرة ماجستير ، قسم علوم الاجتماعية ، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي ، 2013-2014 . ص 34 .

وعليه فقد اخترت كعينة لهذه الدراسة 50 مفردة من الأولياء القاطنين بمدينة الأغواط ، والذين يستخدم أبنائهم الذين تتراوح أعمارهم مابين 07 و11 سنة الألعاب الالكترونية عبر مختلف الأجهزة الإلكترونية من اجل معرفة أثرها على تحصيلهم الدراسي . وتوضح الجداول صفات العينة .

يوضح الجدول التالي صفات العينة:

جدول رقم 01 : يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة %
ذكر	25	50
أنثى	25	50
المجموع	50	100

قراءة الجدول:

من خلال الجدول يتضح أن نسبة أفراد العينة لفئة الذكور تمثل 50 %، كما تمثل نسبة الإناث كذلك 50 ٪، وعليه نلاحظ أن نسبة كل من الفئتين متساوية في مجتمع البحث، ويرجع سبب هذا الاختيار التعرف على رأي كل من الآباء والأمهات فيما يخص الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي.

2) نوع الدراسة ومنهجها :

❖ نوع الدراسة :

تنتمي دراستنا إلى الدراسات الوصفية حيث تعرف على أنها: الدراسات التي تقوم على رصد ومتابعة دقيقة لظاهرة أو حدث معين بطريقة كمية ونوعية في فترة زمنية معينة أو عدة فترات، من اجل التعرف على الظاهرة أو الحدث من حيث الظاهرة أو الحدث من حيث المحتوى والمضمون، والوصول إلى نتائج وتعميمات تساعد في فهم الواقع وتطويره .[1]

كما يعرفها هوتيني : "بأنها الدراسات التي تتضمن دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة ، أو موقف، أو مجموعة من الناس، أو مجموعة من الأحداث ،أو مجموعة من الأوضاع ".[2]

تم اختيار الدراسة الوصفية في هذه الدراسة لأنها تهتم بتوضيح خصائص ظاهرة الألعاب الالكترونية كما تقوم أيضا بتفسير الأوجه البارزة لهذه الظاهرة ، كما تهتم أيضا بوصف اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ .

❖ منهج الدراسة :

عرف المنهج على أنه : "خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة، وبهذا يكون في مأمن من أن يحسب صواب ما هو خطا أو العكس، وعرفه أخر بقوله: أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته اجل الوصول إلى نتيجة معلومة، وهو بهذا يقوم على التأمل والشعور".[3]

---

[1] ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم، **مرجع سبق ذكره** ، ص 52.

[2] منير حجاب، **مرجع سبق ذكره**، ص 37 .

[3] مريم قويدر **مرجع سبق ذكره** ، ص 21.

أما عن المنهج الذي اعتمدت عليه في هذه الدراسة هو منهج المسح بالعينة نظرا لصعوبة تطبيق المسح الشامل على مجتمع البحث .

حيث يعرف منهج المسح بالعينة: "بأنه مجموعة الطرق التي يتمكن الباحثون من خلالها بوصف الظواهر العلمية و الظروف المحيطة بها، و المجال العلمي الذي تنتمي إليه ، وتصور العلاقة بينها و بين الظواهر الأخرى المؤثرة و المتأثرة فيها .وكما تصور شكل العلاقة بين متغيراتها باستخدام أساليب و أدوات البحث العلمي التي تلاؤم الأهداف التي يسعى الباحثون إلى تحقيقها من خلال هذه البحوث .[1]

كما يعرفه الباحثون أيضا على انه:" المنهج الذي يعتمد على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبر عنها بوصفها وتوضيح خصائصها، وكميا بإعطائها وصفا رقميا من خلال أرقام وجداول توضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها أو درجة ارتباطها مع الظواهر الأخرى".[2]

وعليه فإن اختيار منهج الدراسة لآياتي بالصدفة أو العشوائية، أو رغبة الباحثة، بل موضوع الدراسة ومنهجها هما اللذان يفرضان نوع المنهج المناسب لدراسة، فهذه الدراسة تحاول وضع تصور دقيق تسمح لنا بمعرفة حقيقة اثر الألعاب الالكترونية عامة على التحصيل الدراسي للتلميذ من وجهة نظر الأولياء ، فاعتمدنا على منهج المسح بالعينة ، من خلال إجراء المسح بالعينة على الأولياء الجزائريين القاطنين الأغواط ، للحصول على معلومات ذات مصداقية وموضوعية .

هذا يعني أن منهج المسح بالعينة يساعدني في هذه الدراسة في تقديم معلومات حول ظاهرة الألعاب الالكترونية وكذا تفسير الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب على التحصيل الدراسي ، ومن ثم الوصول إلى نتائج.

[1] منال هلال مزاهرة: **بحوث الإعلام**، الأسس والمبادئ ،ط1، دار الكنوز، الأردن ، 2011، ص105.

[2] عبد الرحمان محمد السعدي وأخرون : **مدخل إلى البحث العلمي المفاهيم الأسس الإجراءات**، دط، دار الكتاب الحديث ، القاهرة، 2012،ص ،ص ، 79، 80 .

3) أدوات جمع البيانات :

تعتبر مرحلة جمع البيانات خطوة هامة من خطوات البحث العلمي، ونجاحها مرتبط بحسن اختيار الأدوات المناسبة حسب طبيعة موضوع الدراسة، ومن هنا قمنا باختيار أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في :

- **الملاحظة :**

تعد الملاحظة إحدى وسائل جمع المعلومات المتعلقة بسلوكيات الفرد الفعلية ومواقفه واتجاهاته ومشاعره لذلك تعرف الملاحظة على أنها: " عملية مراقبة أو مشاهدة سلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية، ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقاتها بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف بقصد تفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها إلى خدمة الإنسان وتلبية احتياجاته" [1].

وبالرجوع إلى موضوع دراستي لم استطع استعمال أداة الملاحظة نظرا للحالة الصحية التي تمر بها البلاد مما أدى إلى التوقف التام للدراسة في الطورين الابتدائي والمتوسط وعليه إعتمدت بشكل رئيسي على أداة الاستبيان.

- **الاستبيان** والتي تعتبر أداة أو وسيلة لجمع البيانات، في شكل استمارة مطبوعة تتكون من قائمة من الأسئلة توجه للأفراد المفحوصين للإجابة عنها بأنفسهم، وذلك من اجل الحصول على معلومات حول موضوع ما.

- **والاستبيان** من اكبر أدوات جمع البيانات استخداما في البحوث التربوية والنفسية، إذ يستخدم في قياس الاتجاهات والميول والمعتقدات والقيم، إلى جانب استخدامه في تقويم كافة جوانب العملية التربوية من مناهج ووسائل ومعل ومتعلم...الخ .[2]

[1] ربجي محمد عليان، عثمان محمد غنيم : **مرجع سبق ذكره** ، ص 221.

[2] **المرجع نفسه** : ص 42.

وقد استخدمت استمارة استبيان بشكل رئيسي لأنها أداة تمكن من جمع البيانات والمعلومات الكافية حول موضوع الدراسة ،كما قمت أيضا بصياغة أسئلة حول الموضوع ، وحاولت قدر الإمكان أن تكون هذه الأسئلة واضحة وملمة بكل جوانبه ، وذلك من خلال إتباع مجموعة من الإجراءات المنهجية التي يجب أن تتوفر في عملية صياغة وإعداد استمارة الاستبيان ":

- تحديد موضوع الدراسة، وتحديد متغيراتها من تابع إلى ومتغير مستقل، ويكون حسب طبيعة الموضوع.
- صياغة مجموعة من الأسئلة حول كل متغير، بحيث تكون الأسئلة ضرورية وغير مكررة وواضحة وبسيطة، استنادا إلى التساؤلات الفرعية .
- بعدها قمت بطبعها بشكلها النهائي ، حيث تضمنت استمارة الاستبيان 4 محاور اندرجت ضمنها 27 سؤال بالإضافة إلى صفات العينة .

المحور الأول: تضمن هذا المحور 6 أسئلة تهدف إلى التعرف على درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية .

المحور الثاني : يضم هذا المحور 7 أسئلة، تهدف أسئلة هذا المحور إلى التعرف على أسباب إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية .

المحور الثالث : يضم هذا المحور 5 أسئلة ، تهدف أسئلة هذا المحور إلى التعرف على الألعاب الالكترونية التي يفضلها التلميذ من منظور الأولياء .

المحور الرابع : ويضم 10 أسئلة، حيث تهدف إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

وأخيرا صفات العينة وتضم 8 أسئلة الهدف منها جمع المعلومات على أفراد العينة .

4) مجالات الدراسة :

يعتبر مجال الدراسة خطوة أساسية في البناء المنهجي لأي بحث علمي لأنه يؤطر الدراسة في قالب يسمح بالتحكم في كل خطوات بحثنا، ويمكن أن نميز في مجال دراستنا ثلاث أنواع من المجالات :

- **المجال المكاني :**

ويقصد به :" النطاق المكاني لإجراء الدراسة، وبعين المنطقة التي تجري فيها الدراسة ." ويتمثل الإطار الجغرافي للدراسة في مدينة الأغواط ، فهي الحدود المكانية للدراسة .

و تقع مدينة الأغواط بولاية الأغواط التي تقع في الجهة الجنوبية من البلاد يحدها من الجنوب ولاية غرداية، ومن الشرق ولاية الجلفة، ومن الغرب ولاية البيض، ومن الشمال ولاية تيارت تبعد عن عاصمة الدولة الجزائر بحوالي 400كلم وتقدر مساحتها ب 25057 كلم^2، رمزها 03 وعدد بلدياتها 24 بلدية يقدر عدد سكانها مدينة الأغواط بحوالي 500الف نسمة، وهي تتوسط مجموعة بلديات ودوائر الولاية، توجد بالمدينة عدة مرافق تعليمية وإدارية.

- **المجال الزماني :**

امتد المجال الزماني لانجاز هذه الدراسة مابين مارس 2020 جويلية 2020، حيث تم تعديل العنوان ومناقشته ،ثم ضبط العنوان النهائي للمذكرة "أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ "، حيث كانت أول خطوة انطلقت منها لإعداد المذكرة بالجانب المنهجي أولا، ثم الجانب النظري، وبعدها الجانب الميداني أو التطبيقي ، حيث قمت بإعداد استمارة الاستبيان وتحليلها في بداية شهر مارس ، وتوزيعها على المبحوثين في وسط نفس الشهر ،وأخيرا معالجة البيانات وتحليلها واستخلاص النتائج في بداية شهر جويلية .

[1] محمد شفيق : **مناهج البحث العلمي** ، ط1، مركز تطوير الأداة والتنمية، مصر، 2010، ص217.

5) تفريغ وتفسير البيانات:

المحور الأول: إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية.

جدول رقم 02: يمثل استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية .

استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة %
دائما	22	44
أحيانا	23	46
نادرا	05	10
المجموع	50	100

قراءة الجدول:

يبين الجدول رقم 02 استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء، حيث نجد أن اكبر نسبة من التلاميذ والتي قدرت ب 46% يستخدمون الألعاب الالكترونية أحيانا ثم تليها نسبة 44% يستخدمونها دائما ، ويمكن تفسير تقارب نسبة استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية دائما مع نسبة الذين يستخدمونها أحيانا باعتبارها وسيلة للترفيه في ظل غياب مرافق التسلية الخاصة بالأطفال في المدينة كذلك انشغال الأولياء أمور أخرى، كذلك عدم ترك التلميذ يلعب في الشارع لتنامي ظاهرة اختطاف الأطفال في الجزائر وغياب الأمن . في حين نجد أن نسبة 10% يستخدمونها نادرا ويرجع ذلك إلى انشغال التلميذ بأشياء أخرى ، كذلك نقص اهتمامه وانجذابه للألعاب الالكترونية

أو نزع الأجهزة الالكترونية للتلميذ ومنحه من اللعب في أوقات الدراسة.

جدول رقم 03: يبين فترة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية.

فترة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
يوميا	23	46
أسبوعيا	09	18
شهريا	1.5	03
غير محدد	16.5	33
المجموع	50	100

قراءة الجدول:

يوضح الجدول رقم 03 فترة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية ، حيث تشير النتائج أن 46% من التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل يومي من وجهة نظر المبحوثين ، ويرجع ذلك إلى تعود التلميذ على هذه الألعاب عند الخروج من المدرسة ، حيث يجد فيها متعة كبيرة للتنفيس عن نفسه والخروج من ضغوطات الدراسة ولأن التكنولوجيا الرقمية بيئة ثرية تمنح التلميذ خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغه ، وما نستنتجه أيضا الابتعاد الكلي عن الألعاب التقليدية واستبدالها بهذه الألعاب التي أصبحت منتشرة بين الأطفال بشكل كبير خاصة خلال الآونة الأخيرة ، في حين نجد أن نسبة 03% يستخدمونها شهريا ، ويمكن تفسير ذلك بمنع الأولياء لاستخدام الألعاب الالكترونية في أوقات الدراسة أو نزع الأجهزة الالكترونية للتلميذ حرصا عليه من الاستخدام المفرط والتعود على هذه الألعاب.

المحور الثاني : اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

جدول رقم 04: يبين أولويات التلميذ بين الواجبات المدرسية والألعاب الالكترونية .

أولويات التلميذ بين الواجبات المدرسية والألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
ينجز واجباته ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية	36	72
يلعب بالألعاب الالكترونية ثم ينجز واجباته المدرسية	14	28
المجموع	50	100

قراءة الجدول :

يبين الجدول رقم 04 رأي المبحوثين حول خيارين حيث احتل الخيار الأول والمتمثل في انجاز التلميذ واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية أعلى نسبة والتي قدرت ب 72% ، ويمكن تفسير ذلك بحرص الأولياء على ضمان مستقبل أبنائهم لذلك يحفزونهم بالألعاب الالكترونية في حالة إنجاز كل الواجبات المدرسية ، في حين نجد أن الخيار الثاني المتمثل في يستخدم الألعاب الالكترونية ثم ينجز واجباته المدرسية بنسبة 28% ويرجع ذلك إلى تعود التلميذ منذ الصغر على اللعب ثم الدراسة لكي يستطيع التركيز لأنه قد اشبع حاجته باللعب أو قد يرجع لرقابة الوالدين عليه وعدم منحه الحرية المطلقة.

جدول رقم 05: يبين نتائج قضاء وقت طويل في اللعب.

نتائج قضاء وقت طويل في اللعب	التكرار	النسبة %
إهمال التلميذ لواجباته المدرسية	30	28.30
السهر لوقت طويل في اللعب	17	16.03
الإدمان على اللعب	25	23.58
عدم القدرة على التركيز في الدراسة	13	12.26
عدم القدرة على النهوض باكرا أخرى	20	18.86
أخرى تذكر	1	0.94
المجموع	106	100

قراءة الجدول :

يبين جدول رقم 05 نتائج قضاء وقت طويل في اللعب حيث نجد أن استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية يؤدي إلى إهمال التلميذ لواجباته المدرسية قدرت ب 28.30% يرجع ذلك إلى عدم مراقبة الآباء والأمهات لهم، ما ينجر عن هذه الألعاب ضعف مستوى التحصيل الأكاديمي عند التلاميذ الذين يمارسونها بشكل مستمر كذلك عدم إدراك التلاميذ لانعكاسات السلبية لهذه الألعاب ، في حين نجد أن استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية يؤدي إلى عدم القدرة على التركيز في الدراسة بنسبة 12.26 % ويرجع ذلك إلى نقص وعيهم في ظل غياب المسؤولية حول التأثير السلبي للاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية ، لان التلميذ يسهر لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظ متأخر عن الدوام المدرسي وحتى إن ذهب للمدرسة يكون غير قادر على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والاستيعاب بل يصل بهم المر إلى النوم في الصف.

نتائج الدراسة الميدانية :

نتائج متعلقة بالتساؤل الأول : إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

- اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية أحيانا من وجهة نظر الأولياء .

- اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من وجهة نظر الأولياء باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة .

- كشفت الدراسة أن أغلبية التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا، وهذا راجع إلى الاستخدام المفرط لهذه الألعاب حسب أفراد العينة .

- كشفت الدراسة أن أغلبية التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية اقل من ساعة ، لكن مانجده في الواقع عكس ذلك ، وهذا راجع إلى ضيق الوقت بين الدراسة واللعب أو عدم توفر الأجهزة الالكترونية المخصصة للعب .

نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني : دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء .

- بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية حسب المبحوثين بدافع التسلية والترفيه ، بدافع الهروب من الروتين اليومي للدراسة .

- أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ تجذبهم متعة الفوز في الألعاب الالكترونية .

- كشفت الدراسة أن أغلب التلاميذ يتوقفون عن اللعب بأمر من احد الوالدين حسب أفراد العينة ، لأنه غير واعي بأخطار هذه الألعاب نتيجة التعلق بها والإفراط في استخدامها .

- بينت الدراسة أن التلميذ يحس بضعف البصر عند التوقف من استخدام الألعاب الالكترونية حسب أفراد العينة .

نتائج متعلقة بالتساؤل الرابع : اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ .

- أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ تعلموا من استخدام الألعاب الالكترونية حسب رأي المبحوثين التحكم في تقنيات الانترنيت ، ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى التلاميذ هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا باس بها في مجال الإبحار في الشبكة .

- بينت الدراسة أن أغلب الأولياء لا يمنحون التلاميذ الأجهزة الذكية لاستخدام الألعاب الالكترونية بل الانجاز الواجبات المدرسية .

- أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ ينجزون واجباتهم المدرسية ثم يتجهون إلى اللعب حسب رأي الأولياء.

- بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يستجبون لطلب أوليائهم عندما يطلبون منهم ترك الجهاز والقيام

بالواجبات المنزلية .

- أكدت الدراسة أن أغلب الأولياء يتحكمون في الوقت المخصص للعب لان غياب الرقابة على التلميذ يؤدي إهماله لدراسته .

- بينت الدراسة أن استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية يؤدي إلى إهمال لواجباته من وجهة نظر

المبحوثين خاصة في ظل غياب الرقابة والمسؤولية على التلميذ .

خاتمـــة

خاتمة :

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة الأغواط، حيث يمكن القول أن الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للطفل فرص للتعلم والاكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول الأطفال وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها ، لان اللعب عند الأطفال كان مقتصرا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء ، لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو العاب جديدة تسمى بالألعاب الالكترونية وتخليه عن الألعاب التقليدية لكن من جانب آخر لها تأثيرات جانبية خاصة على التحصيل الدراسي للطفل الدراسي المتمدرس بسبب الإفراط في استخدامها، حيث حاولت الباحثة أن تلم بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائل الحديثة يعتبرها أغلب أفراد العينة هي وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة اللعب، ومن خلال إجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من أولياء مدينة الأغواط استطعت أن أخلص إلى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري من خلال النتائج العامة للتساؤلات ، لأن الألعاب الالكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملئ أوقات فراغه باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه ، لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يؤدي إلى أثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية و انعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

قائمة المراجع

قائمة المراجع :

• المعاجم:

1) **المنجد في اللغة العربية المعاصرة** : ط1، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000.

2) إبراهيم مصطفى وآخرون : **المعجم الوسيط** ، الجزء الأول ، المكتبة الإسلامية ، اسطنبول ، تركيا .

3) بشير العلاق : **قاموس دار العلم التكنولوجي للمعلومات والاتصال**، ط1، دار الملايين، بيروت، 2006.

4) محمد منير حجاب : **المعجم الإعلامي** ، ط1 ، دار الفجر، القاهرة ، 2004.

• الكتب :

1- إبراهيم الأخرس: **الآثار الاقتصادية والاجتماعية الثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات على الدول العربية (الانترنيت والمحمول نمونجا)**، ط1، ابتراك للنشر والتوزيع، القاهرة،2008.

2- أبو علام رجاء محمد : **التعلم أسسه وتطبيقاته**، ط1، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2004.

3- احمد المغربي : **ادراة الفصل** ط2، دار الفجر للنشر والتوزيع، دمشق، 2008 .

4- احمد بلقيس، ومرعي: **سيكولوجية اللعب**، دط، دار الفرقان، 1982.

5- أسامة سمير حسين: **ثورة الحاسوب والاتصالات**، ط1، الجنادرية، عمان، 2011.

6- برو محمد: **اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية**، دط، دار الأمة، الجزائر.

7- حسين جرنو محمود: **أساليب التعزيز والتشويق في القران الكريم**، ط1، دار العلوم الإنسانية، ، بيروت، 1994.

8- حمزة الحبالي: **التأخر الدراسي**، ط1، دار ابن حزم، لبنان، 2005.

9- خالد محمد أبو شعيرة: **المدخل إلى علم التربية**، ط1، مكتبة المجتمع العربي، عمان،2009.

10- ربحي محمد عليان، عثمان محمد غنيم: **أساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق**، ط5، دار الصفاء،2011.

11- سامي محمد الختاتنة: **سيكولوجية اللعب**، ط1، دار ومكتبة الحامد، عمان، 2010. 12- سحر توفيق نسيم، جيهان لطفى محمد: **الألعاب التربوية الطفل الروضة**، ط1، دار المسيرة، عمان،

2013.

13- سعيد الغريب النجار: **تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية**، الدار المصرية اللبنانية،

14- شريف درويش اللبان: **تكنولوجيا الاتصال والمخاطر والتحديات والتأثيرات الاجتماعية**، ط1، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2000.

15- عباس مصطفى صادق: **الإعلام الجديد المفاهيم الأسس والتطبيقات**، ط1،دار الشروق، الأردن، 2008.

16- عبد الرحمان محمد السعدي وآخرون: **مدخل إلى البحث العلمي المفاهيم الأسس الإجراءات**، دط، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2012.

17- علي بن محمد: **الصراع بين الانسلاخ والأصالة في المدرسة الجزائرية**، ط1، دار الأمة، الجزائر،2001.

18- فضيل دليو: **تاريخ وسائل الإعلام**، ط3، دار أقطاب الفكر، الجزائر، 2007.

19- فضيل دليو: **مدخل إلى الاتصال الجماهيري**، مخبر علم الاجتماع، جامعة منتوري، قسنطينة، 2003.

20- قاسم علي الصراف: **القياس والتقويم في التربية والتعليم**، دط، دار الكتاب الحديث، الكويت،2002.

21- محمد احمد الصوالحة: **علم نفس اللعب**، ط1،دار المسيرة، 2014.

22- محمد الطيطي وآخرون: **مدخل إلى التربية**، دط، دار المسيرة، عمان، 2013.

23- محمد بكر نوفل، فريال أبو عواد: **علم النفس التربوي**،ط1، دار المسيرة، الأردن، 2011.

24- محمد جاسم محمد: **سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسة وأفاق التطوير العام**، ط1، دار الثقافة،عمان، 2004.

25- محمد خالد شاهين: **شبكات الهاتف الخلوي**، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الحادي عشر،سوريا، دون سنة.

26- محمد سلمان فياض الخزاعلة وآخرون: **اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية**، ط1، دار صفاء، عمان، 2011.

27- محمد شفيق: **البحث العلمي**، ط1، مركز تطوير الأداة والتنمية، مصر، 2010.

28- محمد عبد الحميد: **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ط1، دار الكتب، مصر، 2000.

29- محمد عبد العزيز الفرياوي ، **الاتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم** ،ط1 ، مكتبة المجتمع

العربي ، الأردن ، 2008، ص 227.

30- محمد عبيدات وآخرون: **منهجية البحث العلمي**، ط2، دار وائل، الأردن، 1999.

31- محمد محمود الحيلة: **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، ط7، دار المسيرة، عمان، 2011.

32- محمد محمود الحيلة: **الألعاب من اجل التفكير والتعليم**، ط1، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2004.

33- محمد محمود الخوالدة: **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته في إنماء شخصياتهم**، دار المسيرة،

عمان، الأردن، 2007.

34- محمد منير مرسي: **المدرسية والتمدرس**، دط، عالم الكتب، مصر، 1998.

35- محمود جمال السلخي ، **التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به** ، ط1 ، دار الرضوان ،عمان ، 2013.

36- مجدي محمود: **الطفولة بين السواء والمرض**، دط، دار المعرفة الجامعية، مصر، 2009.

37- منال هلال مزاهره :**بحوث الإعلام الأسس والمبادئ**، ط1، دار الكنوز، الأردن، 2011.

38- مها حسني ألشحروري: **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، ط1، دار المسيرة، عمان، 2008.

39- نايفة قطامي: **علم النفس المدرسي**، ط2، دار الشروق، الأردن،1999.

40- يامنة عبد القادر اسماعيلي: **أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي**، دط، دار اليازوري العلمية، عمان، 2011.

• مذكرات:

1- احمد الفلاق: **الطفل الجزائري والعاب الفيديو**، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام والاتصال،كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2008 ، 2009 .

2- احمد جويدة: **علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط** بمركز التعليم والتكوين عن بعد، رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2015.

3- أمال بن يوسف: **العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية للتعلم وأثرها على التحصيل الدراسي**، رسالة ماجستير غير منشورة)، قسم علم النفس، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بوزريعة، الجزائر،2008.

4- بشير نمرود: **العاب الفيديو وأثرها فى الحد من ممارسة النشاط البدنى الرياضى الجماعى الترفيهى عند المراهقين المتمدرسين** (ذكورا)، 12-15 سنة، القطاع العام، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، 2008.

5- سوفي نعيمة: **الإستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل الصف ودورها فى تنمية القدرة على التحكم فى حل المشكلات الرياضية لدى مرحلة الطور المتوسط**، مذكرة ماجستير، قسم علم النفس والعلوم التربوية والأرطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2010، 2011.

6- فاطمة همال: **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها فى الطفل الجزائري**، مذكرة ماجستير غير منشورة)، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011-2012.

7- مريم قويدر: **اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2011-2012.

8- مريم ماضوي: **تأثيرات الهاتف النقال على أنماط الاتصال الاجتماعي لدى الطالب الجامعي**، مذكرة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة باتنة، 2012، 2013.

9- هناء عاشور : **القنوات الفضائية الإخبارية و دورها في تدعيم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة نموذجا** ، مذكرة ماجيستير ، قسم علوم الاجتماعية ، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي ، 2013-2014 .

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.

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

- **المجلات :**

1- أمين علام: **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة**، البلاي ستا يشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام تلك الأسبوعية، العدد05، من 22اكتوبر 29 2006.

2- تيم كيلى ومايكل منجس: نظرة **عامة المعلومات والاتصالات من التنمية وتعظيم الاستفادة من الهاتف المحمول**، البنك الدولي للإنشاء والتعمير، 2012.

3- حسين الأنصاري: **إشكالية تلقي الطفل العربي**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02، تونس، 2007.

4- سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الإستراتيجية: **اثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحيا واجتماعيا ونفسيا**، جامعة الملك عبد العزيز، 2012.

5- فهد الغامدي: **مقال أتعلم اللعب**، شبكة الخليج الالكترونية، 26 شبوط 2009، السعودية

6- ماجد محمد الزيودي: **الانعكاسات التربوية الإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، مجلة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 01، 2015.

7- هناء جاسم السبعاوي: **دراسات موصلية**، العدد (14) شوال 1428، تشرين الثاني 2006.

• **المواقع الالكترونية :**

1- **الألعاب الالكترونية غزو ثقافي في للسيطرة على عقول الأطفال** متاح على :

Www. Sharq. Com

2- **انتشار الهواتف الذكية والانترنيت بيشر بفرص كبيرة في صناعة الألعاب الإلكترونية** متاح على :

OASIS500. Com

3- **أكثر الألعاب شعبية على الهواتف الذكية خلال عام 2016** متاح على :

www.Arrajol . com

4- **وحوش الكترونية تهدد البراعة في الجزائر** .متاح على :

AL .seyassi - dz. Com

5- **www. Al ukah .net**

6- **www .StarTimes. com**

7- **www. Bignners4arabs blogspot.com**

8- **http/firum . stop55com/263420RTML**

الملاحق

إستمارة استبيان

المحور الأول: إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء .

1- هل يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2- ما هي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية ؟

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

3- هل يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية ؟

يوميا ☐ أسبوعيا ☐ شهريا ☐ غير محدد ☐

4- ما هي المدة التي يقضيها أطفالك في اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

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

5- هل يقوم التلميذ باستخدام الألعاب الالكترونية ؟

عبر جهاز خاص به ☐ أو عبر جهاز أحد الوالدين ☐

أخرى تذكر .....

6- هل يسمح التلميذ إلى أفراد آخرين مشاركته في اللعب ؟

نعم ☐ لا ☐

- إذا كانت إجابتك ب نعم من هم ؟

الإخوة ☐ الأصدقاء ☐ الوالدين ☐

أخرى تذكر .....

المحور الثاني : دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء .

7- لماذا يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

للتسلية و الترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐

تطوير موهبة ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐

التواصل ☐ حب الفضول ☐

انجذاب للمميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة ☐

أخرى تذكر.....

8- ما الذي يجذب التلميذ في الألعاب الالكترونية ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

متعة الفوز ☐ الرسم و الموسيقى ☐ وجود عنصر الإثارة فيها ☐

الألوان و نوعية الصورة ☐ بطل اللعبة ☐

أخرى تذكر .....

9- بماذا يشعر التلميذ عند اللعب بالألعاب الالكترونية ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

الفرح و السرور ☐ الراحة و الاطمئنان ☐ الحماسة و الحيوية ☐

القلق و التوتر ☐ الغضب و النرفزة ☐ القوة و الشجاعة ☐

شعور عادي ☐ لم انتبه لهذا الأمر ☐

10- ماهو شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

يتوقف عن اللعب ☐ تكرار اللعب لبعض الوقت ☐

تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز ☐ يلعب بألعاب أخرى مماثلة ☐

أخرى تذكر .....

11- كيف يتوقف التلميذ عن اللعب؟

بأمر من احد الوالدين ☐ برغبة منه ☐

أخرى تذكر.....

12- بماذا يحس التلميذ عند التوقف عن اللعب ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

التعب الجسدي ☐ ضعف البصر ☐ آلام الظهر ☐ لم انتبه للأمر ☐

القلق و التوتر ☐ راحة نفسية ☐ شعور عادي ☐

أخرى تذكر .....

<u>المحور الثالث</u>: الألعاب الالكترونية المفضلة لدى التلميذ من منظور الأولياء .

13- ما هي الألعاب التي يفضلها التلميذ من وجهة نظرك ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

ألعاب المغامرة ☐ صراع و عنف ☐ ألعاب الألغاز ☐ ألعاب تعليمية ☐

لا ادري ☐

14- أذكر أسماء الألعاب الالكترونية التي يفضل استخدامها التلميذ ؟

المزرعة السعيدة ☐ صديقتي أنجيلا ☐ صب واي ☐

لعبة سباق السيارات ☐ ألعاب ben 10 ☐

أخرى تذكر.....

15- كيف يتعرف التلميذ على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

عن طريق الانترنيت ☐ عن طريق الأصدقاء ☐ عن طريق الوالدين ☐

عن طريق الإخوة و الأخوات ☐ من خلال الإطلاع ☐

أخرى تذكر .....

16- من الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية؟

الوالدين ☐ الإخوة ☐ التلميذ ☐ الأصدقاء ☐

17-هل يقلد التلميذ أبطال الألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

17- إذا كانت إجابتك بـ "نعم " فيما يقلدهم ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

الكلام ☐ الحركات و السلوك ☐ اللباس ☐ تقمص الشخصيات ☐

أخرى تذكر .....

المحور الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ .

18- ماذا تعلم التلميذ من الألعاب الالكترونية ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

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

اكتساب لغات أجنبية ☐ تدعيم تحصيله الدراسي ☐ لم يكتسب شيء ☐

أخرى تذكر .....

19- هل تتخلص من إزعاج التلميذ بمنحه الجهاز لإنجاز واجباته المدرسية أو ممارسة الألعاب الالكترونية بعيدا عنك ؟

نعم ☐ لا ☐

20- هل التلميذ ؟

- ينجز واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية . ☐
- يستخدم الألعاب الالكترونية ثم ينجز واجباته المدرسية . ☐

21- هل يستجيب لك التلميذ عندما تطلب منه ترك الجهاز و القيام بالواجبات المدرسية ؟

نعم ☐ لا ☐

- في حال إذا كانت إجابتك بـ لا فلماذا ؟

.....

22- هل تتحكم في وقت اللعب المخصص للتلميذ ؟

نعم ☐ لا ☐

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

إهمال التلميذ لواجباته المدرسية ☐ السهر لوقت متأخر من الليل ☐ الإدمان على اللعب ☐

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

أخرى تذكر .....

24- هل حدث و أن استدعاك الأستاذ بسبب إهمال التلميذ لدروسه و واجباته ؟

نعم ☐ لا ☐

25- هل ترى أن استخدام الألعاب الالكترونية اثر على النتائج الدراسية للتلميذ؟

نعم ☐ لا ☐

27-هل ترى أن هذا التأثير كان سببه ؟

الإفراط في استخدام الألعاب ☐ مشاكل وظروف عائلية ☐

عدم استيعاب وفهم الدروس ☐ غياب الرقابة الأبوية ☐

أخرى تذكر.....

28-في رأيك ، ما هو الحل المناسب للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

.....

.....

.....

صفات العينة :

1) الجنس :

ذكر ☐ انثى ☐

2) سن الاب او الام :

.....

3) المستوى التعليمي للتلميذ :

ابتدائي ☐ متوسط ☐

4) عدد الأبناء المتمدرسين في المستوى المحدد :

.....

5) المستوى التعليمي للأب :

ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

6) مهنة الأب :

عامل ☐ موظف ☐ دون عمل ☐

7) المستوى التعليمي للام :

ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

8) مهنة الأم :

عاملة ☐ دون عمل ☐

فهرس الجداول

جدول رقم 01 : يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.....101

جدول رقم 02: يمثل استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية 107

جدول رقم 03: يبين فترة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية 108

جدول رقم 04: يبين أولويات التلميذ بين الواجبات المدرسية والألعاب الالكترونية.....109

جدول رقم 05: يبين نتائج قضاء وقت طويل في اللعب.....110