وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عمار ثليجي الأغواط
كلية العلوم الاجتماعية
قسم علم الاجتماع و الديموغرافيا

الموضوع :

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل

دراسة ميدانية بحي الواحات الشمالية بالأغواط

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في علم الاجتماع
تخصص: علم إجتماع الإتصال

إعداد الطالبة:
– مخنث نبيلة

إشراف الدكتور:
– بكاي رشيد

السنة الجامعية 2019/2018

إهداء

الحمد لله عز وجل على منه وعونه لاتمام هذا البحث ،الذي اهديه الى الذي وهبني كل ما يملك حتى احقق له امااله الى كل من كان يدفعني قدما نحو الامام لنيل المبتغى الى الانسان الذي امتلك الانسانية بكل قوة الى الذي سهر على تعليمي بتضحيات جسام مترجمتا بتقديسه للعلم الى مدرستي الاولى في الحياة أبي الغالي على قلبي اطال الله له عمره

الى من وهبت فلذة كبدها كل العطاء والحنان الى التي صبرت على كل شيء الى التي رعتني حق الرعاية وكانت سندي فالشدائد وكانت دعواتها لي بالتوفيق تتبعني خطوة بخطوة في عملي نبع الحنان امي اعز ملاك على الارض والعين جزاها الله خيرا في الدارين.

واهدي هذا العمل المتواضع لكي ادخل على قلوبهم شيء من السعادة الى اختي واخواتي رفقاء دربي في الحياة الصديق، اسلام ونور والى صديقتي ورفيقة دربي فاطنة بوخلخال والى كل عائلتي مخنث وعياشي.

نبيلة مخنث

شكر وعرفان

بعد الحمد والشكر الله تبارك وتعالى الذي أعانني على إنجاز هذا العمل المتواضع، ويسر لي أموري وأمدني بالصبر والعزيمة.

اتقدم بجزيل الشكر والعرفان والامتنان إلى الأستاذ المشرف الدكتور: **بكاي رشيد** على دعمه العلمي وتوجيهاته القيمة، ومساعدته لي بنصائحه الهادفة طيلة إنجاز هذا العمل، وكذا اتوجه بالشكر الجزيل إلى كل أساتذة قسم العلوم الاجتماعية.

نبيلة مخنث

خطــة الدراســــــــة

الإطار المنهجـــــي:

1/ أسباب اختيار الدراسة.....1

2/ إشكالية الدراسة 1

3/التساؤلات:.....2

4/ الفرضيات:.....2

5/ اهمية البحث:.....2

6/اهداف الدراسة:.....3

7/ المقاربة النظرية:.....3

8/ تحديد المفاهيم والمصطلحات: 5

9/ الدراسات السابقة: 8

الإطــار النظـــــري

الفصل الأول:

تمهيد.....20

المبحث الأول: تعريف الألعاب الالكترونية.....21

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية.....24

المبحث الثالث: آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.....27

خلاصة الفصل الأول.....33

الفصل الثاني:

تمهيد:.....35

أولا :تأثر الطفل بالألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون.....36

ثانيا :التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.....40

ثالثا :البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل بالألعاب الالكترونية.....49

الفصل الثالـــــث:

تمهيد:.....56
المبحث الأ ول :أهمية الطفل في العملية التعليمية و التربوية.....57
المبحث الثاني : التحصيل الدراسي وأهميته.....63
المبحث الثالث :الطفل والألعاب الالكترونية.....72
خلاصة الفصل.....77

الإطار التطبيقـــي

1/ مجتمع البحث وعينة الدراسة: 79
2/ أدوات جمع البيانات:.....80
3/ نتائج الدراسة.....82

فهرس الجـــــــداول

جدول رقم (01) : يمثل توزيع العينة حسب متغير الولي	**82**
جدول رقم (02) : يمثل المستوى التعليمي للآباء	**82**
جدول رقم (03) : يمثل المستوى التعليمي للأمهات	**83**
جدول رقم (04) : يمثل ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية	**83**
جدول رقم (05): يمثل الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الطفل الألعاب الالكترونية	**84**
جدول رقم (06) : يمثل استخدام الطفل للألعاب الالكترونية	**85**
جدول رقم (07) : يمثل لعب الطفل بألعاب	**85**
جدول رقم (08) : يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل	**86**
جدول رقم (09) : يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل	**86**
جدول رقم (10) : يمثل ملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية	**87**
جدول رقم (11) : يمثل محاولة معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للأطفال	**87**
جدول رقم (12) : يمثل علاقة الوالدين و إحساس الطفل عندما يتوقف عن اللعب	**88**
جدول رقم (13) : يمثل ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية و علاقته بمفاد الألعاب الالكترونية	**89**
جدول رقم (14) : يمثل استخدام الطفل الألعاب الالكترونية و علاقته بملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسته الألعاب الالكترونية	**90**
جدول رقم (15) : يمثل سماح الطفل لأفراد آخرين بمشاركته في اللعب و علاقته بتأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	**91**
جدول رقم (16) : يمثل امتلاك الطفل جهاز يحتوي على الألعاب الالكترونية و علاقته بتأثير الألعاب الالكترونية على الطفل	**92**
جدول رقم (17) : يمثل ادمان الطفل على الألعاب الالكترونية و علاقته بمحاولة معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للطفل	**93**

ملخص

تهدف هذه الدراسة الى الكشف عن الاثر الالعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي للطفل .من خلال اجراء دراسة الميدانية على عينة الاولياء بمدينة الاغواط .و من خلال دراستنا حاولت الاجابة على تساؤل الرئيسي و المتمثل في مايلي :

- ✓ ما هو تاثير الالعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي للطفل؟
- ✓ و قد ادرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في ؟
- ✓ ماهي درجة اقبال الطفل على استخدام الالعاب الالكترونية؟
- ✓ ماهي الدوافع اقبال الطفل على استخدام الالعاب الالكترونية؟
- ✓ ماهي الالعاب الالكترونية المفضلة لدى الطفل من منظور عينة الاولياء؟

هل تؤثر الالعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي للطفل ؟ بالإضافة الى تحديد اهداف الدراسة من اهمها : التعرف على الاثر الذي تخلفه الالعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي ، حيث اعتمدت على منهج المسحي و طريقة المسح بالعينة .كما تمت الاستعانة باستخدام اداة من ادوات جميع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ؟ و عليه اخترت 100 مفردة من الاولياء بمدينة الاغواط ذكورا و اناثا كعينة قصدية، و في اخير توصلت الدراسة الى نتائج اهمها

- ➢ ان اغلب التلاميذ يستخدمون الالعاب الالكترونية بدافع التسلية و الترفيه في منظور الأولياء
- ➢ ان اغلب يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الاولياء
- ➢ ان اغلب التلاميذ يستخدمون الالعاب الالكترونية يوميا عبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الاولياء

مقدمـــــــــــة

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 تتلاءم مع متطلبات العصر ، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير، كما تزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد، حيث أصبح أطفال اليوم عرضة 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 الدارسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب . ومن خلال موضوع دارستي وهو: اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل ألدارسي للطفل ، عالجت الألعاب الالكترونية بصفة عامة لنبين الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب الالكترونية على التحصيل ألدارسي وتأثيرها على الطفل حسب عينة الدارسة . وطبقا لموضوع دارستنا قمت بتطبيق إجراء دارسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة الأغواط الذين يستخدمون أبنائهم الألعاب الالكترونية . وقد تم تقسيم الدارسة إلى إطار منهجي ، إطار نظري وجانب ميداني نلخص محتواها في الآتي:

حيث يتناول الإطار المنهجي للدارسة : المقدمة ، إشكالية الدارسة ، التساؤلات الفرعية ، أسباب اختيار الموضوع ، أهداف الدارسة، أهمية الدارسة ، نظرية الدارسة ، تحديد المفاهيم والدارسات السابقة ، أما

الاطار النظري يضم ثلاث فصول :الفصل الاول :خاص بمفهوم الالعاب الالكترونية في حياة الطفل ،حيث تناول المبحث الاول بعنوان تعريف الالعاب الالكترونية ،اللعب و فوائده ،انواع اللعب و وظائفه ،اما فيما يخص المبحث الثاني بعنوان الالعاب الالكترونية كأداة اتصالية ،الالعاب الالكترونية كنتائج للنماذج الاتصالية حديثة ،تأثير الاتصالي للألعاب الالكترونية ،اما بحث الثالث بعنوان اثار الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل . الفصل الثاني :خاص بتأثير الطفل بالألعاب الالكترونية حيث تناول المبحث الاول :تأثير الطفل بالألعاب الالكترونية بين الشكل و المضمون ،و مبحث الثاني :التأثيرات الايجابية و السلبية للألعاب الالكترونية ،و ثالثا :البيئة الاجتماعية لتأثير الطفل بالألعاب الالكترونية الفصل الثالث :بعنوان الطفل و تحصيل الدراسي حيث تناول المبحث اول :اهمية الطفل في العملية التعليمية و التربوية ،و مبحث الثاني :التحصيل الدراسي و اهميته و مبحث الثالث :الطفل و الالعاب. الالكترونية و اخيرا الإطار التطبيقي للدراسة تناولنا فيه :مجتمع البحث و عينة الدراسة ،ادوات جمع البيانات ،تفريغ البيانات في الجداول و تعليق عليها ،استخلاص نتائج الدراسة العامة.

الإطار المنهجي

1/ أسباب اختيار الدراسة:

❖ الاسباب الموضوعية:

- ✓ أهمية هذا الموضوع البالغة، على المستوى العربي ككل وليس على مستوى المجتمع والطفل الجزائري فقط.
- ✓ الندرة الشديدة إن لم نقل التامة في دراسة هذا الموضوع، بحيث توفرت مجموع مقالات ودراسات سطحية ومختصرة فقط، رغم أن الموضوع يستحق الدخول إلى مخابر الأبحاث للإسراع نحو إيجاد حلول حقيقية وفعالة تعالجه.
- ✓ ندرة الدراسات التي تتعرض لمختلف مستويات علاقة الطفل بوسائل الإعلام خاصة الحديثة منها.

❖ الاسباب الذاتية

الرغبة في إكمال دراسة مختلف العلاقات الناشئة بين الطفل الجزائري والوسائط الإعلامية ومضامينها، وكون الألعاب الإلكترونية أحد أهم المضامين الموجهة للطفل والمتبناة من قبله، والتي أثرت في حياته وتنشئته بشكل جذري وجلي.

2/ إشكالية الدراسة

لقد رصد العالم النفسي السويسري الشهير **بياجيه**[1] معالم تكوين الطفل من خلال ما قدمه طوال سنين من الأبحاث والدراسات، ولكن هل توقع ما قد يصل إليه الطفل ويتأثر به ضمن فضاءات تكنولوجيا الإعلام والاتصال التي توافرت الآن؟ يبدو ذلك بعيدا حقا، فلا يبدو أن **بياجيه** قد ت وقع ولو لبرهة أن كل انجازاته تلك؛ ستقف عاجزة أمام ما يحدث للطفل وتنشئته الاجتماعية، وقد استبدل القائمون عليها من الأسرة والمدرسة والمسجد و...، بالتلفزيون والإنترنيت والألعاب الإلكترونية والفضائيات وغيرها، وبعد أن سمي التلفزيون بالأب الأول لطفل الموجة الثالثة؛ أصبحت الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة؛ مجتمعا متكاملا يصنع حياته اليومية، وقلت العديد من نشاطاته الحقيقية وتفاعلاته الاجتماعية، وأصبحت حتى تجمعاته مع أصدقائه في أغلبها؛ حديث عن تلك الألعاب، وعن لعبة جديدة قد كان السبق لواحد منهم في تجربتها، ونقل ذلك إليهم ليدفعهم الفضول لتجربتها هم أيضا.

[1] بياجيه هو عالم نفس سويسري الجنسية، ولد سنة 1896 وتوفي سنة . 1980 اشتهر بنظريته في تكون المعرفة ويقدم نفسه بوصفه عالم نفس تكويني لأنه وقف حياته العلمية بطولها، للبحث عن كيفية تكون المعرفة وتطورها (انظر الموسوعة العربية الإلكترونية).

تصميمات فنية وعلمية مبهرة تجسد لهم خيالات عن معارك، متاهات، قتال، حروب، مصاعب، ذكاء، اتخاذ قرارات...اختلفت الأفكار، لكنها التقت لتحكم تأثيرها على الأطفال فيتبنونها في مواقفهم الحياتية بين تبن سلبي وايجابي، فقد كانت هذه الألعاب ملهمة لهم في حل العديد من العقبات واكتساب العديد من المعارف وتحسينها، كما كانت وعلى الضفة الأخرى السالبة؛ مصدرهم الأول في اكتساب سلوك الحيل والعنف، والأدهى من ذلك؛ دخولهم في حالة من الاغتراب عن عالم الطفولة البريء إلى عالم النضج إجباريا قبل الميعاد، وجهلا لثقافتهم و ادمانا لقيم وثقافة الآخر.

ليشكل هذا الحال؛ كابوسا من الضغط على الأهالي –ولو أن نسبة كبيرة من اللوم تقع عليهم –الذين عجز العديد منهم بطريقة الحوار أو المنع، من إبعاد أطفالهم عن إدمان تلك الألعاب.

أو ليست هذه الوقائع مدعاة – فعلا –للتساؤل حول سر هوس أطفالنا بهذه الألعاب الإلكترونية عبر مجموع الوسائط الإعلامية الجديدة؟ ما يجعلنا نطرح الإشكالية التالية:

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل؟

3/التساؤلات:

وتحت هذا الطرح تندرج التساؤلات التالية:

- ✓ هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل ؟
- ✓ هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟
- ✓ هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟

4/ الفرضيات:

وللإجابة على التساؤلات الواردة أعلاه نطرح الفرضيات التالية:

1) تؤثر الالعاب الالكترونية على الصحة النفسية و الذهنية للطفل.
2) تؤثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل.
3) تؤثر الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

5/ اهمية البحث:

تطرقنا في بحثنا هذا الى موضوع الألعاب الإلكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف اساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الانشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الاطفال في جميع انحاء الوطن بشكل عام وبإعتبار

ان معظم هذه الالعاب ليست عربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الاخرى خاصة ممارسة الرياضة للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لمل تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية، كما تعمل هذه الألعاب الغربية على تنميط سلوك وتغيير المبائ التربوية للأطفال.

إضافة الى ان دراسة مثل هذه الظواهر واثرها على السلوك يجعلنا اكثر تحكما فب الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها، وما يمكن تجاهله هو ان هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الالعاب الالكترونية، وبهذا يجب تفادي هذه الالعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والادمان عليها.

6/اهداف الدراسة:

من الاهداف التي نطمح اليها من خلال بحثنا هذا ما يلي:

- معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصال الالكتروني الا وهي الالعاب الالكترونية.
- الاطلاع على ولاقع الالعاب الالكترونية بين اطفال الجزائر.
- محاولة الوصول الى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة لغرض المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة اولى، والبحث عن اهم اسباب تفاقمها للوصول الى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.
- معرفة مدى تأثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات الاطفال في الجزائر.
- فتح افاق جديدة مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق اليها في بحثنا هذا.

7/ المقاربة النظرية:

تعرف النظرية بأنها :مجموعة البيانات والمعلومات المترابطة على مستوى عال من التجريد، والتي تولد الافتراضات التي يتم اختيارها بالمقاييس العلمية، وعلى أساسها يمكن أن توضع التنبؤات عن السلوك ". [1]

كما عرفت النظرية بأنها مجموعة من البنى المت ا ربطة والمفاهيم والتعريف والمقترحات التي تقدم وجهة نظر منهجية للظواهر عن طريق تحديد العلاقات بين المتغي ا رت وذلك بهدف الشرح والتنبؤ

[1] منال هلال المزاهرة : **نظريات الاتصال** ، ط 1 ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، 2012 ، ص 162.

1 .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 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.

2. نظرية الاستجمام:

نادى 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 تكتسب تدريجي ، و يزيد من قدرتها

[1] محمد محمود الحيلة ، **مرجع سبق ذكره** ، ص70-72.

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[1].

3. 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 فيه 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 تكرارها.

و النشاط الذي يقوم به الطفل عادة يمثل اللعب ، الذي لا يستغنى عنه النماء الحركي و العقلي للطفل ، وبما 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 و السادسة.[2]

8/ تحديد المفاهيم والمصطلحات:

8-1/ 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[3]

[1] 2سامي محمد الختاتنة ، **سيكولوجية اللعب** ، الطبعة الأولى ، دار مكتبة الحامد ، عمان ، 2013 ، ص،67-66 .

[2] محمد أحمد لخوالدة ، **مرجع سبق ذكره** ، ص 31-32.

[3] **المنجد في اللغة العربية المعاصرة** :ط1 ، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000 ، ص6 .

ب .اصطلاحا: "هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام و تتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم ".[1]

كما تعرف موسوعة علوم الإعلام و الاتصال بأنه: «نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما ، الأثر هو نتيجة الاتصال ، وهو يقع على المرسل و المتلقي على السواء و قد يكون الأثر نفسي و اجتماعي و يتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار و المعلومات و الترفيه و الإقناع و تحسين الصورة الذهنية ».[2]

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.

8-2/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[3]».

«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»[4]

---

[1] 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 52.

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

[3] مها حسني الشحروري : **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها** ، دار المسيرة ، عمان ، 2008 ، ص 31.

[4] مريم قويدر ، **مرجع سبق ذكره** ، ص34 .

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)» [1]

8-3/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»[2].

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 كلايهما معا[3]»

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.[4]

---

[1] 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 ، ص21 .

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

[3] محمد عبد العزيز الفرياوي ، **الاتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم** ،ط 1 ، مكتبة المجتمع العربي ، الأردن ، 2008 ، ص227 .

[4] 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 ، ص08 .

8-5/ تعريف الطفل:

إن مصطلح التلميذ يعني: «المزاول للتعليم الابتدائي أو المتوسط»

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.[1]

9/ 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.[2]

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- اجريت سنة2011-2012 بالجزائر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال و واقعها و أسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه و التسلية من طرف هته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب ، لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة و الذي يتراوح أعمارهم ما بين7 إلى 12 سنة و للوقف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

---

[1] 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 2010-2011ص55.

[2] 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.

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 ؟

3- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

و قد 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 لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة.

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة، حيث تكونت عينة" الدراسة " من200 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 و قيم البطل الذي يفضلونه ، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم و اعتمادهم على أنفسهم و ثقتهم.
- أما من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة 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 والفوز، 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 2011-2012 الجزائر.

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 الج ا زئري ؟
- 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 دور فعال؟

كما حددت الفرضيات التالية:

- اصطبغ تأثير الألعاب الالكترونية بصبغة 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 الأ ولى، وذلك بنسبة 64.19% 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 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.

2) 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 لأطفال 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 الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

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

3-ما تصورات معلمو لمدارس 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 لاستخدام 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 و الإناث 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 ، إذا، هم لا يرون فيها فوائد أو نتائج ايجابية على الصعيد إنماء قدرات و مهارات 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 دوي 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:

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

ب. .2هل 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) ؟

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

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

ج. .5هل 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 ا،هـ 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 و سلبيات 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 و سلبيات 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 و سلبيات 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 1431 هـ 1432 /هـ 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 1432/1431هـ.

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.

10/ صعوبات الدراسة:

بما ان ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية حديثة فإن الموضوع لم يكثر فيه التأليف بغض النظر على بعض المذكرات التي تتناول الموضوع من الجانب السلوكي، أي اثر هذه الالعاب على نمذجة السلوك العدواني لدى المراهق والطفل.

لكن هذا لم يجعلنا نتراجع عن معالجة الموضوع لان الدراسة شيقة وثرية وخاصة اذا تعلق الامر بالتحصيل الدراسي عند الطفل في بداية حياته.

وقد اعتمدنا على البعض من المجلات والكتب وبعض المواقع الالكترونية حتى وان كانت المادة العلمية غير متوفرة كليا.

الإطار النظري

الفصل الاول

تمهيد

المبحث الأول: تعريف الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية.

المبحث الثالث: آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

خلاصة الفصل

الفصل الاول

تمهيد

المبحث الأول: تعريف الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية.

المبحث الثالث: آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

خلاصة الفصل

الفصل الاول

تمهيد

المبحث الأول: تعريف الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية.

المبحث الثالث: آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

خلاصة الفصل

الفصل الاول

تمهيد

المبحث الأول: تعريف الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية.

المبحث الثالث: آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

خلاصة الفصل

تمهيد

هناك سر في عالم الأنترانت اسمه الألعاب الإلكترونية، حيث ترجع بداية هذه الالعاب الى عصر ما قبل الألعاب وذلك في عام 1889، حيث ظهرت ورقة اللعب "**الهانافوندا Hanafunda**" من شركة "ماروفوكو" وسرعان ما غيرت اسمها الى شركة "**ناينتندو Nintendo**" (الالاه) المعروفة حاليا في مجال اجهزة الألعاب الالكترونية.

وقد شهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الالكترونية الحافل الذي لا يزال في تطور وتقدم حتى اليوم، فقد اسس "**نولان بشنال Noulan buchnal**" و "**تيد دابني Ted dabney**" شركة "**اتاري atari**" للألعاب الالكترونية في الولايات المتحدة الامريكية وطرح فكرة "**بونغ pong**" التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير، وما ان حل عام 1981 حتى انتشرت الألعاب الالكترونية المشبعة بمختلف هذه الألعاب في العديد من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة، والتي حققت مدخولا ماديا كبيرا خاصة في ظل غياب الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الالكترونية ومراكز الألعاب، وعدم مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وذلك لعدم الوعي بمخاطرها.

وقد أدت هذه الألعاب إلى ترويج برامج هدامة وأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعاداته وتقاليده وتهدد المقومات الوطنية للمجتمع.

وعلى الرغم من وجود ايجابيات لهذه الألعاب إلا ان سلبياتها أكثر من إيجابياتها، لأن معظم الألعاب التي يستخدمها الأطفال وحتى المراهقين هي ذات مضامين سلبية وتستخدم لفترات طويلة تتماشى مع فترات التطور والنمو لدى الطفل، وهي بذلك تترك آثار سلبية في نفسية الطفل.

المبحث الأول: تعريف الألعاب الالكترونية.

تعد الألعاب الالكترونية " electronic games" من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي:" ترجمات تحاكي واقعا حقيقيا او افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائط المتعددة multimédia وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت".

أما في المفهوم الاجتماعي "فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للاستفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه"، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية "اداة تحد من القدرات المستثمر اذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تندرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطيء إلى السرعة، وهي أداة تطوير لثقافته وقدراته اذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومات بسرعة ومتعة".[1]

كما يعتبر الفيديو من الوسائل الإعلامية الحديثة وهو عبارة عن "جهاز تسجيل وعرض بواسطة جهاز الكمبيوتر، حيث يتيح الفرصة للطفل بمشاهدة مجموعة من الألعاب المختلفة ويعتمد هذا الجهاز على الصوت والصورة مما يجعل له أثر كوسيلة إعلامي".[2]

وهناك تعريف أخر " هو وسيلة من وسائل التكنولوجيا المستخدمة في مجال الإعلام والاتصال وللفيديو مزايا متعددة في مختلف مجالات التعليم".[3]

وهناك العديد من الأنواع التي تتميز بها هذه الألعاب، والتي تصنف إلى ثلاثة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة.

ونجد من أكبر ثلاث تصنيفات تؤدي كل واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي خصائص وإمكانيات مختلفة ذهنية، حتى وإن لم تتشابه في القواعد فهي تتشابه في الأهداف ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

[1] http-//forum.illfterain.co.uk//t8281. Le 21/01/2013 à 18:35.
[2] علوش كهينة، معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو وأثيره على الطفل، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماجستير تخصص إعلام واتصال ،جامعة الجزائر، 2006، ص 109.
[3] احمد رشيد القادري، وسائل الإعلام والطفولة ، دار جرير للنشر والتوزيع ، الطبعة الاولى، 2006 ص133.

1 – ألعاب القتال: تعتبر ألعاب القتال من الألعاب التي لاقت شعبية كبيرة وسط الأطفال وحتى المراهقين والسباب، وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة والتغلب على العدو بالاعتماد على السرعة والذكاء في مواجهة كل العقبات التي تظهر امامه للحصول على أكبر عدد من النقاط.

2 – ألعاب الذكاء: تنقسم هذه الألعاب بدورها إلى أربعة انواع وهي:

أ. ألعاب المغامرات.

ب. ألعاب ذات طابع استراتيجي، اقتصادي.

ت. ألعاب ذات طابع استراتيجي، عسكري.

ث. ألعاب تقليدية.

وفيما يلي شرح وجيز لكل نوع:

أ – ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج أو المشاهد فإنه يرى تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث ان اللعب فيها يمثل الدور الرئيسي الأساسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلب التركيز والملاحظة كلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

ب – الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: نجدها تشبه ألعاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانزمات سير المدن وإنشاءها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث ان الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان إنشاء مدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة...إلخ، والهدف من هذه اللعبة هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة.

ج – ألعاب إستراتيجية الحرب: ومن اشهرها "URBAN ASAULT" من إنتاج شركة " star craft" من إنتاج أنظمة ليزار، وكل هذه الألعاب تشعر اللاعب كأنه له خلفية لنابليون من أجل تحقيق الفوز، حيث وجب عليه استعمال كل الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء المنشآت والدفاع والهجوم لأي اعتداء باستعمال الاستراتيجيات الحربية.

د – الألعاب التقليدية: ونجد هذه الألعاب غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل: لعبة الأوراق، لعبة المحترف، حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين

3 – ألعاب التدريب: هي صورة تشابه او تطابق نشاطات واقعية خاصة الرياضية منها، قواعدها ممثلة بدقة مستمدة من الواقع، كألعاب مباراة القدم، السلة، سباق السيارات، لعبة قيادة الطائرات، هذه الألعاب نجد مصاغها لدى اللاعب والراغبين في التعلم، كما ادخلت تعديلات خاصة على هذه الألعاب لإضفاء الطابع العسكري عليها، ويمكن الإشارة إلى أن هذه الأخيرة لا علاقة لها مع التأثير سواء ايجابيا او سلبيا على مستعمليها.

4 – الألعاب غير المصنفة: زيادة على التصنيفات الثلاثة السابقة فإنه توجد برامج فيديو لا يمكن تصنيفها نظرا لطابعها التربوي الثقافي والمعد خصيصا للأطفال الأقل من 12 سنة، إضافة إلى الذكاء والذاكرة لحل عدد من الألغاز وذلك بالتركيز سواء كانت هذه الألغاز ذات بعد منطقي او حسابي، وسميت ألعاب ترفيهية لانعدام أي تأثير سلبي.[1]

[1] علوش كهينة، مرجع سابق، ص112.

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية.

إن دراسة أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل من زاوية تحليل مدى التأثير على اهتماماته بواجباته المدرسية، يدفعنا الى تناول الظاهرة من منظور اتصالي، بغض النظر عن البعد التقني لهذه الاداة، فالألعاب الالكترونية تحمل بعدا اتصاليا بكل ما تعنيه من خصائص اتصالية على اللاعبين.

1- الألعاب الالكترونية كنتاج للنماذج الاتصالية الحديثة:

إن الألعاب الالكترونية هي "شكل من التبادل الاتصالي الذي يعتبر منطقة أساسية بالنسبة لوسائل الاتصال الحديثة، فالاتصال يتميز قبل كل شيء بسعيه إلى تحقيق المساواة بين الأطراف التي تتواصل فيما بينها".[1]

وتعتبر ألعاب الفيديو أحد أبرز الأدوات الاتصالية التي يتفاعل معها الأطفال، باعتبارها حاملة لرسائل تأثيرية يؤثر مضمونها الاتصالي والقيمي والسلوكي على التفاعلات الذهنية والسيكولوجية للأطفال المتعاملين مع هذا النوع من الأدوات الاتصالية.

إن إحدى الخصائص التجديدية الرئيسية في الاتصال الجديد تتجلى في إرساء أسلوب اتصالي لا يتيحه الإعلام التقليدي ألا وهو الاتصال التبادلي.

ويتجسد البناء التقني للإتصال الجديد في تجاوز إحدى خواص الاتصال الوحيد الاتجاه والانتشاري للإعلام التقليدي، أي غياب رجع الصدى الفوري والمتزامن مع البث الذي يرسله المتلقي على القناة نفسها التي يستخدمها المرسل.[2]

2- التأثير الاتصالي للألعاب الالكترونية:

وينطبق البعد الاتصالي للألعاب الالكترونية من مجموع القيم الإرسالية التي يتفاعل معها المستهلك الاتصالي وتحديدا المتفاعل الاتصالي، حيث يتم الاحتكاك مع مجموعة من الرسائل التي تحمل قيما محددة تتشكل في صيغة صور وآليات وقواعد للعب ومضامين ترفيهية وضوابط يحتك بها اللاعب او

[1] فريال مهنا، علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية، دار الفكر المعاصر، الطبعة الاولى، بيروت، لبنان، 2002، ص415.
[2] فريال مهنا، المرجع السابق، ص417.

اللاعبون فتكون عملية التأثير وصياغة "الصور" و "النماذج" من خلال ميكانيزمات لعب هي في الاصل أداة اتصالية لها تأثيرات مباشرة او تدريجية على اللاعبين.

فالألعاب الالكترونية توفر بيئة اتصالية حقيقية في أجواء افتراضية، في صيغة احتكاك بألعاب ترفيهية تثقيفية او علمية او قيمية، مما يجعل هذه الألعاب الالكترونية أداة تسويقية فعالة لمضامين قيمية يحددها القائم بالاتصال–مصمم الألعاب الالكترونية في هذه الحالة الدراسية– للتأثير على اللاعبين او جمهور اللاعبين عن طريق آليات اللعب والمضامين القيمة للصورة.

وقد أخذت المضامين الاتصالية لألعاب الفيديو المنتشرة في عالم الأطفال خاصة، عدة صور اتصالية منها: تثقيفية أو ترفيهية أو قيمية تتعلق بتسويق مجموعة من القيم الثقافية التي تعكس النماذج الاجتماعية والثقافية والسياسية، والتي يراد تلقينها للاعب في شكل رسائل عنف أو قيم محددة أو تلقين تقني وعلمي يراد به تنشئة الطفل على مبادئه.

فالمضامين القيمية لألعاب الفيديو تعكس الأهداف الاتصالية للقائم بالاتصال – مصمم ومروج الألعاب الالكترونية–، حيث ان الدوائر الغربية – الأمريكية والأوروبية واليابانية وغيرها من المصممين لعالم الألعاب الالكترونية– تحرص بالضرورة أن يكون منتوجها الاتصالي عاكسا لقيم هذه الدوائر. وكمثال على ذلك الألعاب القتالية والحروب التي تصور جندي "المارينز" الأمريكي في حالة مطاردة ل "إرهابي" عربي او مسلم، مما يلقن اللاعب على هذا المضمون القيمي من خلال عملية التعويد التي هي في خلفيتها آلية لأرسال قيم محددة يصوغها القائم بالاتصال، حسب اهدافه واجندته المحددة بغض النظر عن البعد الترفيهي لهذه الأداة الاتصالية.

وقد أصبح إنتاج وتصميم الألعاب الالكترونية، صناعة اتصالية بدرجة اولى، تهتم بتطوير الترفيه والإغراء وتقنيات الاتصال والتفاعل من خلال إدخال اللاعب في عالم افتراضي يعطي لهؤلاء اللاعبين هامشا أكبر من التحكم وصناعة القرار مثل: " ألعاب مسابقات السيارات والطائرات وغيرها من الألعاب القتالية، مما يشعرهم باكتساب قوة اكبر وقدرة على تسيير "الحالات" الافتراضية.

وتشكل الألعاب الالكترونية مزيجا من الوظائف الاتصالية التي يمكن حصرها فيما يلي:

- ✓ الوظيفة الترفيهية.
- ✓ الوظيفة التربوية والتنشيئية.
- ✓ وظيفة تلقين القيم.
- ✓ وظيفة تطوير القدرات الذهنية وتطوير الحس العلمي لدى اللاعب.
- ✓ وظيفة تنمية الخيال والابداع.
- ✓ وظيفة التلبية السيكولوجية في حالات الإدمان.

المبحث الثالث: آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

نتطرق في هذا البحث الى أثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل ومن خلال الأبحاث او البحوث التي قمنا بها فإننا وصلنا الى أن لألعاب الفيديو أثار ايجابية، كما لها آثار سلبية

نتناول في البداية الآثار الايجابية:

إن اختيار الفيلم التربوي التعليمي الهادف الذي ينقل العلم والمعرفة والثقافة والتوجيه والسلوك السليم، وكذا يعزف العادات والقيم والمثل، إضافة لكل هذا فإنه يمتع الأطفال ويسليهم بمعلومات تخزن المناهج المدرسية وتعطيهم أثار ايجابية نافعة في حياتهم، كون أن هذا الجهاز ينقل المضمون والفكرة بشكل واضح ومباشر يجعله ذا اثر فاعل في تعزيز العملية وإكتساب هذا الاخير مهارات، بالإضافة الى انه ينمي قدراتهم الذهنية وتدفعهم للتفكير والتعلم وتفتح لهم أفاق في مجال العلوم والتكنولوجيا.

وتعتبر ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل أذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعد الكثير من مجالات الحياة خاصة في فترة ما قبل المدرسة، فيكون الطفل في هذه المرحلة بحاجة الى استيعاب القيم التي تعرض عليه فيسعى الى أن يكتسبها بأسلوب المحاكاة والتقليد.

وتؤكد الأبحاث الى ان الطفل يقبل على العاب الفيديو بدافع التسلية والهرب من الواقع المعاش للترويح عن نفسه والعيش في الخيال، لذلك يجب الاعتناء بمحتويات هذه الألعاب خاصة فيما يتعلق بتأثيرها على قيم وسلوك الأطفال.

كما انه من المتعارف على هذه الألعاب انها تنمي القدرات العقلية للطفل وتمكنه من استخدام الكمبيوتر وتزيد من مهارات تشغيل الحاسوب لديه.[1]

وقد أثبتت دراسات أمريكية ان ممارسة الألعاب الالكترونية او ألعاب الفيديو تحافظ على الصحة الذهنية وتقوي الإدراك ونؤخر الشيخوخة.

وقال "جيسون اليري" الأستاذ السابق في علم النفس بجامعة "نورث كارولينا" أن هذه الألعاب تفيد المسنين نفسيا وبدنيا وتنشط عقولهم.[2]

[1] علواش كهينة، مرجع سابق ، ص119.
[2] http//www.laghovat.net/vd/showthread. Le 02/02/2013 à 20:35.

أما عن الأثار السلبية فقد وجدت عدة دراسات تثبت الأثر السلبي لهذه الألعاب، منها دراسة طبية حديثة أثبتت من الناحية الصحية ان الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية يسبب حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وأن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد من احتمالية إصابة الاطفال بمرض ارتعاش الأذرع، كما اشار الأطباء الى ظهور مجموعة من الاصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة للحركة السريعة اثناء ممارسة هذه الألعاب، كما ان حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب مما يزيد من إجهادها.

إضافة الى دراسة طبية نشرت مؤخرا في المانيا ان الأطفال الذين يقضون ساعات طويلة امام شاشات الألعاب يصابون بقصر النظر أكثر من غيرهم، كما حذر فريق طبي ياباني من ان الجلوس لساعات طويلة في اليوم امام الألعاب قد يكون له علاقة بمرض خطير يصيب العين وهذا يؤدي الى العمى التام.

عن نتائج بعض الأبحاث الطبية ان مجموعة من الاصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي على مدى الخمس عشر سنة الماضية مع كثرة انتشار الألعاب وذلك للحركة السريعة والمتكررة، وان الجلوس لساعات طويلة امام هذه الالعاب يسبب آلاما مبرحة في اسفل الظهر، ويضيف الأستاذ "استوبكي" ان حالة الإدمان لدى الطفل على هذه الألعاب تجعله مرغما وبشكل قهري على الاستمتاع بالنشاطات الأخرى وإعطائها الأولوية على حساب حاجاته الأساسية كالنون والأكل والنظافة والواجبات المدرسية، وقد حذر أخصائي طب الأطفال الدكتور "جديد حلزون" من خطورة بقاء الأطفال ساعات طويلة امام شاشة الكمبيوتر او شاشة الألعاب بما فيها من مضار كبيرة على صحتهم، كاشفا ان سلبيات هذه الألعاب تمثل في تأثر العيون بشكل كبير وتراجع قوة البصر، إضافة الى الأوجاع التي تصيبهم بمنطقة الظهر والرأس.

ويضيف الدكتور "حلزون" ان ترك الأطفال امام هذه الألعاب لساعات طويلة وعدم مبادرة الأهل لوضع حد لساعات اللعب المسموح بها يجعل هؤلاء الأطفال منطويين وغير اجتماعيين، بحيث يرفض الطفل الخروج من المنزل برفقة اسرته ويفضل البقاء امام شاشة الألعاب وهذا يفقده جانب التواصل الاجتماعي الهام الذي يعزز شخصية الإنسان والطفل.

ويؤكد هذا الأخير أن الطفل الذي يتراوح عمره ما بين (10–12 سنة) يجب أن لا يتجاوز مجموع ساعات اللعب أكثر من ساعتين يوميا، يخلد بعدها مباشرة للراحة او النوم حتى لا يتأثر سلبا او يصاب بالصداع والأوجاع الجسمانية.

إضافة الى دراسة قامت بها الأستاذة "الهام حسين" وهي أستاذة في طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها افادت ان من اثار هذه الألعاب ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من ألام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها، إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى وفي الجانب الأيمن أذا كان العكس، كذلك الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشرك اسرته في وجبات الغداء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في اوقات غير مناسبة للجسم.

كما أظهرت دراسة دنماركية أنه قد يتعرض الطفل الى إعاقة عقلية واجتماعية أذا اصبح مدمنا على هذه الألعاب، ويواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفيسي سواء كان ذلك في المدرسة او في المنزل.

أما من الناحية السلوكية فان نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتني عقولهم قدرات ومهارات ألتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب حيث يقول "كليفورد هبل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الالكترونية في بريطانيا "لقد اغتصبت براءة اطفالنا امام أعيننا وبمساعدتنا بل باعوا لنا ايضا..".

حتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر.

وفي دراسة في كندا الثلاثين ألف من هذه الألعاب الالكترونية تم رصد اثنين وعشرين ألفا منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء، وذكرت كذلك دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال ألعاب الفيديو التي تعتمد على العنف يمكن ان تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم.

كما أشارت هذه الدراسة الى أن الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية او السينمائية، لأنها تتصف بصفة بالتفاعل بينهما وبين الطفل حيث يتقمص الطفل الشخصية العدوانية ليلعبها، وتؤدي الى انتشار الجنس والفاحشة بين الأطفال وذلك من خلال المحتوى الذي تتضمنه والذي يدعو الى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وهذه الألعاب التي تتسلل الى السوق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الإنترنت ثم يقومون بترويجها.

وبذلك فإن الأفلام الهابطة التي لا يتم مراقبتها وضبطها على قوانين وأسس فإنها تعتبر سلبية في أثارها ونتائجها على الأطفال وتلحق الضرر بهم، فالفيلم او اللعبة لها القدرة على توصيل المعلومات وتغيير الاتجاهات عند الأفراد خصوصا الأطفال، لذلك وجب انتقاءها بشكل دقيق ومراقبة عرضها حتى تعود بالفائدة المرجوة، فلألعاب الفيديو الدور البالغ في ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الأطفال كونها تعتمد اساسا على أسلوب العنف والقوة للحصول على أكبر عدد ممكن من النقاط.[1]

أن تعرض الطفل لمثل هذه المؤشرات تخلق لديه الرغبة في تقليد لسلوك البطل في هذه الألعاب مما يؤثر عليه في حياته الاجتماعية العادية.

وفي دراسة للدكتور "ايف" بجامعة "craig anderson" اثبتت ان جل الأبحاث حول ألعاب الفيديو العنيفة لها تأثير فعال، ففي جويلية من سنة 2000 نشرت "اكاديمية الطب الأمريكية وعلم النفس الأطفال والمراهقين" وثيقة تثبت ان العنف في وسائل الإعلام هو السبب في عنف الاطفال، فقد طعن شاب ايطالي يبلغ من العمر 16 عاما أباه بعد ان عكر صفو مزاجه وهو يلعب "FIFA 2003" على جهاز ألعاب الترفيه (بلاي ستايشن).

واخر في 19 من عمره أطلق النار في المتوسطة التي يدرس فيها في قتل 12 أستاذا مع الكاتبة وطالبين وشرطي قبل ان ينتحر.

وفي ظل هذه المأساة منعت ألعاب الفيديو العنيفة، فألمانيا اصدرت قرارا عالميا يمنع إنتاج وبيع الأفلام وألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو العنيفة.

[1] http//WWW.jamefamen line.ir/showarbe.asp.n.134780 le 08 /02/2013 à 19:05.

وفي دراسة للدكتور "أجوفا" ايضا يبرهن أن جل الأبحاث حول ألعاب الفيديو تثبت تأثيرها الفعال، كون هذه الألعاب تعلم القتل ويصبح هذا الفعل نادي الطفل ويضيف هذا الاخير أن "البوكيمون" يشكل بدوره خطرا على الأطفال كونه يعلمهم العنف والسلوك العنيف.

أما جامعة "ستانفورد" أظهرت ان الحل الناجح لمواجهة هذه الظاهرة هي التربية مع تعليم الأطفال مخاطر ألعاب الفيديو والعنف المتلفز، حيث أثبتت الدراسة تراجع 40% من هؤلاء الأطفال عن مشاهدة العنف كونهم يعرفون الاثار السلبية لها.

وفي دراسة أمريكية توصلت الى ان 49% من العاب الفيديو تحتوي على ألعاب العنف حيث تبقى 13% فقط من هذه الألعاب الفيديو لا تحتوي على أفعال العنف.

أما في دراسة اجريت على 6000 شاب من طرف شبكة "Education Média" فإن 69% من الأولياء لو عرفوا خطورتها لما ترددوا في منعهم لهذه الألعاب، كما أنه من الضروري إعلام الأولياء بمحتوى ألعاب الفيديو عند إقبالهم على شرائها.

إن مشاهدة ألعاب الفيديو قد تجعل الأطفال أقل حساسية ويتصرفون بعفوية، "فنشاسبورس" في عام 1987 طلبوا من 160 تلميذا في سنوات مختلفة اللعب إما بألعاب الفيديو العنيفة أو غير العنيفة مع ملء استمارة حول ألعاب الفيديو لمدة 10 دقائق، وتوصلا الى ان الأطفال الذين يلعبون بألعاب الفيديو العنيفة سواء وحدهم او مع الأخرين تمكنوا من ملئها على الأطفال الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب، مع التساوي بين اللدين لعبو بألعاب الفيديو العنيفة وغير العنيفة.

ويقول "ماكلوهان" ان ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة يكون تأثيرها على الأطفال والمراهقين بشكل خاص.[1]

كما كتبت "سهير بشناق": تلجا العائلات لملئ اوقات فراغ أطفالها خلال عطل الأسبوع والعطل الرسمية بتحضير ألعاب الفيديو لهم وتركهم لفترات طويلة امام هذه الشاشات متذلرعين ان العطلة الشتوية تحد من إمكانية خروج الأطفال نتيجة سوء الأحوال الجوية.

[1] Griffiths.m, the educational benefits of video games. Education and health p p.122-123.

وفي تصريح لأحد الأمهات تقول "أم يزن" أنه بالرغم من تذمرها من الشجار القائم بين أبنائها، إلا انه لا سبيل لتسليمهم وقضاء أوقاتهم سواء البقاء أمام شاشات الكمبيوتر والألعاب الالكترونية، الى أن نسبة شراء الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف يزيد بشكل رهيب خاصة عند الشباب الذين يتراوح عمرهم ما بين 10-15 سنة.

أما فئة الإناث فإنها تميل إلى شراء الألعاب ذات الطابع الخيالي والعاطفي، ويؤكد الدكتور "محمد عبد الكريم الشبكي" مضار وسلبيات قضاء فترات طويلة أمام شاشة الألعاب، أن الأثار السلبية تكون كبيرة وان هذه الأثار تكون سلبية لدى الذكور أكثر منها لدى الإناث خاصة وان الذكور هم أكثر ميلا وقدرة على الإنغماس وإدارة الألعاب بالنسبة للحركة والمتابعة البصرية.[1]

[1] محمد حسن، سحر الألعاب الالكترونية (مجلة صانعو الحدث) العدد 27 سبتمبر، 2005 ص 5-6.

خلاصة الفصل:

تعتبر ألعاب الفيديو أول الألعاب الالكترونية كسلاح ذو حدين، حيث تتميز هذه الألعاب بمجموعة من السلبيات التي تؤثر على سلوك الطفل، كما ان لها مجموعة من الإيجابيات ايضا ولو وضعت ضوابط رقابية.

وتحرص الأسرة او حتى مالكي مقاهي الانترنت على تطبيقها لعاد ذلك على سلوك الطفل بالإيجاب بحيث يستطيع الطفل أن يقضي جزءا من وقت فراغه دون خوف او قلق عليه، فبدلا من ان يمارس ألعاب العنف والقتال يمارس ألعاب الرياضة وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر وألعاب التفكير الإبداعي، كما انها تنمي مهارات الدقة والمتابعة والتركيز، ولكن الإشكال يكمن في ان الأسرة لا تراقب ساعات لعب أولادها ولا حتى أنواع الألعاب مما ادى الى إدمان الأطفال على هذه الألعاب خاصة ذات الطابع العنيف.

الفصل الثاني

1) تمهيد:

2) أولا :تأثر الطفل بالألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون

3) ثانيا :التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية

4) ثالثا :البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل بالألعاب الالكترونية

تمهيد:

يقوم الطفل ببناء مجموعة من العلاقات مع ما يحيط به في حياته اليومية، ويعد اللعب هو ذلك العالم الزهري اللون، الذي تصطبغ به نظرة الطفل لما يدخل معه في مجموع تلك العلاقات اليومية الحياتية، لذلك فإن تأثره بما يتلقاه أثناء قيامه بنشاطه المفضل " اللعب "جلي ومؤكد، لا يمكن لأحد نفيه.

وضمن البيئة الاتصالية الجديدة للعب في حياة الطفل بشكلها المعروف بالألعاب الإلكترونية رصد العديد من المختصين والباحثين الكثير من التأثيرات التي يتعرض لها الطفل الجزائري خلال لعبه بالألعاب الالكترونية، وتأكيد هذا التأثر صَحِبَتْه رؤى بزوايا متعددة لهذا التأثر، فطرحت دراسات حول التأثر بالمضمون، وأخرى دَرَسَتْ التأثر بالشكل والتصميم، وتناولت بعضها الدراسة للتأثيرات السلبية والبعض الآخر للإيجابيات.

أولا :تأثر الطفل بالألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص النمائية 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 وشيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر النمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف. لذلك " يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاو، وآخر 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 في كل زمان ومكان، فهذا يختلف بحسب مستويات الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم.[1]

وهنا تطرح إشكالية التلقي عند الطفل الجزائري للألعاب الالكترونية، وهو كأي طفل له خصوصية في التكوين الشعوري والمعرفي والعمري، فهو بعيد إلى حد كبير عن التمحيص والتدقيق والاستيعاب الفعلي لمضمون هذه الألعاب وأشكالها، وأفكارها ورموزها ودلالاتها من جهة، وخصائص الوسيط الإعلامي الذي تبث من خلاله من جهة أخرى.

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في الطفل الجزائري.

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

[1] حسين الأنصاري، **إشكاليات تلقي الطفل العربي**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007 تونس ، ص131.

"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 وإغرائزهم، مستغلة مواضع الضعف 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 ".[1]

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75% و % 80 من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام[2] .

وقولنا هنا بـ:" الشاشة " يضم شاشة الوسائط الإعلامية الجديدة من تلفزيون وحاسوب وهاتف محمول، فدخول " الوسائط المتعددة خاصة " عوالم هذه الشاشات كرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، فالطفل بطبعه ومرحلته العمرية ينزح دائما إلى التصاميم المبهجة، فأصبحت الالعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الوسائط الإعلامية الجديدة التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للطفل الجزائري، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب.

وكما ذكرنا سابق، فإن المجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لأغلب المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير المكتوبة بحيث ينشط – في مرحلة الطفولة – الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الجزء الأيسر، وذلك نتيجة اختصاصه بكل ما هو غير مكتوب

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص ص 125-132.

[2] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 129.

وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسيرا لتفضيل الأطفال في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.

والتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري.

لأن " للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحيلها 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 وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[1]

حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى الطفل الجزائري هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي.

"إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال الطفل تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل الطفل مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية[2]".

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 وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالطفل الجزائري لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين.

[1] حسين الانصاري، المرجع السابق، ص 130.

[2] رامي أكرم شريم، **الطفل العربي والتفكير السحري**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد ،02 ، 2005، ص115.

"والألعاب الالكترونية التي تطورت نماذجها بحيث أصبحت تتوازى مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الدراما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها".[1]

إذن تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموع الانبهارات وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثاء لعبه بالألعاب الالكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استيلابه وجذبه أكثر إلى هذه الألعاب.

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 133.

ثانيا :التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية

لقد أصبحت صالات الألعاب الإلكترونية جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات، وتحولت العديد من مقاهي الانترنيت إلى شبه صالات لعب هي الأخرى، حيث تم استقطاب الأطفال بشكل هائل نحو ميدان الألعاب الإلكترونية، فما أن يمر شخص بجانبها، إلا وتلتقط مسامعه الهتافات بالنصر المحقق في اللعبة أو صراخ عال نتيجة تفاعل مع اللعبة أو مع الأصدقاء، الذين جاؤوا مجتمعين إلى تلك الصالة أو المقهى خصيصا للعب الجماعي بمجموع الألعاب الإلكترونية المتوفرة هناك.

ولا نعجب حين نمشي ونسمع حديث الأطفال الذي ما عاد يحمل تحضيرات للدراسة بل تطلعات لمعرفة كل جديد عن الألعاب الإلكترونية ومواكبتها بأي طريقة وتمثلها بمختلف الطرق.

لقد صبغت التفاعلية – كأهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة –علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية المختلفة، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار التي أضافت إلى مخابر أبحاث المختصين موضوعا خطيرا استوجب البحث فيه، فقد تحولت العديد من اهتمامات باحثينا ومختصينا إلى دراسة آثار الألعاب الإلكترونية في الطفل العربي والجزائري خاصة بين آثار إيجابية وأخرى سلبية، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على المكانة الهامة التي أصبحت تتمتع بها الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل الجزائري بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية وتكوينه النفسي والمعرفي والذهني والأخلاقي.

"فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل، كونها توفر للطفل خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارستها كل حواسه".[1]

فالطفل حين يلعب، لا يلعب للتسلية فقط، إنما يكون كل معارفه ويتعلم حين يقوم باللعب، وهذا هو المبدأ الذي اعتمدته الألعاب الإلكترونية، بحيث قدمت في شكل أنواع مختلفة، لنجد منها ما هو للإستراتيجية، وما هو للثقافة العامة، وما هو متخصص في المسائل الحسابية وكذا اللغة، وأخرى للقتال والرياضة ...إلخ.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للطفل بشكل عام ما يلي:[2]

[1] نجلاء نصير بشور، **الألعاب الإلكترونية :إيجابيات وسلبيات**، المجلة التربوية، العدد31 تشرين الثاني، 2004 ، ص50.

[2] المرجع نفسه، ص50 .

- ✓ التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس .
- ✓ شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.
- ✓ ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل، ووضع الإستراتيجيات
- ✓ ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.
- ✓ وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة.

ومن هنا تصبح الألعاب الإلكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل كافة، وتأثيرها على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كبير، يؤثر على التحصيل الدراسي للأطفال، كما يؤثر في كيفية التفكير والشعور وتصرف البطل، الفاعل المتفاعل.

ومع الانتشار الواسع والمتزايد للألعاب الإلكترونية، زاد الجدل القائم بين الباحثين والمختصين حول نوع آثار هذه الألعاب في الطفل بين الإيجاب والسلب، حيث أوجد كل موقف مبرراته.

فالموقف الأول الذي يرى للألعاب الإلكترونية تأثيرا ايجابيا في الطفل، قد أسس موقفه ومعظم طروحاته على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث يؤكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل مهارات علمية وتلقينه معلومات معرفية، تساهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي بشكل عام.

"فللألعاب الإلكترونية دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها .كما أن لها دورا تربويا ايجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في غضبهم ويمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الأطفال لأن الطفل يتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب وتمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظرا للسرعة الفائقة التي

تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات وذلك لمواكبتها وتحقيق التفاعل التام معها، وهذه إضافة ايجابية تضاف إلى رصيد الطفل القائد".[1]

لذلك نجد أن أحدث الأبحاث تؤكد أن أداة اللهو هذه لا يستهان بها، خاصة حين يتم اختيار نوع اللعبة بعناية.

فألعاب الألغاز والإستراتيجية وتشكيل الحروف والكلمات والجمل، وبناء البيوت والجسور وإنشاء القرى وتخطيط المدن ...كلها تنمي الجانب المعرفي لدى الطفل، وكذا الجانب اللغوي وتنشط لديه الذاكرة والعمليات العقلية العليا كالذكاء والتفكير والتخيل، وتنمي كذلك الجانب الحدسي الحسي لديه، ويحقق التآزر العصبي والبصري لديه من خلال تنظيم المتابعة البصرية للعبة وممارستها الحركية العصبية.

"لأنه لإحراز تقدم في ألعاب المغامرة المعقدة على اللاعب استعمال أصابعه واللمس بكثرة، وهو لا يعد نظرية قبل أن ينتقل إلى الحركة (الأكشن)، لكنه يحرز نجاحا في الاختبار الذي يوصله إلى النتيجة .ثمة جانب آخر إيجابي تمارسه ألعاب الإستراتيجية، فاللاعب الذي عليه أن يدير عدة مهام في آن واحد، إنما يشجع نفسه على التركيز، هذا ليس كل شيء إذ أنها قد تدفع إلى الفضول .لأن النشاط المتبادل في أثناء اللعب التعليمي أو ألعاب الفكر قد تحرض حتى على الاستدلال المنطقي أو البرهنة المنطقية".[2]

ويرى العديد من المختصين كذلك أن إيجابيات الألعاب الإلكترونية على الطفل تعدت الجانب التعليمي المعرفي الفكري إلى الحياة الاجتماعية والنفسية، التي ينشأ ضمنها، من خلال تفاعله الإيجابي مع هذه الألعاب، وذلك بابتعاده عن العزلة والانطواء، بحيث يتفاعل مع الآخرين ويكون علاقاته الاجتماعية بصورة أحسن داخل الأسرة ومع الأصدقاء، ويكتسب قيما واتجاهات إيجابية وخبرات دينية واجتماعية.

"فإذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب، ولأن الخيال الواقعي يمكن أن يوفر للطفل التنقل عبر بيئات مختلفة قد يصعب على الأهل توفيرها له كالتنقل بين الصحاري والمحيطات والأجواء عبر استخدام الألعاب المختلفة ينعكس ذلك بشكل ايجابي على خيال الطفل وذلك إن استخدم بشكل مقنن".[3]

---

[1] http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

[2] محمد ياسر المنصوري، **هل تجعل ألعاب الفيديو الطفل ذكيا؟**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02 ، 2005، تونس، ص109.

[3] http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

ويمكننا أن نرصد أهم ايجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي:[1]

- ✓ تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- ✓ إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- ✓ يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته .
- ✓ يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض ألعاب الحاسوب.
- ✓ الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ✓ ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- ✓ تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها في حقيبته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.
- ✓ تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- ✓ إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- ✓ يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.
- ✓ يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.
- ✓ يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- ✓ يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.
- ✓ تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل :التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة، وبناء صداقات حميمة.
- ✓ يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، كما ويرى الدكتور **عبد الوهاب بوخنوفة** أن الألعاب الإلكترونية تعلم

[1] باسم علي حوامدة، **وسائل الإعلام والطفولة**، ط1 ، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن،2006 ، ص 190-191.

وتلقن أطفالنا الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة وفاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء حيث يقول:

"قد يتعلمون الكثير من القيم والسلوكيات التي يصعب على الأولياء تشريبهم إياها، فقد يتعلم الأبناء قيمة الإصرار على تحقيق الفوز وعدم اليأس أو الاستسلام، وقد يتعلم الأبناء قيمة العمل الجماعي على حساب العمل الفردي من أجل تحقيق الهدف، وقد يتعلمون مرارة الشعور بالخيبة من الخسارة، واحترام الآخر واحترام قواعد اللعب، وإلى غير ذلك من القيم التي يسعى الآباء إلى غرسها في نفوس الأطفال .إن الأطفال لا ينظرون إلى أوقات اللعب والأوقات التي يقضونها في الترفيه على أنها مجرد لحظات سلبية صرفة كما نراها نحن الكبار بل ممارسات تثري تحاربهم وتساعدهم في إدراك العالم المحيط بهم".[1]

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، إلا أنالكفة لازالت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثيرات، حتى أن الموقف الذي يرى أن السلبيات هي الطاغية نفي في كثير من الدراسات العديد من الإيجابيات المذكورة سابقا مؤكدا أنها نادرة التواجد والحدوث، ولا يمكن القياس عليها.

ويعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية هو لب سلبية هذه التأثيرات، فكون الألعاب الإلكترونية غربية المنشأ والتصنيع في ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافات وأخلاق ومستهلكو العالم الغربي عن العالم العربي والجزائري .إضافة إلى الإمكانات التصميمية الهائلة التي يستخدمها الغرب في تصنيعهم.

"ولقد استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويتمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات س وبرمان، باتمان ...وهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تتداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي سيسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسته وتضاعف اهتمامه بالأدوار المرسومة له مسبقا، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي، فالصورة تصنع حقيقة مضادة أحيانا من خلال استمرار التعرض لها، لأن تكرارها على عين المتلقي ومكوثها في اللاوعي يسبغ عليها مشروعية واقعية.[2]

---

[1] عبد الوهاب بوخنوفة، **الوسائط الإعلامية الإلكترونية والأطفال :وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص97-98.

[2] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص131.

وعالم الألعاب الإلكترونية العالي التقنية والمجهر أسر عقول وأفئدة الأطفال، فقد تحول الطفل في أغلب الأحيان إلى متلق سلبي مشدود إلى المحتوى، منقادا نحوه ومدمنا عليه، حيث أدمن أغلب الأطفال هذه الألعاب، خاصة بعد أن أصبحت متوفرة ليس على التلفاز والحاسوب فقط، بل على الانترنيت والهواتف الخلوية أيضا.

حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأضرار على الطفل خاصة من الناحية الاجتماعية والصحية .فاجتماعيا يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم.

ومن الناحية الصحية، " كشفت دراسات طبية حديثة أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وأن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرارا بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة".[1]

وتشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها وكذلك الزغللة.

وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب، وحذر فريق طبي ياباني من أن الجلوس لساعات طويلة في اليوم أمام شاشات الألعاب الإلكترونية قد يكون له علاقة بمرض خطير يصيب العين " الجلوكوما أو الماء الأزرق"، وهذا قد يؤدي إلى العمى التام.

"وتوصلت نتائج الأبحاث الطبية إلى أن الجلوس لساعات طويلة أمام هذه الألعاب يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، وتتعاظم مشاكل الجهاز العظمي والعضلي عند الأطفال بشكل كبير لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج إلى تمارين رياضية و فترات راحة".[2]

---

[1] حمد بن عبد الله القميزي، **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا**، النسخة الإلكترونية لصحيفة الرياض، الخميس،14 صفر1422هـ ،21 فبراير 2008، العدد 14486.

[2] حمد بن عبد الله القميزي، المرجع السابق.

ومازاد كذلك من شعبية هذه الألعاب وتأثيرها تحولها في خطوات إنتاج أخرى إلى الشخصيات الكرتونية المعروفة، التي تعتبر المثل المقتدي به عند أطفالنا، بحيث تملكهم– أي الأطفال –التقليد والمحاكاة لهؤلاء الأبطال في تلك الألعاب، وأصبحت جل تمثلاتهم نحو هؤلاء الأبطال، ولم يعد هناك طفل – تقريبا –من يقتدي بوالده أو أمه أو أخيه أو معلمه، ومثلما نرى حياة المراهقين مصطبغة بمشاهير لفنانين تصطبغ حياة طفل اليوم بمشاهير الألعاب الإلكترونية بعد أفلام الكرتون.

ومثلما كان للموقف الداعم لايجابيات الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إثباتات على النواحي النفسية والمعرفية والأخلاقية والاجتماعية، كان للموقف المعارض لهم إثباتات أيضا من خلال مجموع دراساتهم.

هذا الكم الضخم من الألعاب والذي أقبل عليه الأطفال ومن مختلف المراحل العمرية له من المخاطر والأضرار على الأطفال الكثير، وفيما يلي عوض لبعض المخاطر والتي منها:[1]

- ✓ الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.
- ✓ الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.
- ✓ يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية، لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.
- ✓ تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.
- ✓ فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.
- ✓ تعلق الأطفال بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى بسهولة.
- ✓ يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.

[1] باسم علي حوامد وآخرون، **وسائل الإعلام والطفولة**، ط1 ، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن،2006 ، ص193-194.

- ✓ الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.
- ✓ تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع، مما ينعكس سلبا على الأطفال.

ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أن هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكبر قدر من الدراسات والتمحيص هي :ظاهرة التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيز من الشعوب.

"لأن الطفل ذات متلقية تتصل مع ما تراه معروضا على الشاشة من خلال حاسة البصر، التي تعد الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما يحاكي علقه ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة".[1]

فالمعروف أن الطفل خلال مرحلة الطفولة يقلد العديد من النماذج ويتوحد معها، وبعد أفلام الكرتون أصبحت شخصيات الألعاب الإلكترونية هي مصدر الإلهام للتقليد والمحاكاة، وبعد أن كان الوالدان هم مصدر التقليد الأول، حتى أننا نجد العديد من الأطفال يقلدون العديد من أبطال هذه الألعاب، خاصة حين يكون مصدرها أفلام الكرتون.

وانطلاقا من الانبهار بهذه الشخصيات وتقليدها إضافة إلى اعتبار منشأها الغربي الذي أتى بغير ما يوافق طبيعة ومكونات مجتمعنا؛ تولد التأثير السلبي الثاني، وهو الأثقل وزنا في سلبيته، بحيث قاسمت الألعاب الإلكترونية الأفلام الكرتونية في مخابر دراسة العنف.

"فالطفل لا يشاهد بطله يقتل ويعذب وينتصر في الأفلام ويتماثل معه على هذا الأساس، وإنما يقوم بدور البطل الذي يقتل ويعذب، بل ويطور من أساليب العنف ليكون بطلا أكبر ويربح نقاطا أكثر، فنراه ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى في اللعبة وهو عمليا ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى من العنف، وخلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها البطل وكأنها حقيقة واقعة".[2]

لذلك نجد الأولياء دائما يتحدثون ويشتكون من حركية أطفالهم المملوءة بالعنف سواء داخل البيت أو المدرسة أو الشارع.

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص134.
[2] نجلاء نصير بشور، المرجع السابق، ص51.

فحين نشاهد العنف في الشارع وفي المدرسة وفي الأسرة وفي المجتمع من طرف الأطفال الذين ينعتون عادة بالبراءة والنقاوة لابد وأن نتساءل كيف يحصل هذا؟

ولقد بينت الدراسات أن الأطفال ما دون سن الدراسة الذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي وما هو واقعي؛ ما يفهمونه من المشاهد السلبية (غياب شرح الوالدين لأبعاد المشاهد والمغزى والعبر) أن العنف ضروري ومحبذ".[1]

ورغم أن عديد هذه الدراسات تؤكد على حقيقة مهمة، ألا وهي اختلاف نسبة السلوك العنيف بين الأطفال استنادا إلى ظروفهم الأسرية والاجتماعية؛ بحيث يقل هذا السلوك لدى الأطفال الذين يتمتعون باستقرار أسري.

غير أن ذلك لا ينفي تأصل العنف بين الأطفال مع الوقت، خاصة مع تحول كل ما يشاهدونه من أبطال الألعاب الإلكترونية إلى مجسمات حقيقية يستطيع شراءها أو إلى أفلام يتم تمثيلها من قبل شخصيات إنسانية، تزيد من تأكيد واقعية هذه الألعاب خاصة في حالة الأبطال الكرتونيين – كما ذكرنا سابقا –الذين أسست لهم مدن تجسدهم بصفة واقعية يمكن لمسها كمدينة والت ديزني.

ومن أكثر الآثار سلبية في هذه الألعاب هو فكرة " الموقف المتحيز من الشعوب" وهي فكرة خطى رة على المستقبل النفسي والتربوي القيمي الأخلاقي لأطفالنا، إذ باعتبار أن هذه الألعاب الإلكترونية غربية المنشأ فهي تسوق لأفكار وقيم وسلوكات تشوه الثقافة القيمية والأخلاقية الحقيقية التي ينتمي إليها الطفل العربي والجزائري خاصة، فهذه الألعاب تصور أصوله العربية والإسلامية بشكل مشوه، وتضعها موضع الضعف والعدو، وتصمم كل مكونات الأبطال في اللاعب الغربي وترفعه ليكون شخصا آخر دون وعي منه وهذه هي بدايات نحت الاغتراب في نفوس أطفالنا، والأدهى من ذلك أنها تدمج العنف مع التحيز.

"ويظهر هذا بشكل خاص في سلسلة ألعاب تجد رواجا كبيرا تحمل تسمية " **قد وأغلب** Command and Coquer".[2]

وهذه اللعبة واحدة من آلاف الألعاب الإلكترونية الشبيهة بها، والتي كرست لمبدأ اغتراب الطفل العربي عن حقيقته وحضارته وثقافته وأخلاقه، فهي ترغم الطفل من البداية على اختيار البطل غير العربي

[1] فتحي التوزري، **المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانحراف**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد01، 2002، تونس، ص 99-105.

[2] نجلاء نصير بشور، المرجع السابق، ص52.

لقتل العربي لسبب واحد أنه البطل الفائز والآخر(العربي) هو خاسر دوما وقاس وظالم ... وغيرها من الصفات السيئة.

فالمهم لدى الطفل أن يفوز وهي النقطة التي استثمرتها الشركات المصنعة لهذه الألعاب لصالحها بشكل ممتاز، بحيث أخذت صورة الوقائع لكن شوهت معانيها وأسستها في نظر الطفل بما يخدم نظرتها.

ثالثا :البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل بالألعاب الالكترونية

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال، فلا تخلو الحياة اليومية للطفل من هذا المصطلح، باللفظ أو بالممارسة.

كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية، وقد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون، والحواسيب، والهواتف الخلوية، وزادت في وجودها أكثر من خلال الانترنت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توافرها في البيوت الجزائرية، ناهيك عن الحماس والصراخ المتعالي من صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

هو جو عام ملفت للنظر ومدعاة لنقل رؤيتنا لتأثر الطفل بالألعاب الالكترونية إلى رافد جديد نرى من خلاله موضوع دراستنا.

فمن تأثر الطفل بهذه الألعاب بين الشكل والمضمون، وبين السلب والإيجاب حري بنا أن نتساءل عن البيئة الاجتماعية التي احتضنت حقيقة التأثر هذه، وفتحت لها أبواب القوة وفق تيار جاء بعكس ما تأصل في الأسرة الجزائرية – ومنها المجتمع الجزائري –من مقومات كرست لعادات وتقاليد تربوية احتضنت نشأة الطفل الجزائري.

إن التنشئة الاجتماعية لطفل تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة، أولها الأسرة، وثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة ومسجد، وهيئات اجتماعية ووزارية، ووصولا إلى الهيئات والجمعيات الدولية التي تحاول تكريس حقوق الطفل وحمايته كمساهمة في تربيته وتنشئته.

كل هذه المؤسسات المجتمعية هي مسؤولة بطريقة أو بأخرى عن طبيعة وقوة علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية، وسنتحدث عن أهم هذه المؤسسات وما قدمته من دور في بناء هذه العلاقة.

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة أطفالنا بالألعاب الالكترونية، فهي تعتبر أول موطن يمنح للطفل جنسيته وتكوينه النفسي والاجتماعي والانتماء الذي يحمله من ميلاده إلى وفاته.

حيث تعتبر الأسرة المنشأ القيمي التربوي للطفل، فهي من تمنحه الحاجات والقيم والمقومات السوسيوسيكولوجية، وهي الناقلة لثقافة المجتمع بلغته وقيمه ودينه .ومع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى أسر نووية، فإن ذلك طرح أمام الطفل الجزائري تحديات في تنشئته، لأن أفراد الأسرة قد قل عددهم، وأصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى.

وهنا يصبح تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية أسهل، حيث أن " مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الأطفال تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للأطفال بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتلاقي أضرار هذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وأن لا تشغلهم عن أوقات الطعام، ويجب أن يقضي الطفل جزءا من وقته في ممارسة الأنشطة اليومية في الهواء الطلق مع أصدقائه وإخوانه".[1]

وهنا يطرح التحدي أمام الأسرة الجزائرية حيث هناك فرق بين ما هو كائن وما يجب أن يكون، لأن الأسرة الجزائرية حاليا تواجه تحديات صعبة في أداء دورها على أكمل وجه، فإلى جانب الانغماس في العمل من قبل الوالدين وأخذ ذلك –خاصة بالنسبة للأم– للكثير من وقتهما الذي يجب أن يخصص لأطفالهما.

نجد أنه من الصعب عليهما أن ينفذ ما يجب أن يكون على أرض الواقع، حيث ينصح الباحثون الوالدين إلى جانب ما سبق من اختيار لأنواع الألعاب وتوقيتها، ينصحون الأولياء بممارستها مع أطفالهم لتسهيل عملية الرقابة على نوع اللعبة واستخدام الطفل لها وكذلك تسهيل عملية إرشاد وتوجيه الطفل من خلال مناقشة محتويات الألعاب من الناحية القيمية والدينية والسياحية والفكرية، فالطفل لا يدرك مخاطر ومحتويات هذه الألعاب الالكترونية بشكل واع، وحقيقي، ومسؤولية فهم واستيعاب المحتوى تقع على الوالدين والأسرة فهي تعتبر منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة.

[1] http://rs.ksu.edu.sa/67861.html

أما من ناحية التعلم يمكن للأسرة احتواء الجو التعليمي الممل بالنسبة للطفل مقارنة بمتعة الألعاب الالكترونية، باقتناء الألعاب التعليمية التثقيفية بشكل أكبر للجمع بين المتعة والفائدة.

وتقع على الأسرة والوالدين مسؤولية تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية، بحيث أن الرقابة بالمنع والتقييد وحدها لا تكفي إذ يمكن للطفل إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين، يقضيه مع أصدقائه في متعة الألعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت وصالات اللعب خاصة بالنسبة للذكور.

"ورب الأسرة يلك القرار في إسعاد أسرته من خلال تخصيص وقت لأفراد أسرته للقيام بزيارة الحدائق والمتنزهات، والسفر لبعض مدن بلادنا الجميلة وغير ذلك من الترفيه المفيد الذي يقلل من إحساس الطفل بالملل، كما أن من الواجب على رب الأسرة أن ينمي في أبنائه حب القراءة والإطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل كالرسم، والخط، وبعض الأشغال اليدوية، وكذلك ممارسة الرياضة المنظمة ".[1]

يصعب الانتقال والتنزه والسفر خارج ولاية الإقامة، غير أن ذلك لا يمنع الهوايات المنزلية والرياضة .

وأصعب تحد يطرح في تنشئة الطفل الجزائري واقع العقلية الجزائرية والصورة السطحية لعمق وخطورة تأثير الوسائل الإعلامية على الطفل الجزائري وما تنقله من رسائل قيمية يمكن أن تهدم بناءه الثقافي بكل نواحيه، وتشكل الألعاب الالكترونية هنا نافذة واسعة تتسرب من خلالها هذه الرسائل.

وحين ننقل رؤية تحليلنا من الأسرة – الوطن الصغير –إلى المجتمع – الوطن الأكبر –الجزائري، فإن تداعيات تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية تبدأ في التضخم، فبعد الأسر وتقصيرها الملاحظ في تأدية دورها التربوي، نجد أن المؤسسات التربية في مقدمها المسجد والمدرس مقصرون أيضا.

فالمسجد لم يعد له دور كبير ومؤثر في زرع وتنمية الوازع الديني في الطفل الجزائري كما كان سابقا وهو ما يجعل الإطار الديني للطفل هشا في مواجهة القيم المنقولة له من خلال الألعاب الالكترونية، التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظلل رؤية الطفل لدينه الإسلامي، فهي مليئة بمشاهد العنف وبمشاهد الجنسية المخلة بالحياء، ومحاربة المسلمين والعرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك.

[1] http://muslimaunion.org/news.php?i=12582

أما المدرسة فقد تقلص دورها التربوي، فرغم انتمائها إلى وزارة التربية والتعليم إلا أننا نجد أنها تقوم بدور التعليم وتهمش دور التربية، وحتى التعليم ضعيف القوة أمام تيار الألعاب الالكترونية، فليفترض بالمدرسة الجزائرية احتواء تيار التكنولوجيا في هذه الألعاب، وتعلق الطفل بها من خلال اعتماد الألعاب الالكترونية التعليمية في المناهج الدراسية ولو بقدر قليل يسمح بالتصدي لهذا التيار في حده الأدنى.

وفي مقابل تراجع دور المسجد والمدرسة، نجد أن هناك إطارا تربويا جديدا دخل حياة الطفل الجزائري – على غرار أطفال العالم – وهو صالات اللعب ومقاهي الانترنيت التي لم يعد حي يخلو منها.

هذا الإطار التربوي الجديد طرح هو الآخر تحديا أسريا ومجتمعيا صعبا، إذ يصعب على الأسرة مراقبة ارتياد أطفالها لهذه الأماكن، والتي تعتبر المتنفس الأكثر متعة لأطفالنا بحيث تعطى للطفل الحرية في الاستمتاع بكل أنواع الألعاب ولفترات ساعية غير محدودة، وهو ما يحدث خلال في أبعاد دور الأسرة، إذ يتراجع مفعول دورها أمام هذا الإطار التربوي الجديد الذي يمنح انفلاتا للطفل من الرقابة والمنع، لكن تحسب لمقاهي الانترنت وصالات اللعب بادرة العديد منها في منع دخول الأطفال صغار السن ما دون 13 سنة وأحيانا ما دون 15 سنة، وذلك بغض النظر عن السبب الذي كان عند أغلب مالكي هذه الأماكن هو تفادي الخسائر المادية للأجهزة والمعدات بسبب الأطفال، وليس السبب الحرص التربوي الاجتماعي حيال حساسية هذه المرحلة العمرية.

ومن الأسباب التي زادت تعلق وتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية كذلك، تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب، " نظرا لغض الرقابة على الأسواق المحلية في الوقت الذي تنشر فيه النسخ غير الرخصة للبرامج الحاسوبية والألعاب الالكترونية، مما يفاقم من الآثار السلبية على الناشئة فمن جهة لا توجد رقابة صارمة على محتوى ومضمون الأقراص المنسوخة، ومن جهة أخرى فإن تدني ثمن الأقراص المنسوخة أدى إلى الإفراط في شرائها واستخدامها".[1]

وسهولة النسخ وتدني ثمنه دعم أطفال الأسر المحدودة الدخل، إذ لم يصبح شراء الأقراص والألعاب الالكترونية ضروريا، فقد اعتمد الأطفال الجزائريون على أسلوب النسخ والاستعارة، خاصة النسخ من طرف أصحاب مقاهي الانترنت، إذ يكفي الطفل أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من ألعاب ثم يقوم صاحب المقهى بتحميلها حسب الطلب ونسخ أكثر من نسخة لطفل واحد وأصدقائه، وأحيانا

[1] www.aldaawah.com/?p=6755.

يشتري طفل واحد نسخة أصلية وينسخ البقية عنه، لذلك نجد أن الأطفال يوزعون بينهم شراء الأقراص الأصلية كأسلوب من التنويع في الألعاب بحيث يملك كل طفل نسخة أصلية واحدة وينسخ البقية عن أصحابه.

وفي تطرقنا للأقراص الأصلية، طرح آخر لمشكل آخر هو الرقابة على ما يتم استيراده وإدخاله للأسواق الجزائرية التي هي أسواق مفتوحة على الاستيراد.

"لا تراقب كثيرا من المنتجات بما فيها المنتجات الخاصة بالأطفال كالألعاب الالكترونية، وقد وجدت بعض الألعاب في السوق تشوه العرب وتشوه الدين الإسلامي، ومع ذلك تباع في الأسواق ولا تمر على رقيب، لأنها لا تتبع وزارة الإعلام كمصنفة كمنتجات إعلامية، وزارة التجارة لا تهتم بهذا الجانب أصلا، لأنه ما يعنيها فقط أسعار السلعة وقضية الجمارك وما شابه ذلك، فطبيعة المنتج ومواصفاته لا تمر على أي جهة رقابية، وبالتالي يكون هذا عكس الغرب، فطبعا لديهم تصنيف للألعاب وحتى بعض القنوات التلفزيونية الفضائية لدينها كنوع من الترويج للألعاب، تذكر أعلى الشاشة السن الذي يجب أن يكون لممارسة هذه اللعبة".[1]

وحتى من الناحية القانونية نجد تقصيرا على المستوى العام والخاص لهذه المشكلة، فعلى المستوى العام، لا توجد لوائح قانونية تقنن استيراد هذه الألعاب الالكترونية، أو لوائح تنظم تداولها داخل محلات بيع الأقراص المدمجة، أو صالات اللعب أو مقاهي الانترنيت، وعلى المستوى الخاص لا توجد لوائح قانونية لترشيد استهلاك هذه الألعاب الالكترونية بحسب عمر وجنس الطفل الجزائري وحاجاته التربوية والنفسي والاجتماعية.

إن ما تطرقا إليه حول كل جهة تساهم في خلق الجو البيئي الاجتماعي علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية وتأثره بها، يبين لنا أن هذه البيئة الاجتماعية الحاضنة لهذه العلاقة، متشعبة تنشط في إطار الوعي الاجتماعي العام للعلاقة التي تكونت بين الطفل الجزائري وهذه الألعاب كمكون ثقافي ثابت لديه، فمتى كان هذا الوعي قويا وواضحا وسليم الرؤية، أمكن وفقه احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق إيجابي أكثر.

[1] www.aldaawah.com/?p=6755.

الفصل الثالث

1) تمهيد:

2) المبحث الأول : أهمية الطفل في العملية التعليمية و التربوية.

3) المبحث الثاني : التحصيل الدراسي وأهميته.

4) المبحث الثالث :الطفل والألعاب الالكترونية.

5) خلاصة الفصل

تمهيد:

يعتبر الطفل 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 الأ ول :أهمية الطفل في العملية التعليمية و التربوية.

1-خصائص الطفل:

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 الطفل 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 الاطفال 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 الاطفال في هذه المرحلة ، والتيقن من إشراك الذين لم يبلغوا في نموهم الجسمي مبلغ الآخرين في تلك النشاطات.
2. يهتم اطفال 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 الاطفال 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. المرحلة بشكل معقول ،على أن ينمي لديهم أهمية التفاهم للعمل المدرسي.
4. يعاني اطفال 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 للطفل 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.

[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 والارطوفونيا ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري ،قسنطينة 2010،2011 ص87.

ثانيا: الخصائص الاجتماعية:

1. يتأثر الطفل 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 لاطفاله ، وان يشجع التعاون ويشركهم في النشاطات الاجتماعية.
2. يسعى الاطفال 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.
3. يحتاج الطفل المراهق إلى تقبل الآخرين له داخل منزله ومدرسته وصفه كي يشعر بالأمن النفسي، و يهمه بشكل خاص أن يلاقي القبول من الأشخاص الهامين والبارزين بالنسبة إليه سواء ا كانوا في المدرسة أو في المنزل ، ويمكن للمعلم أن يلعب دور في بناء الذات الاجتماعية لاطفاله المراهقين، حيث يشجع التفرد الخلاق ويستطيع أن يكلف اطفاله بواجبات مفتوحة النهاية وان يحسن الظن بهم ومن الضروري أحيانا التنبؤ بسلوكهم[1].

نستنتج من خلال هذه المرحلة أن الطفل 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 للاطفال في هذه المرحلة ، فهم مزاجيين وسريعو التقلب وتجدهم أحيانا يسلكون كالكبار وأحيانا كالصغار، وفد 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.

1– **المرجع نفسه** ،ص ، ص 87-86.

2. يشعر الكثير من الاطفال 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 آو أيسر بالنسبة لجميع الأطراف في الموقف ومن الطرق الأساسية التي تكفل تحقيق هذا التشجيع تنافس التلميذ مع نفسه.
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.

ربعا : 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.

[1] **المرجع نفسه** ،ص87-88.

[2] **RTTP /firum .stop.55.com. /2634RTN** اطلع عليه يوم 2017/06/01 على الساعة 16:04

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.

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 الطفل:

يمكن تحديد دور الطفل على النحو التالي:

- ❖ أن يقوم الطفل بالتدريج بالمعرفة وفق مستويات من السهل إلى الأكثر صعوبة ومن المحسوس إلى المجرد ومن العام إلى الخاص.
- ❖ يتدرب الطفل 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 الطفل أفكاره على صورة العدسة التي تضم تكوين صورة أولية شاملة للمحتوى الذي يراد تعلمه.

[1] سوفي نعيمة : **مرجع سبق ذكره** ،ص،ص88–89.

- ❖ يتدرب الطفل 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.
- ❖ يتدرب على بناء مخططات مفاهيمية تساعده على تنظيم المعرفة قبل استدخالها وإدماجها في بنائه المعرفي.
- ❖ يطور الطفل 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 الطفل على ممارسة الفهم المتعمق للأفكار المجزاة خلال عمليات المقارنة المقابلة.[1]

مما سبق نستنتج أن الطفل 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 آو الدراسية تهدف كلها إلى زيادة في التراث العلمي والثقافي والرصيد المعرفي لديه.

3 - صفات الطفل في المدرسة:

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
- ❖ احترام النظام المدرسي .
- ❖ احترام النظام المدرسي والصفي .
- ❖ احترام المربين والمعلمين .
- ❖ احترام العلم والعلماء .
- ❖ التحلي بالأخلاق الحميدة مثل الصدق والتعاون والصبر .
- ❖ 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.

[1] محمد منير مرسي: **المدرسة والتمدرس** ، عالم الكتب ، مصر ،1998، ص77.

- ❖ المشاركة في النشاطات المختلفة في المدرسة أو المؤسسة التي يعيش فيها.
- ❖ المطالعة والاستفادة من مصادر التعلم المختلفة : المكتبة ، الحاسوب ، الانترنيت.[1]

ما نلاحظ أن للطفل 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 الطفل:

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.

ت. 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.

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

ج. 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 ان يكون المعلم مدركا لطبيعة المتعلم ، وإلا تعذر عليه أن يساعده على التكيف وفقا للبيئة الاجتماعية الطبيعية التي يعيش فيها.[2]

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

---

[1] محمد الطيطي وآخرون : **مدخل إلى التربية** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان،2003 ،ص 258–257.

[2] **المرجع نفسه** ، ص ، ص،258–259.

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 16000 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 دلك 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.

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.[2]

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.

---

[1] -محمد بكر نوفل، فريال محمد أبو عواد :**علم النفس التربوي**، ط1 ، دار المسيرة، عمان-الأردن، 2001، ص399.

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

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 ألتحصيلي 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.

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 .[1]

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.

[1] –بن يوسف أمال : **العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية وأثرها على التحصيل الدراسي**، رسالة ماجستير ،غير منشورة، جامعة، الجزائر بوزريعة،الجزائر، 2008.

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]

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.[3]

---

[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 47-48.

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

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

6) **التوجيه والإرشاد** : فالتحصيل القائم على أسس التوجيه والإرشاد، أفضل من غيره الذي لا يستفيد من إرشاد الطالب، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهد اقل وفي مدة زمنية اقصر، كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه.[1]

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 الى أن يحث نفسه وان يتفوق على زملائه فان معرفة نتائج التحصيل الدراسي تبين للمتعلم الطرق الصحيحة والطرق الخاطئة في اكتساب المهارات والخبرات المطلوبة وعلى ذلك يتبع الطريقة الصحيحة الناجحة.[2]

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

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 استشارة 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.[3]

---

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

[2] محمد جاسم محمد :**سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسة وأفاق التطوير العام** ،ط1 ،دار الثقافة، عمان، 2004 ،ص 192.

[3] نايفة قطامي :**علم النفس المدرسي**، ط2 ، دار الشر وق، الأردن، 1999 ، ص188.

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 ألتحصيلي المرتد تحقيقه.

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.

ت. 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]

---

[1] برو محمد :**اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية**، دط، دار الأمل، الجزائر 2001 ، ص214-215.

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

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.

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]

ث. 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 ، ص365.

[2] برو محمد، **مرجع سبق ذكره**،ص213.

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 لاستعداداتهم 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.
- ❖ 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.

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

- ❖ 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]

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]

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.[3]

---

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

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

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

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.

المبحث الثالث :الطفل 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 زمن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من بميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، 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 لاعتقادهم 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 و اسبانيا بالنسبة الدول الاروبية . 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**، ص152.

[2] أمين علام :**الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة**، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05 ، من 22 اكتوبر إلى 29 اكتوبر 2006 ، ص13

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 لحياة 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 الطفل 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.

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.[2]

[1] **al seyassi-dz .com** وحوش بشرية تهدد البراءة في الجزائر اطلع عليه يوم **04 مارس 2017** على الساعة**13:53**

[2] فاطمة همال : **مرجع سبق ذكره**، ص.133

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر الطفل 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 مشهديه 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.

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 لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.[1]

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 اكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسيرا لتفضيل الأطفال في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.

[1] حسين الأنصاري :**إشكالية تلقي الطفل العربي**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02 ، 2007، تونس ص 131.

وتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ 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.[1]

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.[2]

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، لان أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الأطفال، وحتى المراهقين نظرا لوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف ورغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي إلى

[1] **المرجع نفسه،** :ص 130

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

ضعف المستوي ألتحصيلي 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.

أما الأستاذ حازم الصاوي فيرى أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم، 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 الالكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل الأخرى، فهي تؤثر على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كما تؤثر أيضا على التحصيل الدراسي للتلميذ.

[1] W.W.W.AL– SHARQ.COM الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال ، اطلع عليه يوم 27 فيفري2017 على الساعة 14:48

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن التحصيل الدراسي يقاس بتقدير نتائج الطفل 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 انه في بعض الأحيان يتأثر ببعض المتغيرات كالتكنولوجيات الحديثة ومثال على ذلك استخدام الألعاب الالكترونية التي يكون لها تأثير سلبي على تحصيله الدراسي.

الإطار التطبيقي

1/ مجتمع البحث وعينة الدراسة

2/ أدوات جمع البيانات

3/ نتائج الدراسة

1/ مجتمع البحث وعينة الدراسة:

مجتمع البحث :

كما يعرف أيضا ": على انه المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث في دراسته لتحقيق 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 الاغواط الذين يستخدم أبنائهم الألعاب الالكترونية، 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 الاغواط.

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 ، لان 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.

وعليه فقد اخترت كعينة لهذه الدراسة 100 مفردة من الأولياء القاطنين بمدينة الاغواط ، والذين يستخدم أبنائهم المتمدرسين في الطور الابتدائي والمتوسط الألعاب الالكترونية من اجل معرفة أثرها على تحصيلهم الدراسي.

---

[1] محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الد راسات الإعلامية**، ط1 ، عالم الكتب، مصر ، 2000 ، ص130

[2] محمد عبيدات وآخرون، **منهجية البحث العلمي**، دار وائل للطباعة والنشر، ط2 ، عمان ، الأردن،1999 . ص84.

[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 ص34.

2/ أدوات جمع البيانات:

تعتبر مرحلة جمع البيانات خطوة هامة من خطوات البحث أو الدراسة العلمية، وأن نجاح أي بحث علمي مرتبط بمدى حسن اختيار الأدوات من جهة ومدى فاعليتها من جهة أخرى، وتم اختيار أدوات جمع البيانات التالية : الملاحظة والاستبيان، حيث اعتمدت عليها الباحثة لجمع المعلومات والبيانات حول مشكلة الدراسة، كما تساعد على الإجابة عن التساؤلات الدراسة وتسعى إلى تحقيق الأهداف الموضوعية التي تم تحديدها في الدراسة، ولذلك وجب علينا استخدام جميع هذه الأدوات في دراستنا هذه.

الملاحظة:

"يقوم هذا الأسلوب على الملاحظة العلمية، التي تقوم فيها العقل بتنصيب كبير في ملاحظة الظواهر وتفسيرها، و ايجاد العلاقات القائمة بينها، وتعتمد بصفة أساسية على الحواس، إلى جانب أدوات علمية دقيقة للقياس، ضمانا لدقة النتائج، وتفاديا لما تقع فيه الحواس أحيانا من أخطاء[1] ."

وتعرف الملاحظة أيضا:" عملية مراقبة أو مشاهدة لسلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقاتها، بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف، بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها لخدمة أغراض الإنسان وتلبية احتياجاته[2]"

وقد اعتمدت في هذه الدراسة على **الملاحظة بالمشاركة،** وهي " أن يكون الباحث واحدا من أفراد المجموعة التي يلاحظها ويتفاعل معها ". [3]عن طريق خوض تجربة هذا العمل التطوعي والتعامل معه عن قرب، و اقبال المتطوعين على الأعمال المقدمة والنشاطات الممارسة من قبل العمل التطوعي، إلى جانب استخدام أو اعتماد هذا العمل على التكنولوجيا الحديثة عامة والفايسبوك خاصة بصفة كاملة للقيام بالأعمال والأنشطة المقدمة من قبل الجمعية التطوعية، وساعدت الملاحظة في هذا المجال على الحصول على معلومات مفيدة ومهمة تم استغلالها أثناء إجراء الدراسة.

الاستبيان:

"يعرف الاستبيان على أنه أداة أساسية من أدوات جمع البيانات التي يتطلبها البحث الميداني في العلوم الاجتماعية والإعلامية وهي التي تستخدم لجمع أكبر قدر ممكن من المعلومات عن الظاهرة موضوع الدراسة .وهي تستخدم بكفاءة أكثر في البحوث الوصفية للتقرير ما توجد عليه الظاهرة في

---

[1] محي محمد مسعد : **كيفية كتابة الأبحاث والإعداد للمحاضرات** ، ط 2 ، المكتب العربي الحديث ، مصر ،2000 ص36.

[2] ربحي مصطفى عليان ، عثمان غنيم : مرجع سبق ذكره ، ص112 .

[3] محمد عوض العايدي : م رجع سبق ذكره ، ص.141

الواقع، ويمكن القول أن الاستبيان يستخدم عادة في البحوث التي تتطلب جمع بيانات كثيرة عن الظاهرة أو المشكلة موضوع البحث ".[1]

"والاستبيان في تصميمه أقرب إلى الدليل المرشد المتضمن لسلسلة أسئلة، والتي تقدم من المبحوث وفق تصور معين ومحدد الموضوعات قصد الحصول على ما هو بصدد البحث عنه وفي شكل معلومات لكيفية تعبر عن مواقف وأراء المبحوثين من قضية معينة ".[2]

وقد استخدمت استمارة استبيان لكونها أداة تمكن من جمع المادة العلمية والمعلومات المناسبة للموضوع محل الدراسة، ولهذا قمت بصياغة أسئلة حول الموضوع حاولنا قدر الإمكان أن تكون بسيطة وواضحة وملمة بكل جوانب الموضوع وهذا بإتباع مجموعة من الإجراءات المنهجية التي يجب أن تتوفر في عملية صياغة واعداد استمارة الاستبيان ولقد كانت كالأتي:

– تم صياغة الأسئلة في شكلها النهائي، ولقد اعتمدت على استمارة واحدة، احتوت على العديد من الأسئلة الموجهة للمبحوثين وهم المتطوعين الناشطين في مجوعة دير الخير وانساه الاغواط عن طريق صفحتها عبر الفايسبوك.

وبالتالي تضمنت استمارة الاستبيان **(3)** محاور اندرج ضمنها **(23)** سؤالا

المحور - الأول : ويضم **(03)** أسئلة تتضمن البيانات الشخصية

المحور - الثاني : ويضم (07) اسئلة مدى تأثير الالعاب الالكترونية على الصحة النفسية والذهنية للطفل.

المحور - الثالث : ويضم (06) اسئلة مدى تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل.

المحور - الثالث : ويضم (07) اسئلة تضم مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

3/ مجالات الدراسة:

اولا المجال المكاني:

اجريت الدراسة الميدانية في مدينة الاغواط وذلك من خلال زيارة ميدانية لسكان حي 741 سكن الواحات الشمالية.

ثانيا المجال الزماني:

بدأ إجراء الدراسة الميدانية من تاريخ 2019/05/06 الى غاية 2019/05/25 حيث تمت الدراسة الاستطلاعية للمبحوثين وتم فيها تحديد الاطفال المعنيين بالدراسة والممارسين للالعاب الالكترونية، و ذلك بمساعدة الاولياء .

[1] عبد الله محمد عبد الرحمان ، محمد علي البدوي : **مناهج وطرق البحث الاجتماعي** ، دار المعرفة الجامعية ، مصر ،2002 ، ص 144.

[2] أحمد بن مرسلي : **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال** ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ، 2003 ، ص121–120 .

3/ نتائج الدراسة:

جدول رقم (01) : يمثل توزيع العينة حسب متغير الولي

الولي	التكرار	النسبة المئوية
آباء	32	53%
أمهات	28	47%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول التالي و المتمثل في توزيع العينة حسب متغير الجنس نلاحظ أن نسبة الآباء أعلى من نسبة الأمهات حيث تقدر53% ، و تليها نسبة الأمهات تقدر ب 47% .

جدول رقم (02) : يمثل المستوى التعليمي للآباء

المستوى التعليمي للآباء	التكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	6	10%
متوسط	11	18%
ثانوي	19	32%
جامعي	24	40%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أعلى نسبة تقدر ب40% والمتمثلة في المستوى التعليمي للأب والذي يكمن في المستوى الجامعي أي أن معظم الآباء لديهم مستوى عالي ، في المقابل نجد أدنى نسبة تقدر ب10% تمثل مستوى الابتدائي لدى الآباء أي أن مستواهم متدني بعض الشيء .

و منه نستنتج أن معظم الآباء المستجوبين مستواهم التعليمي عالي و لهم مستوى ثقافي جيد ، و هذا بطبيعة الحال يكون لديهم وعي اتجاه أطفالهم في كيفية تربيتهم من جميع النواحي و التعامل معهم .

جدول رقم (03) : يمثل المستوى التعليمي للأمهات

المستوى التعليمي للأمهات	التكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	6	10%
متوسط	17	28%
ثانوي	19	32%
جامعي	18	30%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول التالي نلاحظ أن أعلى نسبة هي 32% والتي تمثل نسبة المستوى التعليمي للأمهات والذي يكمن في المستوى الجامعي ، في المقابل نجد أدنى نسبة تقدر ب 10% و التي تمثل المستوى الابتدائي الذي وصلت إليه الأمهات .

و منه نستنتج أن أغلبية الأمهات واصلنا دراستهن إلى غاية المرحلة الثانوية ثم انقطعنا عن الدراسة وذلك لعدة أسباب قد تكون لأسباب اجتماعية ، أو أسباب عائلية ، أو أسباب نفسية ، أو غير ذلك .

جدول رقم (04) : يمثل ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية

يمارس الطفل الألعاب الالكترونية دائما	التكرار	النسبة المئوية
نعم	55	92%
لا	5	8%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول التالي و الذي يمثل لنا ممارسة الألعاب الالكترونية إذ نلاحظ أن الأغلبية الساحقة كانت أجوبتهم بأن أطفالهم يمارسون الألعاب الالكترونية دائما و التي تبلغ 92% و في القابل نجد أدنى نسبة تقدر ب8% .

و منه نستنتج أن الفئة المستجوبة من الأهالي أدلوا أن أطفالهم يمارسون الألعاب الالكترونية دائما و هذا يفسر لنا الشغف الكبير اتجاه هاته الألعاب و حب ممارستها و الميل الكبير نحوها ، فاللعب في حياة الأطفال هو أهم نشاط يقومون به و الألعاب الالكترونية هي ما يجذب الطفل .

جدول رقم (05): يمثل الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الطفل الألعاب الالكترونية

الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الطفل الألعاب الالكترونية	التكرار	النسب المئوية
عن طريق الكمبيوتر	21	32%
عن طريق اللوحات الالكترونية	10	15%
قاعة الألعاب	4	6%
مقاهي الانترنت	0	0%
عن طريق الهواتف الذكية	31	47%
المجموع	66	100%

من خلال الجدول الذي بين أيدينا و الذي يمثل لنا الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الطفل الألعاب الالكترونية إذ نجد أن أعلى نسبة قدرت ب47% و التي تمثل الوسيلة المستخدمة و هي عن طريق الهواتف الذكية ، في القابل نجد أدنى نسبة و التي قدرت ب6% من الذين يستخدمون قاعة الألعاب .

و عليه نستنتج أن هناك استخدام أكبر للهواتف الذكية وهذا يدل على مدى توفرها عند الأطفال ، و هذا مؤشر على سرعة تغلغل الهواتف الذكية و احلالها محل الكمبيوتر مما يدل على سرعة معرفة الطفل لهذه الوسيلة الذكية و مهاراته في كيفية العمل بها فالأطفال سريعو التعلم خصوصا في سن مبكر .

جدول رقم (06) : يمثل استخدام الطفل للألعاب الالكترونية

استخدام الطفل للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
يوميا	48	80%
أسبوعيا	12	20%
شهريا	0	0%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول أعلاه و المتمثل في استخدام الطفل للألعاب الالكترونية نجد أن أعلى نسبة قدرت ب 80% من الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا ، و في المقابل نجد أدنى نسبة من الأطفال الذي يستخدمون الألعاب الالكترونية أسبوعيا و التي تقدر ب20% .

و عليه نستنتج ان أغلب الأطفال يمارسون يوميا الألعاب الالكترونية و هذا ما يفسر لنا توفير الوالدين للأجهزة التي بها ألعاب الكترونية لأنها أصبحت من متطلبات الطفل اليومية و أنهم يتمتعون بحرية كبيرة في استخدامها لوقت طويل خاصة مع الجماعة ، إلا أنهم يجهلون خطر هذه الألعاب على أطفالهم و جهلهم كيفية التعامل معها .

جدول رقم (07) : يمثل لعب الطفل بألعاب

يلعب الطفل بألعاب تحتوي على:	التكرار	النسبة المئوية
ألعاب عنف	25	39%
ألعاب تثقيفية	7	11%
ألعاب تربوية	10	16%
ألعاب ترفيهية	22	34%
المجموع	64	100%

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن الأغلبية الساحقة يلعبون ألعاب تحتوي على ألعاب عنف حيث تقدر ب39% ، و في القابل نجد أدنى نسبة من الأطفال الذين يلعبون ألعاب تثقيفية و التي تقدر ب11% .

و منه نستنتج أن أغلب الأطفال يميلون للألعاب العنف و هذا ما يفسر بالمتعة التي يحس بها الأطفال اتجاه اللعب العنيف ، و هذا ما يعكس شخصية الطفل أي أن معظم الأطفال يمتلكون شخصية عنيفة مما يؤدي ذلك إلى سرعة النرفزة و التعصب و كثرة القلق .

جدول رقم (08) : يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل

تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل	التكرار	النسبة المئوية
أثرت بشكل كبير	30	50%
أثرت نوعا ما	27	45%
لم تؤثر	3	5%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول التالي و المتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل نلاحظ أن أعلى نسبة قدرت ب 50% من المبحوثين الذين أدلوا أن الألعاب الالكترونية أثرت بشكل كبير على التحصيل الدراسي لدى الطفل ، و في المقابل نجد أدنى نسبة قدرت ب 5% يرون أن الألعاب الالكترونية لم تؤثر على التحصيل الدراسي للطفل .

و من خلاله نستنتج أن للألعاب الالكترونية تأثير كبير على التحصيل العلمي للأطفال بحيث أنها قد أثرت بالسلب على التحصيل الدراسي و المعرفي لدى الأطفال لأن هناك افراط في العمل بها مما أدى إلى انشغالهم عن الدراسة و السهر الطويل و بطبيعة الحال يكون هناك تأخر للذهاب للدراسة وكثرة الشرود الذهني و عدم القدرة على الإصغاء الجيد للأستاذ بالتالي نتج عنها رسوب في الاختبارات بشكل كبير .

جدول رقم (09) : يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل

أثرت الألعاب الالكترونية على الطفل	التكرار	النسبة المئوية
ايجابيا	12	20%
سلبيا	48	80%
المجموع	60	100%

من الجدول التالي و المتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل نلاحظ أن أعلى نسبة قدرت ب 80% من الذين أجابوا أن الألعاب الالكترونية قد أثرت سلبا على الطفل ، و في المقابل نجد أدنى نسبة من الذين أجابوا بأن الألعاب الالكترونية أثرت بشكل ايجابي على الطفل و التي بلغت 20% .

و عليه نستنتج أن الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل سلبي على الطفل لأنهم لا يحسنون استعمالها و كيفية استغلالها في الشيء النافع .

جدول رقم (10) : يمثل ملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية

ملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	46	77%
لا	14	23%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول الآتي و المتمثل في ملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية نلاحظ أن أعلى نسبة قدرت ب 77% من الذين كانت إجابتهم بنعم أي أنهم لاحظوا سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية ، في المقابل نجد أدنى نسبة تقدر ب23%ممن أجابوا بأنهم لم يلاحظوا أي سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية .

و عليه نستنتج أن هناك سلوكيات جديدة تطرأ على الأطفال عند ممارستهم للألعاب الالكترونية و هذا يفسر خطورة الألعاب الالكترونية على الطفل ، كما يفسر نقص الوعي عند الأطفال و الأهالي حول هذه الألعاب .

جدول رقم (11) : يمثل محاولة معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للأطفال

محاولة معالجة سلوكيات السلبية بالنسبة للأطفال	التكرار	النسبة المئوية
نعم	32	53%
لا	28	46%
المجموع	60	100%

من خلال الجدول التالي و المتمثل في محاولة معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للأطفال نلاحظ أن أعلى نسبة قدرت ب53% من الذين يحاولون معالجة السلوكيات السلبية التي يعاني منها الأطفال بسبب الألعاب الالكترونية ، في المقابل نجد أدنى نسبة قدرت ب46% من الذين ليس لديهم أي محاولات لمعالجة هذه السلوكيات السلبية .

و عليه نستنتج أن أغلب المبحوثين يحاولون جاهدين لعلاج السلوكيات السلبية التي يعاني منها أطفالهم و التي كانت نتيجة لعبهم بالألعاب الالكترونية و هذا ما يفسر اهتمام الأهل بأطفالهم و أن هناك الرقابة الوالدية و وعي ثقافي فهم يسعون إلى إيجاد حلول من أجل معالجة أطفالهم من هذي المشكلات التي سببتها الألعاب الالكترونية .

جدول رقم (12) : يمثل علاقة الوالدين و إحساس الطفل عندما يتوقف عن اللعب

الجنس / يحس الطفل عندما يتوقف عن اللعب	الأب		الأم		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تعب جسدي	17	50%	14	54%	31	52%
تعب بصري	17	50%	12	46%	29	48%
المجموع	34	100%	26	100%	60	100%

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أعلى نسبة قدرت ب54% من الأمهات الذين يرون بأن الطفل يحس بتعب جسدي عندما يتوقف عن اللعب ، و في المقابل نجد أدنى نسبة من الأمهات الذين يرون أن أطفالهم يحسون بتعب بصري عندما يتوقفون عن اللعب حيث قدرت ب46% .

و من خلاله نستنتج أن هناك رقابة كبيرة من طرف الأمهات على أطفالهم و أن معظم الأطفال يشكون من تعب جسدي و ارهاق شديد بسبب ممارستهم هذه الألعاب الالكترونية لفترة طويلة ، مما قد يسبب مشكلات جسدية و نفسية و انفعالية و سلوكية و غيرها .

جدول رقم (13) : يمثل ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية و علاقته بمفاد الألعاب الالكترونية

ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية / الألعاب الالكترونية مفيدة للطفل أم لا	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مفيدة	6	11%	2	40%	8	13%
غير مفيدة	49	89%	3	60%	52	87%
المجموع	55	100%	5	100%	60	100%

من خلال الجدول التالي و المتمثل في ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية و علاقته بمفاد الألعاب الالكترونية نلاحظ أعلى نسبة قد قدرت ب89% من الذين أجابوا بأن أطفالهم يمارسون الألعاب الالكترونية و أنها ألعاب غير مفيدة لهم ، في المقابل نجد أدنى نسبة تقدر ب11% من الذين أدلوا بأن أطفالهم يمارسون الألعاب الالكترونية و أنها مفيدة لهم .

و منه نستنتج أن المبحوثين صرحوا أن أطفالهم يمارسون الألعاب الالكترونية و أغلبهم يرون أنها غير مفيدة لهم لأنها لا تحتوي على فائدة و لا تجدي نفعا ، و ذلك يفسر غياب الوعي الثقافي و غياب الإرشاد و التوجيه لدى بعض الأولياء بالدرجة الأولى و كذلك الأطفال ليس لديهم أدنى فكرة عن هذه الألعاب و عدم معرفة مدى الانعكاسات السلبية لهذه الألعاب ، في حين نجد من يرى أنها مفيدة جدا لأطفالهم و ذلك لأنه توجد رقابة والدية وتحديد نوع الألعاب مع تحديد الوقت ، و هذا ما يفسر وجود استجابة من قبل أطفالهم .

جدول رقم (14) : يمثل استخدام الطفل الألعاب الالكترونية و علاقته بملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسته الألعاب الالكترونية

استخدام الطفل الألعاب الالكترونية / ملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل	يوميا		أسبوعيا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	42	87%	9	75%	51	85%
لا	6	12%	3	25%	9	15%
المجموع	48	100%	12	100%	60	100%

من الجدول أعلاه و المتمثل في استخدام الطفل الألعاب الالكترونية و علاقته بملاحظة سلوكيات جديدة على الطفل بسبب ممارسته الألعاب الالكترونية نلاحظ أن الأغلبية الساحقة تقدر ب87% من الذين يرون أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الالكترونية في كل يوم حيث أنهم لاحظوا سلوكيات جديدة قد طرأت على أطفالهم ، و في المقابل نجد أدنى نسبة أجابوا بأن أطفالهم يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا ولكنهم لم يلاحظوا أي سلوكيات جديدة على أطفالهم حيث قدرت ب12% .

و عليه نستنتج أن الألعاب الالكترونية لها أهميتها الكبيرة بالنسبة للطفل و أن لها خصائص و مميزات كثيرة ، التي بدورها تسبب على المدى البعيد بما يعرف " بالعزلة و الانطواء " ، إذ نجد كل طفل منعزل في غرفته مع جهازه ، و هذا ما يجعل الطفل منغمسا مع عالم الألعاب الالكترونية و بطبيعة الحال يفقده الجو العائلي و يصبح لديه عالم خاص به .

جدول رقم (15) : يمثل سماح الطفل لأفراد آخرين بمشاركته في اللعب و علاقته بتأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

سماح الطفل لأفراد آخرين بمشاركته في اللعب / تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	نعم		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
أثرت بشكل كبير	34	57%	34	57%
أثرت نوعا ما	24	40%	24	40%
لم تؤثر	2	3%	2	3%
المجموع	60	100%	60	100%

من خلال الجدول أعلاه و المتمثل في سماح الطفل لأفراد آخرين بمشاركته في اللعب و علاقته بتأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي نلاحظ أن الأغلبية الساحقة من المبحوثين قد أجابوا بأن أطفالهم يسمحون لأفراد آخرين يشاركونهم في اللعب و أن الألعاب الالكترونية قد أثرت بشكل كبير على التحصيل الدراسي حيث تقدر بنسبة 57% ، في المقابل نجد أدنى نسبة و التي قدرت ب3% من الذين يرون أن أطفالهم يسمحون لأفراد آخرين بمشاركته في اللعب معه و أن الألعاب الالكترونية لم تؤثر على تحصيلهم الدراسي .

و هذا ما يفسر لنا أن أغلبية المستجوبين يرون أن أطفالهم يشاركون غيرهم في اللعب إما مع إخوانهم أو أصدقائهم أو غيرهم و أن الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل كبير على تحصيلهم الدراسي لأنها ألعاب غير ثقافية و تربوية و ليس لها أي انتاج ايجابي على الطفل و أنها لا تعمل على تنمية فكرهم الابداعي ، بل بالعكس تعمل على هدم الفكر و تولد الكسل و الخمول و الرتابة و تقضي على النشاط و الحيوية لديهم و بالتالي قد ينتج عنها اخفاق أو رسوب دراسي .

جدول رقم (16) : يمثل امتلاك الطفل جهاز يحتوي على الألعاب الالكترونية و علاقته بتأثير الألعاب الالكترونية على الطفل

امتلاك الطفل جهاز يحتوي على الألعاب الالكترونية / تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ايجابيا	4	8%	1	14%	5	8%
سلبيا	49	92%	6	86%	55	92%
المجموع	53	100%	7	100%	60	100%

من خلال الجدول أعلاه و المتمثل في امتلاك الطفل جهاز يحتوي على الألعاب الالكترونية و علاقته بتأثير الألعاب الالكترونية على الطفل نلاحظ أن أعلى نسبة قد بلغت92% من المستجوبين الذين أدلوا أن أطفالهم يمتلكون أجهزة تحتوي على ألعاب الكترونية و أنها قد أثرت بشكل سلبي على أطفالهم ، في حين نجد أدنى نسبة من المبحوثين الذين أجابوا بأن أطفالهم لا يمتلكون أجهزة بها ألعاب الكترونية و أن هذي الأخيرة تؤثر بشكل ايجابي على الطفل حيث قدرت ب14% .

و عليه نستنتج أن أغلب أفراد العينة أدلوا بأن أطفالهم يمتلكون أجهزة تحتوي على ألعاب الكترونية و أن هذه الألعاب قد أثرت سلبا على أطفالهم مما نتج عنها سلوكيات عدوانية و كذلك الانطواء و العزلة عن الآخرين مع ظهور مشكلات صحية كإعاقة تطور الدماغ وضعف البصر و ارهاق جسمي ... الخ

جدول رقم (17) : يمثل ادمان الطفل على الألعاب الالكترونية و علاقته بمحاولة معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للطفل

ادمان الطفل على الألعاب الالكترونية / محاولة معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للطفل	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	26	51%	7	78%	33	55%
لا	25	49%	2	22%	27	45%
المجموع	51	100%	9	100%	60	100%

من خلال الجدول التالي و المتمثل في ادمان الطفل على الألعاب الالكترونية و علاقته بمحاولة معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للطفل نلاحظ أن أعلى نسبة قد قدرت ب78% من الذين أجابوا ب لا أي أنه لا يوجد ادمان على الألعاب الالكترونية عند أطفالهم و لكنهم يحاولون معالجة السلوكيات السلبية الموجودة عند أطفالهم ، في حين نجد أدنى نسبة قدرت ب22% من المبحوثين الذي أجابوا بأنه لا يوجد هناك ادمان من قبل أطفالهم على الألعاب الالكترونية و أنهم لا يحاولون معالجة السلوكيات السلبية الموجودة عند أطفالهم .

ومنه نستنتج أنه لا يوجد أي ادمان على الألعاب الالكترونية و هذا ما يفسر لنا اهتمام و حرص الوالدين على أطفالهم بتحديد الوقت المعين لممارسة هذه الألعاب و عدم منحهم الحرية المطلقة لأنهم على دراية بخطورة الإفراط فيها ، بحيث أنها تعمل على اتلاف الخلايا الدماغية و أنها تجعل منه طفلا غبيا و تميل إلى ممارسة العنف بشكل أكبر ، مما قد يعجز الآباء السيطرة عليه و عدم القدرة على ضبط ومعالجة سلوكاته .

الخاتمـــــــة

الخاتمـــــة

تعتبر الالعاب الالكترونية من بين الالعاب التي نالت المرتبة الاولى على حساب الالعاب الاخرى .والتي اصبح لها دور هام و كبير في حياة الطفل و سلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت هذه الالعاب نفسها على الاطفال فأصبحوا يندفعون نحوها دون شعور بمخاطرها سواء من ناحية الصحية او السلوكية او البدنية و هاذا ما يقتصر على سن معين من الاطفال بل تعدى الامر ليشمل فئة الشباب و المراهقين .

وفي ضوء ما سبق يمكن القول انه يجب على الاسر تحديد وقت معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الانشطة اليومية، و ان لا يكون لها الا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية .

ونعتقد ان هاذا الموضوع جدير بالدراسة او العناية التوجيهية من الهيئات المختصة .حيث تعتبر دراستنا ماهي الا بداية لطرق ابواب موضوع ينتظر الكثير من المتابعة و التجليل العلمي و الرعاية العملية لما له من اثر مباشر على تنشئة اطفالنا و مستقبلهم الدراسي

الاستنتاج العام

الألعاب الالكترونية من اخطر الوسائل التكنولوجية الحديثة والأكثر انتشارا لدى الاطفال والمراهقين سواء، لانها تنمي لديهم سلوكيات سلبية عدوانية، ولان الطفل يحاول تجسيد او نمذجة هذه السلوكيات من خلال تلك الالعاب في الواقع بقصد وبغير قصد، نخص بالذكر الاطفال المتمدرسين المدمنين على هذه الألعاب فقد يؤثر ذلك على اهتماماتهم المدرسية وواجباتهم المنزلية وبالتالي يترك اثرا بارزا في تحصيلهم الدراسي.

مما لاحظناه في الدراسة التي قمنا بها سواء النظرية او الميدانية فهناك نفس الاسباب التي تؤدي بالطفل الى إهمال دراسته وعدم التركيز في الصف المدرسي، حيث يؤكد الاطباء ان الأثار السلبية تكون كبيرة لدى الذكور اكثر منها بالنسبة للإناث، لأن الذكور هم أكثر ميلا وقدرة على إدارة الألعاب بالنسبة للحركة والمتابعة البصرية، ونجد هذا التحليل في الفصل الثاني من الجانب النظري، كذلك مما لاحظنا ان هناك تطابق كبير بين معظم الدراسات التي اجريت على الأطفال المدمنين على الألعاب الإلكترونية وذلك في الجانب النظري والدراسة الميدانية التي اجريناها في الحي في مدينة الاغواط وفي الاخير خلصنا الى النتائج التالية:

نسبة عالية لدى ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية انظر الجدول (4) حيث ان الاغلبية الساحقة كانت اجوبتهم بان الاطفال يمارسون اللألعاب الإلكترونية دائما والتي تبلغ 92% وفي المقابل نجد ادنى نسبة تقدر بـ 8% .

وفي الجدول رقم (5) والذي يمثل لنا الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمها الطفل في الألعاب اذ نجد ان الهواتف النقالة تستحوذ على أعلى نسبة بـ 47% .

كذلك بالنسبة للوقت الذي يقضيه الطفل في ممارسة الالعاب الإلكترونية فنجد ان المدة التي يقضيها كبيرة من ساعة الى ساعتين انظر الجدول (6) وهذا ما يؤثر على اهتمام الطفل بواجباته المنزلية ويعتبر هذا تحليلا وتفسيرا لفرضية الاولى لانه كلما اخذ الحجم الساعي لإهتمام الطفل بواجباته المدرسية، وكذلك من خلال الجدول (14) تظهر نسبة عالية لممارسي الالعاب الالكترونية مساء وهي الفترة التي يعودون فيها من المدرسة لمحاولة الترفيه، لكن قد يؤثر هاذا على واجباتهم او ربما ينسوها ولا ينجوها .

استنتجنا ان النتائج الدراسية للأطفال قبل اقبالهم على الالعاب الالكترونية كانت جيدة على العموم لانهم كانوا غير منشغلين بالدراسة .

اما بالنسبة للعلاقة بين الفئة العمرية وممارستها للألعاب الالكترونية وموقف الوالدين من استخدام هذه الالعاب، فلاحظنا ان معظم الأولياء يقفون موقف الحياد مع ابنائهم في الاستخدام، شريطة ان يقسموا الوقت بين اللعب والدراسة، وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيل هؤلاء لانهم سوف يفكرون دائما بهذه الالعاب وخاصة داخل الصف المدرسي .

ومن خلال النتائج السابقة يمكن تقديم التوصيات التالية :

– على الأسرة ان تكون قدوة ونموذجا لأبنائها، وعلى الاطفال ان يمتثلوا بالسلوك الحسن وان يبتعدوا عن الالعاب التي تنمي الاشياء السيئة لديهم.

– على الاولياء ان يحددوا للأطفال نوعية الألعاب التي يلعبونها من خلال وضع مصنفات لهذه الألعاب حسب اهدافها التربوية.

– من واجب الوالدين مشاركة اطفالهم في مشاهدة افلام الفيديو من اجل التوجيه و الارشاد.

– توجيه اطفالنا بقيم دينية تسمح لهم بحسن اختيار الألعاب وتوظيفها توظيفا حسنا.

– منح اطفالنا وقتا من اجل التحاور معهم وان نخطط لأوقاتهم حتى لا يبقى لديهم الوقت، لان كثرة الفراغ هو الذي يضيعهم.

– الحرص على تفادي سقوط الاطفال في حالة الادمان، الذي يضيع الاهداف التربوية والبيداغوجية الايجابية للألعاب الالكترونية.

– الحذر من نوعية الألعاب التي تصمم لضرب القيم الاسلامية، مثل توظيف الجنس والعنف، واهانة المسلمين باسم محاربة الارهاب، كما هو الشأن في كثير من الالعاب المصممة وفق هذه الخلفيات الخبيثة.

– التركيز على ألعاب تنمية الذكاء والذاكرة والثقافة العلمية.

– توظيف الألعاب في البرامج البيداغوجية المدرسية.

– على الاسرة تحديد ساعات معينة للعب لا تزيد عن الساعة او الساعتين على الاكثر منقطعتين غير متواصلتين حتى لا تضيع اوقاتهم الدراسية .

– توجيه اطفالنا الى هوية مفيدة او رياضة وتدعيمهم بالمال والادوات والمكان والتشجيع المستمر.

– على المؤسسات التربوية والمراكز النفسية المساهمة في وضع دليل للألعاب الإلكترونية بحيث تتلاءم مع مرامي القيم الوطنية والاسلامية .

– وضع دفتر شروط لمقاهي الأنترانت ، يفرض عليهم مراقبة الأطفال من حيث نوعية الألعاب واوقات اللعب، لاسيما فيما يتعلق بالحجم الساعي للعب وتقاطع اوقات اللعب مع الحصص المدرسية التي قد يغيب عنها اللجوء الى قاعات اللعب.

المراجع

قائمة المراجع:

1/ علوش كهينة، معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو وأثيره على الطفل، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماجستير تخصص إعلام واتصال ،جامعة الجزائر، 2006.

2/ احمد رشيد القادري، وسائل الإعلام والطفولة ، دار جرير للنشر والتوزيع ، الطبعة الاولى، 2006

3/ فريال مهنا، علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية، دار الفكر المعاصر، الطبعة الاولى، بيروت، لبنان، 2002.

4/ http//www.laghovat.net/vd/showthread. Le 02/02/2013 à 20:35.

5/ http//WWW.jamefamen line.ir/showarbe.asp.n.134780 le 08 /02/2013 à 19:05.

6/ Griffiths.m, the educational benefits of video games. Education and health.

7/ محمد حسن، سحر الألعاب الالكترونية (مجلة صانعو الحدث) العدد 27 سبتمبر، 2005

8/ رامي أكرم شريم، **الطفل العربي والتفكير السحري**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 02، 2005

9/ نجلاء نصير بشور، **الألعاب الإلكترونية :إيجابيات وسلبيات**، المجلة التربوية، العدد31 تشرين الثاني، 2004

10/ http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

11/ محمد ياسر المنصوري، **هل تجعل ألعاب الفيديو الطفل ذكيا؟**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2005، تونس

12/ باسم علي حوامدة، **وسائل الإعلام والطفولة**، ط1 ، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن،2006

13/ عبد الوهاب بوخنوفة، **الوسائط الإعلامية الإلكترونية والأطفال :وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس،

14/ حمد بن عبد الله القميزي، **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا،** النسخة الإلكترونية لصحيفة الرياض، الخميس،14 صفر1422هـ ،21 فبراير 2008

15/ فتحي التوزري، **المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانح ا رف،** مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد01، 2002، تونس

16/ http://muslimaunion.org/news.php?i=12582

17/ www.aldaawah.com/?p=6755.

18/ 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 والارطوفونيا ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري ،قسنطينة 2010،2011

19/ محمد منير مرسي: **المدرسة والتمدرس** ، عالم الكتب ، مصر ،1998

20/ محمد الطيطي وآخرون : **مدخل إلى التربية** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان،2003 ،

21/ محمد بكر نوفل، فريال محمد أبو عواد :**علم النفس التربوي،** ط1 ، دار المسيرة، عمان–الأردن، 2001

22/ قاسم علي صراف:**القياس والتقويم في التربية والتعليم،** دط ،دار الكتاب الحديث،2002

23/ بن يوسف أمال : **العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية وأثرها على التحصيل الدراسي،** رسالة ماجستير ،غير منشورة، جامعة، الجزائر بوزريعة،الجزائر، 2008.

24/ 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

25/ حمزة الحبالى :**التأخر الدراسي،** ط1 ،دار ابن حزم،لبنان،2005

26/ أبو علام رجاء محمود: **التعلم أسسه وتطبيقاته،** ط1 ،دار المسيرة،عمان،الأردن،2004

27/ يامنة عبد القادر الاسماعيلي: **أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي،** دط، دار اليازوري العلمية،عمان،2011

28/ محمد جاسم محمد :**سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسة وأفاق التطوير العام** ،ط1 ،دار الثقافة، عمان،2004

29/ نايفة قطامي :**علم النفس المدرسي،** ط2 ، دار الشر وق، الأردن،1999

30/ برو محمد :**اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية،** دط، دار الأمل، الجزائر 2001

31/ علي بن محمد :**الصراع بين الأصالة والانسلاخ في المدرسة الجزائرية،** ط1 ، دار الأمة، الجزائر، 2001

32/ مجدي محمود :**الطفولة بين السواء والمرض،** دط، دار المعرفة الجامعية، مصر،2009

33/ احمد المغربي :**إدارة الفصل،** ط2 ، دار الفجر للنشر والتوزيع، دمشق،2008

34/ 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

35/ أمين علام :**الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة،** البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05 ، من 22 اكتوبر إلى 29 اكتوبر2006

36/ حسين الأنصاري :**إشكالية تلقي الطفل العربي،** مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02 ، 2007، تونس

37/ **W.W.W.AL- SHARQ.COM الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال** اطلع عليه يوم 27 فيفري2017 على الساعة 14:48

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عمار ثليجي الاغواط
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم علم اجتماع اتصال

استمارة حول:

تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل

نرجو من سيادتكم انجاز هذا البحث المتمثل في : تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل (حي 741 سكن الواحات الشمالية الاغواط)

كما نعدكم بأن نبقي المعلومات سرية ولا تستخدم الا في المجال العلمي، وذلك بوضع علامة (×) على الاختيار المناسب.

من اعداد الطالبة: **تحت اشراف الاستاذ:**

مخنث نبيلة د.بكاي رشيد

السنة الجامعية: 2019/2018

المحور الاول: البيانات الشخصية

1. الولي: الأب ☐ الأم ☐

2. المستوى التعليمي للأب: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

3. المستوى التعليمي للأب: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

المحور الثاني: تؤثر الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والذهنية للطفل

1. هل يمارس الطفل الألعاب الإلكترونية دائما؟

نعم ☐ لا ☐

2. ما هي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الطفل الألعاب الإلكترونية؟

عن طريق الكمبيوتر ☐ عن طريق اللوحات الإلكترونية ☐

قاعة الألعاب ☐ مقاهي الأنترنت ☐ عن طريق الهواتف الذكية ☐

3. هل يستخدم الطفل الألعاب الالكترونية؟

يوميا ☐ اسبوعيا ☐ شهريا ☐

4. هل يسمح طفلك لأفراد اخرين مشاركته في اللعب؟

نعم ☐ لا ☐

5. اذا كانت اجابتك نعم من هم؟ الاخوة ☐ الاصدقاء ☐ الأولياء ☐

*اخرى اذكرها:.....

6. بماذا يشعر طفلك عند اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

فرح وسرور ☐ الراحة والاطمئنان ☐ حماسة وحيوية ☐

القلق والتوتر ☐ الغضب والنرفزة ☐ الشجاعة ☐

شعور عادي ☐ لم انتبه لهذا الأمر ☐

7. بماذا يحس طفلك عندما يتوقف عن اللعب؟

التعب الجسدي ☐ ضعف البصر ☐

*اخرى اذكرها:.....

المحور الثالث: تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل.

1. هل يمتلك طفلك جهاز يحتوي على الالعاب؟

نعم ☐ لا ☐

2. هل يستعمل طفلك هذا الجهاز ؟

دائما ☐ احيانا ☐ نادرا ☐

3. هل يلعب طفلك ألعاب تحتوي على ؟

ألعاب العنف ☐ ألعاب تثقيفية ☐ ألعاب تربوية ☐ ألعاب ترفيهية ☐

اخرى:.....

4. هل طفلك مدمن على الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

5. هل الألعاب الإلكترونية مفيدة للطفل ام لا؟

مفيدة ☐ غير مفيدة ☐

6. هل ترى ان الألعاب الإلكترونية اثرت على التحصيل الدراسي لطفلك؟

اثرت بشكل كبير ☐ اثرت نوعا ما ☐ لم تؤثر ☐

المحور الرابع: تؤثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل

1. أثرت الألعاب الالكترونية على الطفل من خلال؟

اصبح عدواني وعنيف ☐ اصبح الطفل كثير ☐ الإنطواء والعزلة الإجتماعية ☐

*اعراض اخرى اذكرها:.....

2. هل يقلد الطفل ابطال الألعاب الإلكترونية؟

دائما ☐ احيانا ☐ نادرا ☐

3. هل اثرت الألعاب الالكترونية على طفلك؟

ايجابا ☐ سلبا ☐

4. هل لاحظت سلوكيات جديدة على طفلك بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

5. هل لاحظت ضبط سلوكيات الطفل؟

نعم ☐ لا ☐

6. هل حاولت معالجة السلوكيات السلبية بالنسبة للطفل؟

نعم ☐ لا ☐