الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الاعلام والاتصال

تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ
دراسة على عينة من الاولياء بمدينة المسيلة

مذكرة لنيل شهادة الماستر في:

الاعلام والاتصال — تخصص : سمعي بصري

إعداد الطالبة:
حفصي اسماء
ديلمي عبير

إشراف الأستاذ:
د. عبد العالي يوسف

السنة الجامعية: 2020-2021

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

الحمد والشكر لله الذي بتوفيقه تتم الأعمال شكرا خالصًا يليق بجلاله وعظيم سلطانه اعترافًا بالفضل وتقديرًا للجميل،

لا يسعنا ونحن ننتهي من إعداد هذا البحث إلا أن نتوجه بجزيل شكرنا وامتناننا

إلى: **الأستاذ: د.يوسفي عبد العالي** لقبوله الإشراف على هذا العمل.

ولما أسداه من توجيهات وإرشادات ومتابعة...جزاه الله عنا خيرا.

كما نخص بالشكر والعرفان جميع أساتذتنا في كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

كما نتوجه بخالص الشكر والتقدير إلى كل من ساعدنا من قريب أو من بعيد لإنجاز هذا العمل.

ونخص بالذكر الاستاذ بن عيسى الشيخ .

الاهداء

الى شمعتي المضيئة ونبراس حياتي الوالدة الكريمة كم انتظرت هذا اليوم وكم مدت لي يد العون الى نهاية الدرب (امي الغالية نعيمة)

الى من كان نعم السند والعون من درء عني مصاعب الحياة واشواكها ابي الغالي (الصديق)

الى زهور البيت و نوره اخواتي سلمى – صونيا –مروة- مراد

والى اخوتي سندي وذراعي الايمن (يوسف – مروان)

وكتكوتة اخر العنقود مراد

واخيرا مسك الختام الى صديقاتي ومن رافقنني في هذا الدرب الطويل (اسماء – ريم – منال)

وكل من وقف معي وساعدني من قريب او من بعيد

اتمنى ان يكون عملي هذا مرجعا و عونا لكل الباحثين والرفقاء صحفيو المستقبل

الاهداء

الى شمعتي المضيئة ونبراس حياتي الوالدة الكريمة كم انتظرت هذا اليوم وكم مدت لي يد العون الى نهاية الدرب (امي الغالية عيشوش)

الى من كان نعم السند والعون من درء عني مصاعب الحياة واشواكها ابي الغالي (محمد)

الى زهور البيت و نوره اخواتي– زهراء – لينا – مريم –

والى اخوتي سندي وذراعي الايمن (صلاح الدين)

والكتكوت اخر العنقود نضال

واخيرا مسك الختام الى صديقاتي ومن رافقنني في هذا الدرب الطويل (عبير – ريم – منال)

وكل من وقف معي وساعدني من قريب او من بعيد

اتمنى ان يكون عملي هذا مرجعا و عونا لكل الباحثين والرفقاء

صحفيو المستقبل

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة حي500 مسكن، و من خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيسي و المتمثل في : ماهي اثار الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ؟

و اندرجت ضمنها مجموعة من التساؤلات الفرعية و المتمثلة في :

ما مدى إقبال التلاميذ على الالعاب الالكترونية من وجهة نظرالأولياء؟.

ماهي الالعاب الالكترونية الأكثر استخداما و المفضلة لدى التلميذ من وجهة نظر الأولياء؟.

ماهي دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الالعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء؟.

ما هو اثار الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟.

ماهي إيجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية على سلوك التلميذ؟.

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة أهمها: معرفة اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي، و اعتمدنا على العينة القصدية، و عليه فقد اخترنا (100) مفردة من الأولياء بمدينة المسيلة(رجال ونساء)،

كما تمت الاستعانة باستخدام أدوات جمع البيانات المتمثلة في الملاحظة و استمارة الاستبيان، و في الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

1_ أن أغلبية أفراد عينة الدراية يؤكدون بان التلميذ يستخدم الألعاب الإلكترونية نادرا .

2_ ان أفراد عينة الدراسة أكدوا أن الألعاب الإلكترونية أكثر إستخداما و المفضلة لدى التلميذ هي ألعاب المغامرة بالدرجة الأولى ثم يليها ألعاب الصراع و العنف .

3_ أن أفراد عينة الدراية أكدوا ان أسماء الألعاب الإلكترونية الأكثر إستعمالا من قبل التلميذ هي لعبة "بوبجي " ولعبة "فري فاير" و بدرجة أقل "لعبة الحوت الأزرق و مريم " .

4_ أفراد عينة الدراسة أن التلميذ يستخدم الألعاب الإلكترونية للتسلية و الترفيه بالدرجة الأولى و بالدرجة الثانية في الحاجة إلى سد الفراغ و بالدرجة الثالثة إلى تطوير المواهب .

5_ أفراد عينة الدراسة أكدوا أن قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى إهمال التلميذ لواجباته المدرسية بالدرجة الأولى و بالدرجة الثاني إلى أشياء أخرى و بالدرجة الثالة فقدان التركيز و أخيرا السهر إلى وقت متأخر من الليل

6_ أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون أن إستخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر على النتائج الدراسية للتلميذ .

الكلمات المفتاحية: الأثر، الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي، التلميذ، اللعب.

Summary of the study:

This study aims to reveal the impact of electronic games on the educational achievement of students، by conducting a field study on a sample of parents in the city of Masila neighborhood 500 dwellings، and through our study we tried to answer the main question: What are the effects of electronic games on the educational achievement of students?

A set of sub-questions was included:

How popular are students for electronic games from the point of view of parents?

What are the most used electronic games and the student's favorites from the point of view of parents?

What are the motives for students using electronic games from the point of view of parents?

What is the impact of electronic games on the student's academic achievement?

What are the pros and cons of electronic games on the behavior of the student?

In addition to determining the objectives of the study، the most important of which is: knowing the impact of electronic games on educational achievement where we relied on the descriptive curriculum، and relied on the intended sample، and therefore we chose (100) single parents in the city of Masila (men and women)،

The use of data collection tools consisting of observation and questionnaire form was also used، and in the end the study reached the most important results:

1- The majority of the members of the know-how sample confirm that the student rarely uses electronic games.

2- The members of the sample of the study confirmed that electronic games are more used and the favorite of the student are adventure games in the first place and then followed by games of conflict and violence.

3- Members of the know-how sample confirmed that the names of the electronic games most used by the student are "Popji" and "Freefire" and to a lesser extent "Blue Whale and Mary Game."

4- Members of the study sample that the student uses electronic games for entertainment and entertainment primarily and secondly in the need to fill the void and in the third degree to develop talent.

_ Members of the study sample confirmed that spending a long time in play leads to the student neglecting his school duties primarily and secondly to other things and thirdly loss of concentration and finally staying up late at night.

6- The majority of the study sample members confirm that the use of electronic games affects the student's study results.

Keywords: Impact، electronic games، educational achievement، pupil، play.

خطة الدراسة :

- **مقدمة :**

الإطار المنهجي للدراسة :

1. إشكالية الدراسة.
2. تساؤلات الدراسة .
3. أهمية الدراسة.
4. أهداف الدراسة .
5. أسباب اختيار الموضوع.
6. تحديد المفاهيم و المصطلحات .
7. منهج الدراسة .
8. مجتمع البحث وعينة الدراسة.
9. معيار الصدق و الثبات.
10. أدوات جمع البيانات.
11. مجالات الدراسة.
12. المدخل النظري للدراسة.
13. الدراسات السابقة.

الإطار النظري :

الفصل الأول : المفاهيم المتعلقة بالألعاب الالكترونية و التلميذ .

- **تمهيد .**

المبحث الأول : ماهية الألعاب الالكترونية .

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية .

المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية .

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية وخصائصها .

1. أنواع الألعاب الالكترونية .
2. خصائص الألعاب الالكترونية .

المطلب الرابع: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية .

المبحث الثاني : ماهية التلميذ.

المطلب الأول: مفهوم التلميذ .

المطلب الثاني: خصائص التلميذ .

المطلب الثالث: دور التلميذ.

- **خلاصة الفصل .**

الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي .

- **تمهيد .**

المبحث الأول : التحصيل الدراسي و أهميته .

المطلب الأول: مفهوم التحصيل الدراسي .

المطلب الثاني: أهداف و أهمية التحصيل الدراسي .

1. أهداف التحصيل الدراسي.

2.أهمية التحصيل الدراسي.

المطلب الثالث: العوامل المؤثرة على التأثير الدراسي .

المطلب الرابع: شروط ومبادئ التحصيل الدراسي .

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتحصيل الدراسي .

المطلب الأول: علاقة الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي .

المطلب الثاني: الآثار الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية .

المطلب الثالث: التأثيرات الاجتماعية والنفسية والأكاديمية للألعاب الالكترونية على التلميذ

- **خلاصة الفصل .**

الإطار التطبيقي للدراسة :

1. تحليل بيانات الدراسة.
2. عرض نتائج الدراسة.

- خاتمة .
- قائمة المصادر والمراجع .
- الملاحق.
- فهرس المحتويات.
- فهرس الجداول.
- فهرس الاشكال.

مقدمة

مقدمة:

ان مجيء عصر الموجة ا لثالثة ودخول التكنولوجيا حياة البشرية بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ، قلب العديد من المفاهيم والعادات في جميع مجالات الحياة وغيرها بشكل جذري ،خاصه في مجال الترفيه والتسلية، و هذا التطور الحاصل أدى الى تغيير مفهوم اللعب فاصبح كل شيء تقليدي يقابله ما هو تقني ،وبمفهوم آخر لم نعد نلاحظ التلاميذ يجتمعون لممارسة كالسابق بل اصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي، يمارسون الألعاب الإلكترونية الجديدة المتاحة على شبكه الأنترنت التي غزت المجتمعات والتي لقت رواجا هائلا بين مختلف الأوساط و الفئات العمرية، فشاع الإقبال المتزايد عليها ،خاصة في الآونة الأخيرة.

ان للألعاب الإلكترونية أنواع عديدة، من بينها ألعاب الحركة، والألعاب الاستراتيجية وألعاب المغامرات وألعاب الذكاء،...الخ، وهذا التنوع أدى الى جذب واستقطاب العديد من الأفراد لممارسه هذه الأخيرة.

وقد أثبتت العديد من الدراسات ان للألعاب الإلكترونية اثار متعددة على المراهقين(التلميذ) منها ما هو إيجابي مثل تنميه القدرات العقلية للأفراد وإثارة الفكر بمتابعة ا الألعاب وحل الألغاز، كما تعزز ثقة التلميذ بالتكنولوجيا الحديثة من خلال إشباع رغباته وتلبية حاجياته وبالرغم من ايجابياتها الا أننا نجد سلبياتها أكثر فهي تجعل التلاميذ أسرى للخيال وال العالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع ،كما تبعدهم أيضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم، خاصة بالنسبة للتلاميذ المتمدرسين كما يمكن ان تؤثر في تحصيل الدراسي التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب.

وقد جاءت دراستنا هذه الموسومة ب"تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ، دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينه "المسيلة" الذين يستخدمون أبناءهما لألعاب الإلكترونية، كمحاولة لرصد مجموع من التأثيرات وتم تقسيم دراساتنا الى اطار منهجي واطار نظري، وإطار تطبيقي(ميداني) ونلخص محتواه كالتالي:

يتناول الاطار المنهجي للدراسة اشكالية الدراسة، تساؤلات الدراسة، واهميه الدراسة وأهدافها. أسباب اختيار الموضوع ، تحديد المفاهيم والمصطلحات ، منهج الدراسة، مجتمع البحث وعينة الدراسة ، ومعيار الصدق والثبات ،أدوات جمع البيانات، ومجالات الدراسة، المدخل النظري للدراسة.

أما الاطار النظري ضم فصلين : الفصل الأول خاص بالمفاهيم المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والتلميذ ، اندرج تحته مبحثين : المبحث الأول: تحت عنوان ماهية الألعاب الإلكترونية تتضمن اربع مطالب وهي : مفهوم

الألعاب الإلكتروني نشاه وتطور الألعاب الإلكترونية، أنواع وخصائص الألعاب الإلكترونية ،إيجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية

أما المبحث الثاني جاء تحت عنوان التلميذ تكون من ثلاث مطالب: مفهوم التلميذ خصائص التلميذ دور التلميذ.

أما الفصل الثاني: المعنون ب:الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي اندرج تحته مبحثين: المبحث الأول: التحصيل الدراسي وأهميته، تضمن أربعة مطالب وهي :

مفهوم التحصيل الدراسي، أهداف وأهمية التحصيل الدراسي العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي، شروط ومبادئ التحصيل الدراسي .

أما المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي تضمن ثلاث مطالب وهي :علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي، الآثار الناجمة عن استخدامات الألعاب الإلكترونية، التأثيرات الاجتماعية والنفسية والأكاديمية للألعاب الإلكترونية.

وأخيرا الاطار التطبيقي للدراسة: تناولنا فيه تحليل بيانات الدراسة وعرض نتائج الدراسة، خاتمه، قائمة المصادر والمراجع ، الملاحق، وفهرست الجداول

الاطار المنهجي للدراسة

الإطار المنهجي للدراسة:

1. إشكالية الدراسة.
2. تساؤلات الدراسة.
3. أهمية الدراسة.
4. أهداف الدراسة.
5. أسباب اختيار الموضوع.
6. تحديد المفاهيم والمصطلحات.
7. منهج الدراسة.
8. مجتمع البحث وعينة الدراسة.
9. معيار الصدق والثبات.
10. أدوات جمع البيانات.
11. مجالات الدراسة.
12. المدخل النظري للدراسة.
13. الدراسات السابقة.

1/الإشكالية:

نتج عن ظهور الأنترنت، اختراع وسائل تكنولوجية جديدة من بينها الكمبيوتر، والهواتف الذكية والتي جاءت نتيجة البحث والتطوير المستمر وهي في انتشار كبير يوما بعد يوم، ول م يقتصر هذا التطور على هذه الاختراعات فحسب، بل غزت جميع نواحي الحياة.

كما نتج عن هذه الوسائل ظهور الألعاب التي انتشرت في الفترة الأخيرة، حيث تعتبر من أحدث الألعاب في العالم لأنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها و أنها سهلة المنال، كما تمتاز بعناصر الجذب لأنها تخدم واقع افتراضي مشوقا يجذب المستخدم باعتبارها مصدر للإثارة و المتعة حيث أثارت ضجة كبيرة بين شرائح المجتمع المختلفة مثل الشباب و الأطفال و المراهقين الذين أدمنوا على استخدامها و هذا الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية أدى إلى استقطاب المراهقين التي تعتبر فئة عمرية صعبة لأنها مرحلة الانتقال من الطفولة إلى مرحلة الرشد حيث يتميز الفرد بمجموعة من المميزات كالعزلة عن الأسرة و الرغبة في الانفراد و التعلق بمجتمع الرفاق و الميل أكثر إلى المحرمات و الممنوعات و التراجع في المستوى الدراسي و قد يعرضه إلى أزمات نفسية و سلوكية نتيجة عدم فهم طبيعة هذه المرحلة و هذا ما جعلنا نتجه لطرح الإشكالية التالية:

ما هي آثار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ؟

2/ تساؤلات الدراسة:

1- ماهي درجة إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء؟

2- ماهي الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما والمفضلة لدى التلميذ من وجهة نظر الأولياء؟

3- ماهي دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء؟

4- ماهي أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

5- ماهي الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية؟

3/أهمية الدراسة:

- أهمية الموضوع المدروس وهو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ ودراسة أهم جوانبه من خلال الإجابة على التساؤلات المطروحة في الإشكالية.
- أهمية الفئة المستهدفة في الدراسة المتمثلة في التلاميذ لأنهم أكثر عرضة للخطر.
- أهمية الألعاب الإلكترونية بسبب الانتشار الكبير لها في المجتمعات العربية عامة والمجتمعات الجزائرية خاصة.
- الخروج بنتائج من خلال هذه الدراسة.

4/ أهداف الدراسة:

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

- معرفة إثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.
- معرفة الألعاب الإلكترونية الأكثر شيوعا واستخداما لدى التلاميذ
- معرفة دوافع وأسباب الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ.
- معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

5/أسباب اختيار موضوع الدراسة:

أ. الأسباب الذاتية:

- الرغبة والاهتمام بالموضوع المدروس.
- الإقبال الواسع على استخدام الألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري.
- إثراء المعرفة الذاتية لنا فيما يخص هذا الموضوع.
- الفضول والتطلع للبحث في مثل هذه المواضيع.

ب. الأسباب الموضوعية:

- جدية موضوع الدراسة خاصة في الوقت الراهن.
- قلة الأبحاث والدراسات حول الموضوع المدروس لأنه لم يدرس بطريقة مكثفة على الرغم من أهميته وإلزامية دراسته والبحث فيه.
- من بين الأسباب الأساسية هو تنامي الظاهرة في المجتمع.

6/تحديد المفاهيم والمصطلحات:

1. تعريف الأثر:

أ. لغة:

بقية الشيء أي اتبعه إياه.(اين منظور –ص 25)

ب. اصطلاحا:

يقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور و وسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يتغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، و من جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام و يتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية و النفسية و الاقتصادية و الثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات و ما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة. (مريم قويدري ، 2013،ص 32)

ج. إجرائيا:

يقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغيير الحاصل للتلميذ في تحصيله الدراسي، إما بالإيجاب أو السلب نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية.

2. التحصيل الدراسي:

أ. اصطلاحا:

يستخدم هذا المصطلح بمعنى خاص للإشارة بيه إلى التحصيل الأكاديمي، و هو في هذه الحالة الخاصة يستخدم ليشير إلى القدرة على أداء متطلبات النجاح المدرسي سواء في التحصيل بمعناه العام أو النوعي لمادة دراسية معينة، و يستخدم لقياس التحصيل الدراسي بطاريات من الاختبارات التي صممت لقياس مستوى المهارة أو المعرفة التي حصلها الفرد في جوانب نشاطه التعليمي، و تهدف اختبارات التحصيل إلى تقدير مستوى الكفاية من خلال القياس لأداء الفعلي في مجال معين فهو إذا قياس القدرة المتمثلة في صورة أداء لتحديد جوانب الامتياز و التفوق.(فرج عبد القادر طه و آخرون، د س ، ص 93)

ب. إجرائيا:

هو الحصول على المعارف والمهارات من عملية المتمدرس وتتمثل في الفهم والإدراك والانتباه وكذلك يمكن ربطها بالنتائج المتحصل عليها.

3. الألعاب الإلكترونية:

أ. اصطلاحا:

هي برمجيات تحاكي واقع حقيقي أو افتراضي بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت وعرفت بأنها لعبة الكرتونية يتحكم فيها اللاعبون بالصور على شاشة الفيديو.(ياسين مبروك ، 2020، ص 38)

ب. إجرائيا:

هي عبارة عن العاب تحاكي العالم الافتراضي وتعرض على الهواتف الذكية والحواسيب أو الكومبيوتر المحمول أو الثابت والأنترنت وألعاب الفيديو.

4. التلميذ:

أ. اصطلاحا:

إن مصطلح التلميذ يعني المزاولة للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي ويعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول أو الهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من أجله تنشا المدرسة وتجهز بكافة الإمكانات، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ، لابد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين عقله، جسمه، روحه، معارفه واتجاهاته. (سوفي نعيمة ، 2011/2010 ص 85)

ب. إجرائيا:

التلميذ هو الذي يواصل دراسته في الطور الابتدائي والمتوسط والثانوي، وهو طالب للعلم ويعتبر الركن الأساسي في المنظومة التربوية.

5. اللعب:

أ. اصطلاحا:

النشاط الحر الذي يمارس لذاته وهناك وصف وهو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي الدافع أحيانا، ويعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل للتعرف على ذاته وعلى عالمه ويمد عنه سبل بناء الذات المتكاملة في ظل الظروف تزداد تعقيدا أو يزداد معه تكييفا. (كوثر عاني ، 2019/2018، ص 22)

ب. **إجرائيا:**

اللعب هو استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد عبر نشاط ما، وقد يكون موجه أو غير موجه، يقوم به الأطفال عادة لتحقيق المتعة والتسلية.

6. نوع الدراسة ومنهجها:

نوع الدراسة:

تنتمي دراستنا إلى الدراسات الوصفية وتعرف على أنها: وصف دقيق وتفصيلي لظاهرة أو موضوع محدد على صورة نوعية أو كمية رقمية، وقد يقتصر هذا المنهج على وضع قائم في فترة زمنية محددة أو تطوير يشتمل فترات زمنية عدة.

ويمكن تعريفه: بأنه أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد خلال فترة زمانية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج عملية تم تفسيرها بطريقة موضوعية وبما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة.

المنهج الوصفي عبارة عن طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة، وتصور النتائج التي يتم التوصل إليها على أشكال رقمية معبرة يمكن تفسيرها.(موريس انجرس ، 2006/2004، ص 298)

لقد قمنا بختيار المنهج الوصفي في هذه الدراسة لأنها تهتم بتوضيح خصائص ظاهرة الألعاب الإلكترونية كما تقوم بتفسير الأوجه الظاهرة في هذا الموضوع كما تهتم بوصف أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ.

مجتمع البحث وعينة الدراسة:

مجتمع البحث:

هو مجموعة العناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى التي يجري عليها البحث والتقصي.(مداسي بشرى، 2020/2019، ص 08)

إن القصد بمجتمع البحث في لغة العلوم الإنسانية هو المجموع الكلي من المفردات المحدودة وغير المحدودة، أما مفردات البحث التي تعرف أيضا لدى الباحثين بعناصر البحث أو وحدات البحث فهي الأجزاء المكونة لمجتمع البحث.(موريس انجرس ، ص 301)

تمثل مجتمع بحثنا في هذه الدراسة في أولياء الجزائريين المقيمين في ولاية المسيلة والذي يستخدمون أبناءهم الألعاب الإلكترونية وعليه يصعب مسح كل مجتمع البحث نظرا لاتساعه وضيق الوقت الممنوح للدراسة ولهذا وجب علينا اختيار جزء لهذا المجتمع الكلي الذي يلبي حاجات الدراسة.

العينة:

مجموعة فرعية من عناصر مجتمع بحث معين.((موريس انجرس ، ص 301)

العينة هي جزء من المجتمع الإحصائي يتم اختياره وفق أساليب المعاينة الإحصائية ويشترط أن تكون ممثلة للمجتمع الذي تقوم بدراسته. (مركز الاحصاء ، د س ، ص 04)

إن عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع لأن الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته لأنه يتطلب جهد ووقت كبير لهذا يختار عينة الدراسة، وفي دراستنا هذه اخترنا العينة القصدية المتمثلة في مجموعة من المفردات المأخوذة من عناصر مجتمع ما والتي خضعت إلى معيار أو مبدأ التحيز.

لأن هذا النوع من العينات يختارها الباحث في حالات يعتقد أنها تمثل المجتمع الذي يمثله الباحث وعليه فقد اخترنا كعينة لهذه الدراسة (100) مفردة من الأولياء القاطنين بمدينة المسيلة والذي يستخدمون أبناءهم المتمدرسين في الأطوار الثلاثة الألعاب الإلكترونية من أجل معرفة أثرها على التحصيل الدراسي.

7- معيار الصدق والثبات:

بعد صياغة الاستمارة قمنا بتوزيعها على مجموعة من الأساتذة والدكاترة المحكمين والمتخصصين في علوم الأعلام والاتصال وعلم النفس داخل الوطن لاختبار صدق المحتوى وهم الدكتور المشرف: يوسفي عبد العالي، جامعة المسيلة قسم علوم الإعلام والاتصال والدكتور بن عيسى الشيخ، قسم علوم الأعلام والاتصال، جامعه المسيلة، والدكتورة بوبيئة يمينه قسم علم النفس الاجتماعي بجامعه محمد البشير الإبراهيمي، ببرج بوعريريج والذين قدموا ملاحظات حول مطابقة أسئلة الاستمارة لأهداف الدراسة ومجتمع البحث.

وبناء على تلك الملاحظات والاقتراحات والتوجيهات تم تعديل الاستمارة بشكل نهائي ثم وزعت الاستمارة.

8-أدوات جمع البيانات:

تعتبر مرحلة جمع البيانات خطوة هامة من خطوات البحث العلمي ونجاحها مرتبط بحسن اختيار الأدوات المناسبة ومن هنا قمنا باختيار أدوات جمع البيانات وهي كالتالي:

الملاحظة:

هي عبارة عن عملية مراقبة أو مشاهدة لسلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبينية ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقتها بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها لخدمة أغراض الإنسان وتلبية احتياجاته.(محمد عدبيدات واخرون ، د س ، ص 73).

وفي موضوع دراستنا اكتفينا بالملاحظة البسيطة التي تمثلت في مشاهدتنا لإقبال التلميذ على استخدم الألعاب الإلكترونية.

الاستبيان:

هو مجموعة من الأسئلة المرتبة حول موضوع معين يتم وضعها في استمارة ترسل لأشخاص المعنيين بالبريد أو يجري تسليمها باليد تمهيدا للحصول على أجوبة الأسئلة الموارد فيها.

وعرفت أيضا على أنها أداة لجمع البيانات المتعلقة بموضوع بحث محدد عن طريق استمارة يجري تعبئتها من قبل المستجوب.(إبراهيم أبرمج، 2009، ص 269)

اعتمدنا على استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للدراسة، وتم توزيعها على مفردات العينة ،و قد تضمنت استمارتنا 30 سؤال و شملت أربعة محاور تم صياغتها على النحو التالي :

المحور الأول: جاء تحت عنوان إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء و ضم (6) أسئلة، المحور الثاني كان عن الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما و المفضلة لدى التلاميذ من وجهة نظر الأولياء و ضم (5) أسئلة، ثم المحور الثالث وجاء تحت عنوان: دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء و احتوى (6) أسئلة، وأخيرا المحور الرابع المعنون ب اثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، تضمن (8) أسئلة، وكذلك أسئلة البيانات الشخصية التي تضمنت(الجنس، المستوى التعليمي، المستوى الدراسي، المهنة).

وللتحقق من صدق الأداة تم عرضها على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (3)محكمين من ذوي الخبرة من أساتذة جامعة محمد بوضياف المسيلة، وجامعة البشير الإبراهيمي ببرج بوعريريج ، و قد أخذنا بملاحظة المحكمين، و في الأخير تم توزيع الاستمارة على عينة الأولياء.

9-مجالات الدراسة:

المجال المكاني: يتمثل الإطار الجغرافي للدراسة في مدينة المسيلة فهي الحدود المكانية للدراسة وتعتبر ولاية المسيلة نقطة وصل بين الشرق والغرب والشمال والجنوب، يحدها من الشمال كل من ولايتي برج بوعريريج والبويرة ومن الشمال الشرقي ولاية سطيف ومن الشمال الغربي ولاية المدية أما من الشرق ولاية باتنة ومن الغرب والجنوب الغربي ولاية الجلفة ومن الجنوب الشرقي ولاية بسكرة.

رمز الولاية 28، مساحتها 18075 كم 2، تعدد السكان 1029447 نسمة، دوائرها: 15 دائرة والبلديات 47.

المجال الزمني:

امتد المجال الزمني لإنجاز هذه الدراسة في فبراير 2021 عندما تم قبول عنوان الدراسة من قبل الإدارة وفي أواخر فيفري بداية مارس بدانا بالإطار المنهجي للدراسة وفي بداية أبريل بدانا في الإطار النظري وفي ماي قمنا بتصميم استمارة الاستبيان وتم تصحيحها من قبل المشرف وتم توزيعها بالمسيلة ومن هنا انتهينا من الإطار التطبيقي للدراسة.

المجال البشري للدراسة:

تتكون عينه دراستنا من 100 مفرده من أولياء التلاميذ الذين يمارسون أبناءهم الألعاب الإلكترونية.

10-المدخل النظري للدراسة:

تنتمي دراستنا إلى نظرية الاستخدامات والإشاعات لدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ دراسة على عينة أولياء في مدينة المسيلة:

- يرى بعض الباحثين تن نظرية الاستخدامات والإشاعات جاءت كرد فعل لمفهوم قوة وسائل الأعلام الطاغية، وتهدف الدراسة لدراسة الاتصال دراسة وظيفية منظمة فبدلا من النظر للجمهور كافرا

- سلبين يتم النظر إلى الأفراد بوصفهم مشاركين إيجابين في عملية الاتصال فهم يشعرون بحاجات معينة وبالتالي يختارون عن وعي الوسائل والضمانين التي تشيع احتياجاتهم النفسية والاجتماعية

- -ويقدم نموذج الاستخدامات والإشاعات مجموعة من المفاهيم والشواهد التي توكد على ان أسلوب الأفراد أما وسائل الإعلام الأكثر قوة من المتغيرات الاجتماعية والسكانية والشخصية:

- ويقدم كانز وزملاءه تصورا عن نظرية الاستخدامات والإشاعات من خلال تحديد أهداف النظرية وفروضها وعناصرها:

أهداف نظريه الاستخدامات والإشاعات:

1-محاولة التعرف على استخدام الأفراد لوسائل الاتصال على اعتبار ان الجمهور نشيط ويستطيع ان يختار ويستخدم الوسائل التي تشبه حاجته وتوقعاته.

2-الكشف عن العلاقات المتبادلة بين دوافع الاستخدام وأنماط التعرض من الإشاعات.

3-تحديث دوافع التعرض للأفراد لوسائل الاتصال والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض.

4-التأكد عن نتائج استخدام وسائل الاتصال بهدف فهم عملية الاتصال الجماهيري.

5-معرفة دور العوامل الوسيطة وتأثيرها على الاستخدامات والإشاعات (كمال الحاج 90 2020(.

فروض نظرية الاستخدامات والإشاعات:

1/ جمهور المتلقين هو جمهور النشيط واستخدامه لوسائل الإعلام هو استخدام موجه لتحقيق أهداف معينة.

2/يمتلك أعضاء الجمهور القدرة على تحديد احتياجاتهم وتحديد الوسائل المناسبة تلبيه هذه الاحتياجات ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي وتنوع الحاجات.

3/تنافس وسائل الإعلام مصادر أخرى لإشباع الحاجات مثل الاتصال الشخصي أو المؤسسات الأكاديمية أو غيرها من المؤسسات فالعلاقة بين الجمهور ووسائل الإعلام تتأثر بعوامل بيئية عديدة

4/يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط(كمال الحاج صفحه 94 2020).

الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والإشاعات

وجه الباحثون مجموعه من الانتقادات لنضريه الاستخدامات والإشاعات من أبرزها:

1/لا تستطيع النظرية تفسير سلوك الاتصال بدقه المحتوى الأول ويحقق وظائف لبعض الأفراد في حين يسبب اختلال الوظيفي لأفراد آخرين.

/2لا تصلح النظرية للتعميم لان استخدامات والإشاعات من وسائل الاتصال تختلف في اختلاف الثقافات واختلاف العوامل السكانية.

3/هناك مشكلة تتعلق ببحوث الإشباع والتي تركز على المحتوى حيث أنها تقوم بالنسبة إليهم على افتراض ان المضمون يشبع الحاجات معينه لدى الجمهور رغم ان هذه المواد قد لا تكون هامة أو لا تشبع احتياجا معينا لدى الجمهور.

4/وصف بعض النقاد نظرية الاستخدامات والاشباعات بانها مدخل فردي مما يصعب ربطها بالبناءات الاجتماعية الكبرى.

5/ يعتقد بعض النقاد ان النظرية يشوبها غموض في بعض عناصرها ومحدداتها ويصفون النظرية أنها مجرد أسلوب لجمع البيانات.

6/تعاملت النظرية مع فئات عامة من المضمون في حين يعد اختلاف نوع المحتوى مؤثرا إلى حد بعيد في النتائج.

7/يمكن ان يكون لمصطلح الوظيفية الذي تترجمه نظرية الاستخدامات والاشباعات أكثر من معنى فقد يعني هدفا أو نتيجة أو توقع أو متطلب مما يؤدي مزيد من الالتباس من المفاهيم النظرية ذاتها وفي أهدافها.

8/قد لا تصلح النظرية لتكنلوجيا الاتصال الحديثة ووسائلها. (....).

9/ قد يحدث تداخل بين وظائف وسائل الإعلام، ووظائف الأجهزة والمؤسسات الأخرى في المجتمع. (..)

11-الدراسات السابقة :

الدراسة الأولى:

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين والانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه .

وقد تناولنا موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ فهناك دراسات متعددة حول هذا الموضوع أنجزت في فترات زمنية معينة.

الدراسة الأولى:

دراسة ماجستير المعنونة بـ "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال من إعداد "مرام قويدر" في جامعة الجزائر العاصمة كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال سنة 2011-2012 فجاءت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في الجزائر ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل من هنا فالإشكالية المطروحة من دراستها هذه تتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية و الألعاب المحسوبة على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة و الذين تتراوح أعمارهم بين 7 و 12 سنة و مطن هنا قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي "ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟ واندرجت ضمنه أسئلة فرعية وهي "ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي"؟

ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟ وإلى غير ذلك.

ثم تطرقت إلى استنتاجات الجزء الميداني للدراسة وهي كالتالي:

بعد تحليلها لبيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء اعتمدت على أدوات البحث العلمي كالمقابلة والملاحظة وكان حجم العينة مفردة من المتمدرسين اعتمدت على العتبة القصدية.

-تم الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصه في فصل الأول المتعلق بالمفاهيم، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الإلكترونية وأدوات جمع البيانات استمارة والاستبيان وتختلف هذه الدراسة مع دراسة في المتغير التابع ومنهج المتتبع في الدراسة ومجتمع البحث وعينه دراسة.

الدراسة الثانية:

دراسة ماجستير المعنون بـ "أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت من إعداد "دلال عبد العزيز الحساس في جامعة عمان العربية للدراسات العليا كلية الدراسات التربوية العليا سنة 2008 فجاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية للسلوك العدواني و معرفة الجوانب السلبية و الإيجابية لهذه الأخيرة فالإشكالية المعتمد عليها في دراستها هذه تتحور كالتالي هدفت إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية و تكونت عينة دراستها من (24) طالب من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد الله الغيبي الثانوية للبنين من مدارس منطقة العاصمة التعليمية ثم تعينها للعينات عشوائية في مجموعتين متساويتين كما استخدمت المتوسطات الحسابية و الانحرافات و تحليل المتباين المشترك الأحادي متعدد المتغيرات التابعة لاختبار فرضية الدراسة و توصلت الباحثة في هذه الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالات إحصائية وفي الأخير قدمت مجموعة من التوصيات.

دلال عبد العزيز حساس، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية الكويت مذكرة استكمال لمتطلبات منح درجة الماجستير في التربية تخصص الإرشاد النفسي والتربوي كلية الدراسات التربوية العليا جامعة عمان للدراسات العليا 2008.

-تناولت هذه الدراسة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام بمدينه الرياض، حيث لاحظنا عدم وجود اختلاف كبير بينها وبين دراستنا التي تناولنا فيها اثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ أي وجد تشابه المتغير الألعاب الإلكترونية كما استفدنا منها في الجانب النظري في المبحث الثاني

الدراسة الثالثة:

دراسة دكتوراه معنونه بـ "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض يعلم الدكتور عبد الله عبد العزيز الهدلق أستاذ مشارك الحاسب التربوي كلية "التربية جامعة الملك سعود الرياض المملكة العربية السعودية و تهدف هذه المرحلة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض و هذه الدراسة تشبه

التجريبية طبقت على 359 طالب و لهذا الغرض اعتمدت الدكتور على إعداد استبيان مكون من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة و توصلت هذه الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلال التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السمي للفوز المنافسة، التحدي، حب الاطلاع، التخيل و التصور...

عبد الله بن عبد العزيز الهدلق إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود الرياض، المملكة العربية السعودية.

فقامت الباحثة في هذه الاستنتاجات للإجابة على مختلف التساؤلات التي طرحت في بداية دراستها والتي تصب كلها في أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال واعتمدت على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وهي مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي وعادات ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات وفي الأخير خاتمة.

تم الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري نظام الوجود تشابه في المتغير الألعاب الإلكترونية الدراسة مع دراساتنا في المنهج المتتبع وعينة الدراسة

الدراسة الرابعة :

-دراسة مكمله لنيل شهاده الماجستير المعنون بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري من إعداد الطالبة فاطمه همال قسم العلوم الإنسانية بكليه العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية بجامعه الحاج لخضر سنه /20122011 /في الجزائر.

انطلقت الباحثة من إشكاليه مفادها تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة فقد اصبح للطفل مؤسسات أخرى تقوم بتربيته وتنشئته غير الأسرة والمسجد كالتلفزيون والأنترنت والألعاب الإلكترونية التي أصبحت لها دور كبير في حياته ف هذه الألعاب أصبحت تؤثر عليه في العدد من العقبات والمشاكل واكتساب سلوك الحيل والعنف وهذا ما جعل الباحثة تطرح التساؤل الرئيسي الاتي : ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟

-ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفق علاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟ فتحت هذا الطرح تندرج عند التساؤلات فرعيه أهمها :

هل أثرت هذه إيجابي أم سلبي على طفل الجزائري ...؟

كما حددت عدة فرضيات أهمها:

-استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته لقد قسمت خطتها إلى أربع فصول:

الفصل الأول:

الإطار المنهجي والمفاهيم للدراسة

أما الفصل الثاني:

فعنون في الألعاب الإلكترونية عبر وسائل الإعلامية الجديدة.

الفصل الثالث المندرج تحت عنوان تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية

-أما الفصل الرابع:

خصص للإطار الميداني دراسي اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي حيث تمت الاستعانة بالمقابلة كأسلوب واداه لجمع البيانات حيث اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها هو الطفل الجزائري متمدرس في الطور الابتدائي حيث اختارت البحث في ثلاث ابتدائيات في مدينه بأتنه تكونت من 245 مفرده ذكور وإناث لتمثيل المجتمع البحث.

وفي الأخير توصلت الباحثة لمجموعه من النتائج :

-تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النضري خاصه في الفصل الأول كما تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا مع متغير الألعاب وتختلف هذه الدراسة مع دراساتنا في المجتمع بحث وعينات الدراسة وأدوات جمع البيانات لان الباحثة اعتمدت على المقابلة.

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول : المفاهيم المتعلقة بالألعاب الالكترونية و التلميذ.

- **تمهيد.**

المبحث الأول : ماهية الألعاب الالكترونية.

المطلب الاول : مفهوم الألعاب الالكترونية.

المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية.

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية وخصائصها.

1.أنواع الألعاب الالكترونية.

2.خصائص الألعاب الالكترونية.

المطلب الرابع : ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني :ماهية التلميذ.

المطلب الاول: مفهوم التلميذ.

المطلب الثاني: خصائص التلميذ.

المطلب الثالث: دور التلميذ.

- **خلاصة الفصل .**

تمهيد الفصل:

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

سنتطرق في هذا الفصل إلى مفهوم الألعاب الالكترونية ونشأتها وانواعها وخصائصها وأهم الايجابيات والسلبيات لها، اما المبحث الثاني تحدثنا فيه على مفهوم التلميذ وخصائصه ودوره.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية.

المطلب الاول: مفهوم الالعاب الالكترونية

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

ويعرفها العناني «بانها نوع من الانشطة المحكمة لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالبا ما يشترك فيها اثنان او أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل هذا التفاعل عنصر المنافسة و عنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين» .(اماني عبد التواب ، صالح حسن ، 2016، ص 234).

بينما يعرفها (سالينو ريمرمان) بانها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية .

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

الالعاب الالكترونية: هي العاب رقمية يتعامل معها من خلال شاشات الحاسب، التلفزيون، الهواتف المحمولة، الأجهزة الكفية، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة وتخلق جوا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعبين.(اماني عبد التواب ، صالح حسن ، 2016، ص 234).

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

الى غير ذلك من الوسائط وقد يمارس هذه الاخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت او بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الاخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات أوامر التشغيل، اللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، ازرار التشغيل عصى القيادة المروحية او الطائرة

للقيام بالطيران ،ومقود السيارة لألعاب السباق والفأرة و القناع، الى غير ذلك من الادوات، برنامج اللعب المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسوب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية)وللاعب قد يكون وحده او بالمشاركة (نوارة طلعت اسماعيل رمضان،2019، ص 452-453).

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

ـويرى سيان «في دراسة له حول العاب الفيديو ان لعبة الفيديو هي وسيلة اعلام جديدة تنص على تجربة مستخدمة لوسائل اعلام جديدة والتي تكون بعض مستوياتها أكبر من التفاعل» (مريم قويدري ، 2012/2011، ص 60).

ويقول دافيد مارشال «هي ان يكون الجمهور كمشاركين في اكمال النموذج وله معنى، فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعل في ان تعالج باللاعب الطابع او البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم او ذراع التحكم ووضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي بمعنى أكثر حرفية »(مريم قويدري ، 2012/2011، ص 60).

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

المطلب الثاني: نشأة وتطور الالعاب الالكترونية

- يرى الان لودياردا f alainle Diberder بان عالم الالعاب الإلكترونية تمر ب 6 مراحل حتى 2003 ، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيدي والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها ، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها ، بدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنه التي تلت صدور كتاب، لوديباردار .

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائي فقط لتمضية الوقت او الاستعراض تكنولوجيا وتعد العاب. بونغ Pong .

وحرب الفضاء .SpaCouwar التي اخترعها الفيزيائي ومهندس الكرتوني خلال هذه الفترة ،ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمع :

- صناعه العاب قوية .
- دخول التلفزيون في الكثير من بيوت
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية والألعاب الأقواس في القاعات .(منال الاسود و فوزي بوحيدي، 2019، ص 47) .

– المرحلة الثانية :

تبدا المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعدد الألعاب وهيVc S 2600 من اتاري والتي تتضمن سلم العاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، (des jeux Edirion) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترPac – man .

التي اخترعت في اليابانTarvlwatani تورا بوتاي لمؤسسةNamco اشترت آتاي أجهزة vcs والتي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار.

هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال أدت الى تضخم انتتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء .

المرحلة الثالثة :

جت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائليه كومودو و سنيكلير. وامستراد في عام 1986 اتاري اس تي الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها رسمية البيانية والصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناعي في الوقت الحقيقي تحديدا في الشريط السمعي الذي لم يتم بلوغه من قبل.

– وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتساب البرمجة والتثنيات المتعددة الوسائل.

فالكثير من المصممين البيانيينinfographiste .

–تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينيات.

– تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مختصره على التسيير او الحاسبات العلمية.

– ويعد العصر التكنلوجي المطلق لهذه المرحلة في هذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرةprocesseur Micro والمسوقة من مؤسسة Intel ،عام 1971، وفي العام الموالي عام 1972 أسس نولان بوستنال أول مؤسسه للألعاب الإلكترونية اتاري وادخل أول لعبه أقواس الكرتونية Bong وفي أول عام باعت أتاري اكثر من عشره الاف وفي 1976 تم تطبيق أول لعبه لا تتيح إلا اللعب بلعبه بنغ لتشتري مؤسسة Warnerفي ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار وقد أدى النجاح الفوري والمغير لاتاري تضاعف عارضات التحكم المنافسة وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة ابلApple تستعد لإطلاق أجهزة كمبيوتر 2 Apple أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها ان تجد نفسها إلى إنهاء الدورة الأولى للألعاب الفيديو عام 1977 وستبقى بوستال وأتاري الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيره الألعاب الإلكترونية(منال الأسود و فوزي لوحدي ،2019،48) .

المستقبلين للموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال العاب اوميغا واوتاري اس تي.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين:

تنامي الاستنساخ الغير قانوني للألعاب وخاصة الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه هذه الآلات كلها متشابهة فسرعان مسارة هذه الآلات غير قادره على المجرات التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القديمة من اليابان وأمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل بي سي او ابل وفي سنه 1989 أوقف كل من صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم الى الإفلاس لكن في اليابان بقيت نين تاندو في افضل حالاتها واحتكرت تقريب السوق.

المرحلة الرابعة :

تتوافق هذه المرحلة مع انتصار اليابان الذي جسده نين تاندو عبر سوبرنايس Super Nes المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين و هي Sega .

من خلال لعبه ميكاد درايفر Mega Driver تعد هذه المرحلة مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي بي سي .

المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام هذه الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددات الوسائط مولتي ميديا التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف بني معادلة معالجه الصور ثلاثية الأبعاد في زمن الحقيقي مع المعالجات المخصوصيه ;

Processeur Sdedies استعمال القرص الضوئي المضغوط CD. rom .والألعاب على شبكه المحلية و .Lan وعلى الأنترانت.

المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت والصراع. الشرس بين عارضات. التحكم PS2 .وغام كون .Gamecu Beو X Box .

المرحلة السابعة :

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول عام 2004 بإصدار جديد كليا اطلقته نتاندو وهو عبارة عن جهازي يدوي متنقل ناين تندو دي اس كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز بلاي ستيشن المتنقلPsd والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني اي اس دي إلى الأسواق الأمريكية وعرضه الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس الجلوس في ماي 2005 جهاز بلاي ستيشن 3و الذي وصل إلى الأسواق مع بداية 2006.

ما اطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد اكس بوكس 360/360 وقد اسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي اطلق عام 2006 في النقلة التكنلوجيا التي اضطرت إلى التكيف معها وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضة التحكم في هذه المرحلة مكانة قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

تاريخ العاب الفيديو في العراق :

لا تتوفر بيانات دقيقة عن تاريخ نشاط الفيديو في العراق لكن تجربتها الشخصية ومنها متابعتنا المباشرة لهذه الظاهرة تسمح لنا بالقول أنه قد ظهر استخدام اجهزة العاب الفيديو في العراق ثمانينات القرن الماضي اذ كانت بعض المتنزهات و مدن الألعاب تحتوي على أجهزة (الأركيدة) التي تعمل بالعملة المعدنية اما أجهزة العاب الفيديو المنزلية (الكونسلر) فلم تكن تتوفر عادة الا في بيوت الاغنياء وفي الوقت نفسه كان يلحظ انتشار اجهزة العاب الفيديو المحمولة نظرا لرخص ثمنها.

وفي أواسط التسعينات بدأت تنتشر اجهزة العاب الفيديو المنزلية وخاصة اجهزة (اتاري 2600) الشهيرة التي كانت تستخدم في بادئ الامر كوسيلة لجني الاموال من خلال وضعها في صالات تجذب الاطفال والشباب من اجل اللعب بها مقابل ثمن يحدده اصحاب تلك الصالات .

وفي أواخر التسعينات ومطلع القرن الحالي طور أصحاب الصالات إمكاناتهم بالتدريج واستقطبوا اجهزة منزلية جديدة شاعت في العراق دون غيرها مثل جهاز (ميغا درايف) Mega drive وجهاز (البلاي ستيشن Play Station) ونظرا للظروف المادية الصعبة التي كان يمر بها العراق في حقبة التسعينات.

لم تعرف اجهزة العاب الفيديو سبيلا للانتشار في البيوت عام 2003 اذ اخذت تجارتها تزدهر ويتسع استخدامها تدريجيا مع تحسن الظروف المعيشية للمواطن العراقي.

وفي تلك المرحلة بالذات كان الحاسوب مرتفع السعر، وكانت استخداماته تقتصر على المؤسسات والمكاتب والأفراد المتمكنين ماديا لذا لم تكن الالعاب الخاصة به مزدهرة، ولكن مع تطور تقنياته وتحسن حالة الفرد المعيشية اخذ الحاسوب بنوعيه (المكتبي desktop) والمحمول (laptop) يتحول الى الخيار المفعل لدى الشباب العراقي لممارسة العاب الفيديو.

والأجهزة اللوحية (طابلات) مما يغنيهم عن اقتناء اجهزة محمولة مخصصة لألعاب الفيديو فقط. بل ان اجهزة الاتصال والأجهزة اللوحية اخذت تنافس بشكل قوي واجهزة الحاسوب والاجهزة المنزلية نظرا لسهولة استخدامها في اي زمان ومكان وتعدد خدماتها كما أشرنا إلى ذلك سابقا، اما من ناحية برنامج الالعاب التي كانت تشتهر في العراق فلم تكن تختلف عن تلك التي تشتهر في بلدان العالم الأخرى بفارق ان برنامج الالعاب هذه كانت تصل الى العراقيين متأخرة عن موعد نزولها في السوق العالمي لأسباب اقتصادية بالدرجة الأساس .

اما اليوم وبسبب تحول العلم واحدة وبفضل الانترنت فإن العراقيين باتوا يتابعون الالعاب الجديدة ويمارسونها أولا باول اذ يحصلون عليها من خلال النسخ المقرصنة التي تنزل خلال مدة قصيرة في الاسواق او على الشبكة او يسعون للحصول على النسخة الاصلية من خلال متاجر السوق الالكترونية مثل شركة امازون.

ومما يؤكد ذلك الإحصائيات التي يسجلها الموقع الإلكتروني (شير ايرثلينك) share earth Link الخاص بالعراق اذ انها تفصح عن نسب مرتفعة من الإقبال على تنزيل الالعاب الخاصة بالحاسوب مقارنة بالألعاب الخاصة بالأجهزة المنزلية (الكونسلر) لكن ذلك لا يعني اندثار الاجهزة المنزلية في العراق اذ لا يزال لها جمهور غير قليل و بخاصة ان صالات العاب الفيديو ماتزال تعتمد عليها بشكل كبير وهذه الصالات تشهد جمهورا لا باس به

من الشباب برغبتهم في ممارسة هذه الألعاب بمعية الأصدقاء وهي ظاهرة لها دلالة اجتماعية مهمه في عالم الترفيه، اما في ما يخص اجهزة العاب الفيديو المحمولة فإن شعبيتها قد اخذت في التراجع مع العاب الفيديو المنزلية و أواخر التسعينات في العراق، وجاءت الضربة القاضية لها مع انتشار اجهزة الاتصال المحمولة (الموبايل) التي تحتوي على العاب الفيديو ضمن خدماتها فالجيل العراقي و خاصة الأطفال يقبلون بشغف على ممارسة العاب الفيديو باستعمال أجهزة الاتصال (الموبايل) (حيدر محمد الكعبي،2017، ص 62-63-64.)

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية وخصائصها

3_1/ انواع الالعاب الالكترونية

هناك العديد من التصنيفات للألعاب الالكترونية من بينها :

1/ العاب الحركة : وهي الالعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزربين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعب مثل العاب المغامرات والعدوان الخيالي

2/ **العاب استراتيجية** : وهي تلك الالعاب التي تؤكد على اهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل العاب الالغاز الشطرنج .

3/ العاب المغامرات : وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

4/ العاب لعب الدور : تشبه المغامرة بدلا من ان تركز على حل المعضلات وتعتمد على على التطور النوعي للخصائص ويمكن ان يتشارك فيها اكثر من لاعب واحد.

5/ العاب الرياضة : معظم هذه الالعاب حولت الى العاب محسوبة وهي العاب تعليمية

6/ العاب المحاكات : تخلق موضوعا او عملية لكل تفاصيلها.

7/ الالعاب القديمة : معظم هذه الالعاب حولت الى العاب محسوبة وهي العاب (1) تعليمية

بينما تصنفها دانيا محمود الى :(المجلس العربي للطفولة ، 2018، ص 34).

1/ العاب تعتمد على قصة او شخصية كرتونية : وهذا النوع من الالعاب مفيد جدا للأطفال وهو يبدا بتثقيفهم بثقافة سهلة.

2/ العاب فكرية (تقوية الملاحظة – التركيز) : تعتمد هذه البرامج على الخيال والسرعة البديهية والذاكرة والنشاط الذهني .

3/ الالعاب التي تعتمد على إستراتيجية حربية :

تحتاج إلى وضع خطط وهذا يعد نوعا من المراحل المتقدمة التي تحتاج إلى نضج عقلي .

4/ العاب تعتمد فقط على صراع البقاء :

هذا النوع يكون عنيفا ولكنه يؤدي الى تبلد الذهن و الفكر اذ أنه يعتمد على القتل و التدمير و التخريب والنشوة ويحمل تصنيف انواع العاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين فمنهم من قسمه على اساس الأجهزة المستعملة في اللعب ومنهم من قسمه على اساس النوع ومضمون الالعاب ومنه من قسمه على اساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة ومع ذلك التنوع يمكن تحديد ثلاث عائلات وهي كالتالي : العاب الحركة، العاب الذكاء، العاب التدريب(1) .(المجلس العربي للطفولة ، 2018، ص 34).

ا/العاب الحركة:

ان ظهور العاب الحركة تزامن مع ظهور العاب مستقلة في اجهزة ثابتة وهذه الالعاب الاولى من نوعها عرفت شعبية كبيرة في أواسط الشباب منها Mario ماريو و باك مان pac man و لعبة تيتري Titri تركز على التحكم في الحركة و من خصائصها التتابع في اختيار السرعة و اللياقة فكل هذه الالعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية و الأزرار ولكل واحدة حركة خاصة من قفز وجري وانحناء وانقلاب ... الخ.

ب/ العاب الذكاء: وتنقسم بدورها الى أربعة انواع فرعية :

1/ العاب المغامرات و التفكير

2/ العاب ذات طابع إستراتيجي اقتصادي

3/ العاب ذات طابع إستراتيجي عسكري

4/ العاب تقليدية.

1/ العاب المغامرات و التفكير : من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع العاب الحركة

والمغامرات حيث ان اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الالغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا الى ارتباطها بنجاح المغامرة كما انا اللاعب يمثل فيها دور المحقق الذي يجري التحريات للوصول إلى حل الالغاز المطروحة مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم وتمثيل الاشياء الموجودة فيها باستعمال الابعاد الثلاثة التي تضفي عليها طابع التشويق.(المجلس العربي للطفولة ، ص 35).

2/ الالعاب الاستراتيجية الاقتصادية:

نجدها تشابه العاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانزمات سير المدن و انتاجها في حين انها تستدعي التفكير و قدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب اذ انا الخطوات معروفة يتعين فيها اختيار مكان المدينة وادارة وسائلها الطبيعية من سكان تجارية صناعية و الهدف هي الوصول الى الإدارة الامثل لكل هذه الوسائل المكونة لها والحفاظ على هذه المدينة كما انا اللاعب حر في اختيار مراحل النمو او تغيير قواعد اللعبة او في اجراء مختلف التعديلات المسموحة ومن هذا النوع نجد لعبة سيم سيتيSim city .(المجلس العربي للطفولة ، ص 35).

3/ العاب استراتيجية الحرب :

من اشهرها لعبة " اوربان اسولت urban asault "من انتاج مايكروسوفت ولعبة ستار كرافت StarCraft من انتاج شركة انظمة بليزار كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكانه خليفة نابليون من اجل الفرز، حيث يتوجب إشعال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات قدرة على الدفاع والهجوم و التصدي لاي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية

4/ الالعاب التقليدية :

نجدها غالبا تدخل في اطار انظمة الحاسوب كما في نظام الويندوز Windows مثل لعبة أوراق الكوتشينة حيث يصل صداها الى اغلب المستعملين(1) .. (المجلس العربي للطفولة ، ص 35).

ج/العاب التدريب:

هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضة و منها و قواعدها ممثلة بدقة و مستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم و السلة و التنس و سباق السيارات في لعبة التدريب على قيادة الطائرات Fly Simulationمثلا وهي لعبة من انتاج شركة مايكروسوفت Microsoft ومن اشهر و اقدم العابها، يأخذ

الطيار مكانه في الواجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة وأمامه عدة أجهزة للتحكم و القيادة تحتاج كلها إلى مراقبة و أعداد برمجة تتطلب معرفة خاصة بالأساس النضري المتعلق بتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود العلو سرعة الرياح، الاتجاه ...الخ .

كما تصنف الالعاب الالكترونية وفقا لعدد اللاعبين الممارسين للعبة في آن واحد الى:

- ✓ **العاب تمارس من لاعب واحد:** وهي الالعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهي الآلة و ضمن هذه الالعاب تندرج الالعاب السابقة وهي العاب الحركة والعاب الذكاء بكل تفرعاتها والعاب التدريب.. (المجلس العربي للطفولة ، ص 36).
- ✓ **الألعاب المتعددة اللاعبين:** وضمنها نجد الأنواع نفسها المذكورة سابقا مادامت هذه الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا او من عدة لاعبين غير ان دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا فإذا كان للألعاب لاعب واحد بعد تطوير اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية و السطحية فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الالعاب المتعددة للاعبين، فاللعبة متعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، ذلك ان الالعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد الجهود الجماعي من اجل التغلب على الآلة كما يمكن أن تكون هذه الالعاب متعددة اللاعبين العابا تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوجودهم او ضمن فريق ضد بعضهم بعضا(المجلس العربي للطفولة والتنمية، ص 36).

3_2خصائص الالعاب الالكترونية :

اما من ناحية الخصائص التي تتميز بها العاب الفيديو فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون و الفكرة بشكل واضح ويجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية المعرفية و الثقافية بل تتميز ايضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية و الفكرية و تدفع الى التفكير و التعلم والتثقف و تجديد معلوماته اليومية كما تفتح له افاقا جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا إضافة الى ان العاب الفيديو وسيلة مهمة للطفل اذا احسن استعمالها فهي وسيلة ترفيهية و تثقيفية و أداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية كما ان هذه الالعاب تؤثر على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل في حاجة الى استيعاب القيم التي تعرض عليه فيسعى ان يسلكها بأسلوب المحاكاة و التقليد.

2/ومن خصائص العاب الفيديو أيضا أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية

وتشجع العمل الجماعي و التعاون والاتحاد وتقوية المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه ومن قدراته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه إضافة الى انها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق و السرعة وتنشط الذاكرة حتى في القوة والعزيمة اللتين تمده بها بعض الألعاب القتالية و الشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة فهي منتوجات رقمية الكرتونية تتطور مع التطور الرقمي التكنولوجي و الصناعي أما من الجانب الاجتماعي فالشيء اللافت للنظر هو استعمال هذه الالعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية و الإدراكية.(المجلس العربي للطفولة والتنمية ،ص 37).

المطلب الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

❖ ايجابيات الالعاب الإلكترونية:

ان اهم ايجابيات الالعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام ما يلي :

- تنميه القدرات العقلية للأفراد
- اثاره الفكر بمتابعه الالعاب وحل الألغاز
- تعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة ويقدر دورها في اتساع رغباته وتحقيق حاجته
- يتمثل الاطفال الاخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض العاب الحاسوب
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع
- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع الى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة ونقلها في حقيبته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.(فتحي بوخاري ، شعوة علي ، 2019، ص 60).
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد العاب حاسوبية وتصميمها من قبل الاطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- اثارة روح التنافس بين الاطفال لتحقيق الفوز على الاقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- يعتاد الأطفال على دقة الملاحظة والسرعة البديهية والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قانون وانظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.

- يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الالعاب بتجنب الصراخ والفوضى
- تثق بنزاهة التحكم وتقبل النصر او الهزيمة بقناعة تامة .
- يعتاد الاطفال الاصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ
- تبادل العاب الحاسوب بين الاطفال يعزز مبادئ واخلاق اسلامية سامية مثل التعاون والصدق في التعامل وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية.
- يتمكن جميع الاطفال من اتباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختيار الالعاب المتوافقة مع قدرتهم . .(فتحي بوخاري ، شعوة علي ، 2019، ص 61).

سلبيات الالعاب الإلكترونية:

ان مخاطر هذا النوع من الالعاب على الطفل كثيرة منها:

- الساعات الطويلة التي يقضيها الاطفال امام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الاشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب
- الاهتمام الزائد بألعاب الحاسوب يشتت اذهان الاطفال عند متابعة تحصيلهم
- يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية لابتعاد الاطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية
- يؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة ومن ممارسة ادواره الاجتماعية من حيث تبادل زيارات الأهل والأقارب واستقبال الضيوف ومحادثتهم
- فراغ مضمون الالعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.
- تعلق الاطفال بما يستجد من عروض العاب حاسوبية جديدة توصلهم الى مرحلة الادمان الذي يصعب الخروج منه واعادة الطفل الى طبيعته الاولى بسهولة
- يضعف إدراك الطفل لحقائق الاشياء وطبيعتها .. (فتحي بوخاري ، شعوة علي ، 2019، ص 61).

-الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الالعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.

- تنافس شركات الإنتاج على مبيعات العاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف و النوع مما يعكس سلبا على الاطفال ورغم ما يتقدم من تعداد لمجموعة من السلبيات غير انا هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكبر عدد من الدراسات والتمحيص، هي ظاهرة التقليد و المحاكاة، العنف و الموقف

المتحيز من الشعوب لان الطفل متقلبا تتصل مع ما تراه معروض على الشاشة من خلال حاسة البصر التي تعد من الاقوى بين الحواس في التقاط الشيفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما يحاكي عقله ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة.(فتحي بوخاري ، شعوة علي ، 2019، ص 61).

المبحث الثاني: التلميذ

المطلب الاول: مفهوم التلميذ

يشير مفهوم التلميذ لغويا إلى المعاني التالية:

- طالب العلم وخصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى.
- تلميذ في مدرسة ابتدائية، ويقال ألقى الناظر كلمة أمام تلاميذ المدرسة .
- صبي يتعلم صنعة او حرفة ويقال مزال تلميذا في ورشة النجار .والتلميذ بهذا المعنى هو خادم الأستاذ من أجل العلم، أو الفن، او الحرفة، أو هو طالب العلم.
- ويشير مفهوم التلميذ كذلك إلى التتلمذ والتلمذة اي يتلمذ غيره والتلاميذ هم مجموعة من الأفراد الذين يحضرون ما اختاره المربون ومن ورائهم المجتمع لنموهم ومهارات وميول خلال التربية ويستعمل هذا اللفظ في المغرب في المراحل الابتدائية والاعدادية والثانوية .(بريزي عبد الله ، دس ، ص 103).

اصطلاحا :

إن مصطلح التلميذ يعني المزاولة للتعليم الابتدائي أو الإعدادي او الثانوي. ويعرف كذلك بأنه المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من اجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانات فلا بد أن هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات في صالح التلميذ. لابد ان يكون لها هدف يتمثل في تكوين عقله، روحه، جسمه، معارفه، واتجاهاته.(سوفي نعيمة،2011/2010 ،ص 85).

المطلب الثاني: خصائص التلميذ

❖ الخصائص الجسمية:

1) يمتاز التلميذ في هذه المرحلة بطفرة في النمو بحيث يزداد وزنهم بدرجات متفاوتة وتظهر هذه الطفرة بين البنات أولا تبدو لدى غالبية الذكور في الصف الثامن او التاسع وقد يتأخر نمو بعض التلاميذ إلى بعد هذه المرحلة

لذا فإن هذه الفئة قد تواجه اوضاعا عصيبة بين زملائهم الامر الذي يتطلب من المعلم دورا توجيهيا وارشاديا مناسبا، وتستلزم منه تخطيط نشاطات رياضية وفنية يساهم فيها جميع التلاميذ في هذه المرحلة، والتيقن من اشتراك الذين لم يبلغوا في نموهم الجسمي مبلغ الآخرين في تلك النشاطات.

2) يهتم تلاميذ هذه المرحلة باعتبارهم مراهقين بمظهرهم ويشعرون بالتعب بعد بذلهم جهد معين، ويميلون إلى الكسل وهو أمر لم يكن كذلك في المراحل السابقة .

3) إن التغيرات السريعة التي تحدث في نمو التلاميذ في هذه المرحلة تؤثر في صحتهم ومن المهم أن يراعي المعلم متطلبات النمو في هذه المرحلة بشكل معقول على أن ينمي لديهم أهمية التفاتهم للعمل المدرسي . (سوفي نعيمة ، ص 86).

4) يعاني تلاميذ هذه المرحلة من مشكلات خاصة بالمراهقين كالعادات غير السليمة.

5) يهتم المراهق بشكل خاص بذاته الجسمية ويتأثر بشكل خاص بمظهره وقدرته ويسعى لتطويرها ويزعجه اي شذوذ عن زملائه.

❖ **الخصائص الاجتماعية**

1) يتأثر التلميذ المراهق بشكل خاص بأقرانه، ويسعى لإيجاد مكانة لنفسه بينهم، فيتعرف من خلالهم الى نقاط قوته وضعفه وتبرز امكاناته الاجتماعية من خلال اطلاعه بدور قيادي في الجماعة او في دور تابع .من المهم أن يعمل المعلم على مناقشة الطالب في آرائه والسعي لتنمية الأدوار الاجتماعية لتلاميذه وأن يشجع التعاون ويشركهم النشاطات الاجتماعية .

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

6) يحتاج التلميذ المراهق إلى تقبل الآخرين له داخل منزله ومدرسته وصفه . (سوفي نعيمة، ص 86).

3) كي يشعر بالأمن النفسي ويهمه بشكل خاص ان يلاقي القبول من الاشخاص الهامين والبارزين بالنسبة إليه سوآءا كانوا في المدرسة او المنزل او الحوار ويمكن للعلم ان يلعب دور في بناء الذات الاجتماعية لتلاميذه المراهقين حيث يستطيع ان يشجع التفرد ويستطيع أن يكلف تلاميذه بواجبات مفتوحة النهاية وأن يحسن الظن بهم ومن الضروري أحيانا التنبؤ بسلوكهم. (سوفي نعيمة. مرجع سابق ، ص 86-87)

❖ **لخصائص الانفعالية :**

1) تعتبر فترة المراهقة فترة التقلبات الانفعالية بالنسبة لتلاميذ هذه المرحلة فهم مزاجيين وسريعوا التقلب، وتجدهم حينها يسلكون كالكبار وأحيانا أخرى كالصغار، وقد يكون مراد ذلك إلى التغيرات البيولوجية التي تحصل لهم من جهة ونتيجة لطريقة التي يتعامل وفقها الراشدين معهم، لذلك فإنهم يتأثرون جدا في التوقعات الموجهة إليهم وهنا يكمن الدور الرئيسي للمعلم حيث ينبغي على المعلم تنيمة ذوات تلاميذه في مرحلة المراهقة من خلال الأخذ بأيديهم حتى يتجاوزوا مرحلة العواطف هذه بسلام .

2) يشعر الكثير من التلاميذ المراهقين بعدم الثقة بالنفس وذلك لأنهم لا يتمكنون من القيام بالمهمات التي يطلبها الراشدون منهم معلمين كانوا أم أهل لان توقعات الكبار عادة تكون أعلى من قدرات المراهقين الحقيقية، وقد يكون من الضروري يلتفت المعلم لهذه الخاصية (سوفي نعيمة ، ص 87)

3) يعاني بعض التلاميذ المراهقين من توترات نفسية نتيجة عدم التوازن البيولوجي، ويحس المراهق بالإرهاق وفي نقص الغذاء المتوازن وفي الرغبة في أن يعامل على أنه طفل لذلك نجد المراهق يتحدى أهله ومعلميه ويعتبرهم عوائق أمام استقلاليته وحريته وينبغي على المعلم تنويع النشاطات بحيث ينبغي على المعلم التنويع في العمل المنتج دائما (.سوفي نعيمة ، ص 87)

❖ **الخصائص العقلية والمعرفية :**

1) يدرك التلاميذ في هذه المرحلة المفاهيم المجردة بدرجة كبيرة وعليه إدراك المفاهيم والقيم الاخلاقية كالخير والشر والوسيلة والرذيلة العدالة والديمقراطية إدراكا جيدا، حيث تصح هذه المفاهيم ذات معنى بالنسبة لهم .

2) تزداد لدى تلميذ هذه المرحلة القدرة على التذكر والانتباه والتخيل.

3) إن تلاميذ هذه المرحلة يصلون إلى المرحلة الأخيرة من النمو العقلي التي تتسم بقدراتهم على الانغماس في المسائل المجردة. (سوفي نعيمة ، ص 88)

المطلب الثالث: دور التلميذ

يمكن تحديد دور التلميذ وفق افتراضات على النحو التالي :

- ✓ أن يقوم التلميذ بالتدريج بالمعرفة وفق مستويات من السهل إلى الأكثر صعوبة ومن السهل إلى المجرد ومن العام إلى الخاص .
- ✓ ينظم التلميذ أفكاره على صورة العدسة التي تضم تكوين صورة أولية متماثلة المحتوى الذي يراد تعلمه .

- ✓ يتدرب التلميذ على ممارسة إستراتيجية تكوين صورة أولية شاملة في المحتوى الذي يعرض له، واستخدام المقدمة الشاملة وبذل الجهد في استيعاب محتوى المعرفة التي يريد التلميذ استيعابها وإدماجها في بنائه المعرفي.
- ✓ يتدرب على بناء مخططات مفاهيمية تساعده على تنظيم المعرفة قبل استدخالها وإدماجها في بنائه المعرفي .
- ✓ يتدرب الطالب على بناء علاقة مفاهيمية لتطوير بنية مفاهيمية تساعده علاقة رئيسية ومتوسطة وثانوية ضمن الافكار التي يتفاعل معها والتي تقدم له وفق تنظيم محدد .
- ✓ يطور التلميذ فهما متدرجا هرميا للخبرات التي يواجهها والتي تقدم له او تفيده في المواقف التعليمية التي يتفاعل معها(سوفي نعيمة، ص 89)

(1) يتدرب على بناء ملخصات داخلية وملخصات للأفكار المتضمنة في مجموعة الدروس تعكس بوضوح البنية والعلاقات .

- ✓ يتدرب التلميذ على ممارسة الفهم المتكون للأفكار المجزأة خلال عمليات المقارنة المقابلة .
- ✓ يقوم التلميذ بإجراء علاقات مشابهة بهدف تنظيم المعرفة بصورة غير مألوفة من أجل استدخالها واسترجاعها عند الحاجة إليها وأن يتدرب التلميذ على الاستخدام الواعي للإستراتيجيات المعرفية .
- ✓ ان يتدرب على السير وفق مستويات التفعيل المتضمنة في مواقف التدريس وفق سرعته الخاصة التي تحددها عادة البنى المعرفية المتوفرة لديه. (سوفي نعيمة ، ص 90)

خلاصة الفصل:

مما سبق ذكره نستنتج ان الالعاب الالكترونية من أهم الألعاب المحببة للتلاميذ في الوقت الحاضر، ولكن هذه الالعاب لها تأثيرات ايجابية واخرى سلبية التي تؤثر على التلميذ.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي

تمهيد.

المبحث الأول : التحصيل الدراسي و أهميته.

المطلب الأول: مفهوم التحصيل الدراسي.

المطلب الثاني: أهداف و أهمية التحصيل الدراسي .

.1أهداف التحصيل الدراسي.

.2أهمية التحصيل الدراسي.

المطلب الثالث: العوامل المؤثرة على التأثير الدراسي.

المطلب الرابع: شروط ومبادئ التحصيل الدراسي .

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي.

المطلب الأول: علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي.

المطلب الثاني: الآثار الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية .

المطلب الثالث: التأثيرات الاجتماعية والنفسية والأكاديمية للألعاب الإلكترونية على التلميذ.

خلاصة الفصل

تمهيد :

يعتبر التحصيل الدراسي أحد الجوانب الهامة في النشاط التعليمي الذي يستهدف التلميذ والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي وكذلك التعرف على مشكلات رسوب وإخفاق بعض التلاميذ في المدراس، حيث أنه يشير إلى مستوى الطلاب وإنجازاتهم، بالإضافة إلى أنه يساعدهم في تحديد أهدافهم التي يريدون الوصول إليها.

المبحث الأول: التحصيل الدراسي وأهميته

المطلب الأول: مفهوم التحصيل الدراسي:

يعتبر مفهوم التحصيل الدراسي من بين المفاهيم المتداولة بصورة كبيرة عند الباحثين والعاملين في مجال التربية وعلم النفس، ومن خلال الأبحاث المختلفة قدمت عدة تعاريف حول التحصيل الدراسي:

1.1. لغة:

- **مادة (ح ص ل) حصل الشيء** والأمر خلصه وميزه عن غيره والتحصيل الشيء تجميع و تثبيت.(فاروق عبد فليلة ، 2004، ص 72)
- كما يعرف بأنه "أداء الطالب في الصف لعمل ما من ناحية الكم والكيف"
- ويعرف كذلك بأنه "عملية اكتساب المعارف أو المعلومات المدرسية بطريقة منظمة".(راشد محمد، 2000،ص 27)

2.1. اصطلاحا:

يعرف "عبد الرحمان العيسوي (1994)" التحصيل الدراسي بأنه "مقدار المعرفة والمهارات التي يكتسبها الفرد نتيجة التدريب والمرور بخبرات السابقة".(عبد الارحمان العيسوي ، 1994، ص 299)

أما "مجلة التربية " ترى أن التحصيل الدراسي هو" وقوف الطالب على مرتكزات المادة ومفرداتها التعليمية، في ضوء مستوى المناهج وأهدافها في إطار الفلسفة التربوية لوزارة التربية والتعليم، فالطالب الذي يستوعب ويتقن ويلم بالمفاهيم والمضامين والحقائق أو من ثمة انعكاس هذه المرتكزات على سلوكياته الحياتية وقدراته العلمية والفكرية، يكون قد حصل بشكل واعي و مجد". (صالحي سعيدة ، 2012/2011، ص 111)

تعريف "أبو حطب(1980)": إن مفهوم التحصيل الدراسي يرتبط بمفهوم التعلم المدرسي ارتباطا وثيقا، إلا أن مفهوم التعلم المدرسي أكثر شمولا فهو يشير إلى التغييرات في الأداء تحت ظروف التدريب والممارسة في المدرسة.

أما الباحث"جابلن" فهو يرى أن التحصيل هو: مستوى محدد من الأداء والكفاءة في العمل المدرسي، كما يقيم من قبل المعلمين أو عن طريق الاختبارات أو كليهما. (اسماء خلاف ، 2019، ص 55).

وبالنسبة "لإبراهيم حسن الكناني" (1991) فيرى أن التحصيل الدراسي هو: كل أداء يقوم به التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات المدرسية أو كليهما.

ويعرفه "صلاح الدين علام" بأنه: "مدى استيعاب التلاميذ لما تعلموه من خبرات معينة في مادة دراسية مقررة فيقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في مادة دراسية معينة".(قنيش سعيد ، 2012/2011، ص 52)

من خلال التعريفات السابقة يمكن القول أن مفهوم التحصيل الدراسي من المفاهيم الأساسية في علم النفس التربوي، حيث أورد العديد من الباحثين في مجال علم النفس و التربية الكثير من المفاهيم حول التحصيل، فمنهم من يرى انه عملية اكتساب المعارف و المعلومات، ومنهم من يؤكد انه الدرجة التي يحصل عليها المتمدرس في الامتحان، و عموما هو عبارة عن محصلة ما يتعلمه التلميذ (المتعلم) بعد مرور فترة زمنية معينة ويقاس بأدوات وآليات محددة و مقننة، و لا يقتصر على التلميذ فقط، بل يمتد إلى تقييم أداء المعلم و المنهج الدراسي و الأسلوب الدراسي.

المطلب الثاني: أهداف وأهمية التحصيل الدراسي:

1.أهداف التحصيل الدراسي:

يهدف التحصيل التحصيل الدراسي إلى تمكين المتعلم من معرفة مستواه ورتبته، مقارنة بمستوى زملائه في نفس الصف، كما يمكن للجان المسؤولة عن الامتحانات وكذا الأساتذة من معرفة مستوى طلابهم، والهدف من ذلك هو التعريف على مستواهم ورتبتهم وكذا قدرتهم على استيعاب المعارف والمهارات المختلفة في مادة معينة خلال فترة زمنية معينة.(نعيم الرفاعي ، 1980، ص 258).

كما يهدف التحصيل الدراسي إلى تقييم المعلومات والمعارف الدراسية الخاصة بالطالب من خلال الخطوات التالية:

- قياس مستوى الطلاب بعد انتهاء فترة تعليمية معينة.
- اعتماد النتائج لمنح الشهادات والدرجات والإجازات.

- قياس الفوارق بين عناصر الفعل التعليمي، من أهداف ومحتوى ومناهج وكذا مدى صلاحيتها وملامتها لبلوغ الأهداف المرجوة.
- التعرف إلى أي مدى تم تحقيق الأهداف التي حددتها الفترة التكوينية و التعليمية.(محمد الصالح خروبي ، 1983، ص 25)

كما يمكن تحديد أهداف أخرى للتحصيل الدراسي المتمثلة في:

- الوقوف على المكتسبات القبيلة 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 على 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 التلميذ الخاصة من اجل العمل على رعايتها حتى تتمكن كل واحدة منهم بتوظيفها في خدمة نفسه ومجتمعه معا.
- تحديد وضعية أداء كل تلميذ بالنسبة إلى ما هو مرغوب فيه، أي مدى تقدمه أو تراجعه عن النتائج التي تتناسب مع من تم الكشف عنه بحقائق.
- قياس ما تعلمه التلاميذ من اجل أكبر 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 المجتمعة، من اجل استغلال القدرات المختلفة للتلاميذ.
- تحسين وتطوير العملية التعليمية.(برو محمد ، د س ، ص 214).

ومنه نستنتج أن الهدف الأسمى للتحصيل الدراسي هو تحديد الأداء الفعلي والحقيقي الذي يعبر عما اكتسبه التلاميذ من معارف وسلوكيات يمكن من خلالها أن يحدد مستقبلهم الدراسي والمهني.

2. أهمية التحصيل الدراسي:

تشكل الدرجات التحصيلية وما ينبثق عنها من تقديرات أساسا مهما للكثير من الإجراءات والقرارات الهامة التي ترتبط بوضع الفرد وتؤثر فيه، فأهلية الفرد للاستمرار أو القبول في برنامج معين أو الحصول على بعثة دراسية أو وظيفة معينة تتقرر بالمستوى الأكاديمي الذي يحققه متمثلا في الدرجات أو التقدير التي يحصل عليه، وتؤدي الدرجات وظائف عليه ترتبط بحاجات الطلبة وأولياء الأمور والمدرسين وأصحاب العمل فهي تلعب دور مهم في تكوين التلميذ صورة عن ذاته وستبقى من أفضل عوامل التنبؤ اللاحق. فأهمية التحصيل الدراسي وفوائده تظهر على شخصية الفرد. وتبدو من خلال ارتقائه تصاعدياّ كونه يعد الفرد لتنبؤ مكانة وظيفية جيدة في معظم الحالات، كما تكمن أهميته في انه يقرر نتيجة التلميذ لانتقائه من مرحلة إلى مرحلة أخرى، وكذلك تحديد النوع والتخصص الذي سينتقل إليه ويجعل الطالب يتعرف على حقيقة قدراته وإمكاناته، كما أن وصول الطالب إلى مستوى تحصيلي مناسب في دراسته للمواد المختلفة يبث الثقة في نفسه ويدعم فكرته عن ذاته، ويبعد عنه القلق والتوتر مما يقوي صحته النفسية.(سميرة ونجن 2014، ص 53)

وعليه يعتبر التحصيل الدراسي في المجال التربوي المعيار الوحيد الذي يتم بموجبه قياس تقدم الطلبة في الدراسة ونقلهم من صف تعليمي لأخر، وكذلك توزيعهم في تخصصات التعليم المختلفة أو قبولهم في جامعات التعليم العالي، وكذلك في مجال الحياة اليومية للتحصيل الدراسي أهمية كبيرة في تكييف الطالب في الحياة الدراسية ومواجهة مشكلاتها.

المطلب الثالث: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

تتنوع العوامل وتتعدد لتؤثر بصورة مباشرة على عملية التعلم ونذكر منها ما يلي:

1.3. العوامل الذاتية والشخصية: وهي عوامل متعلقة بالتلميذ في حد ذاته.

أ. الجسمية والصحية:

وهي أسباب فيزيولوجية تتمثل في الأمراض والعاهات الصحية خاصة بالإعاقات السمعية (التهاب الأذن الوسطى)، ومشكلات بصرية وسوء التغذية، والأمراض البيولوجية **الأسباب** الوراثية والتي تنعكس نتائجها سلبيا على التحصيل الدراسي للأبناء.

ب. الأسباب العقلية:

وتتمثل القدرات العقلية ومدى ارتباطها بدرجة التحصيل عند التلميذ، ويرجع اختلاف التلاميذ في قدراتهم العقلية لعدة أسباب منها خلفية الطفل اللغوية، والمهارية في مادة من المواد، كذلك حب المادة فإذا كان ذكاء الطالب دون المتوسط فهو متخلف عقليا ولا يستطيع أن يحق نجاحا دراسيا وقد يحدث هذا نتيجة لعامل الوراثة أو تعرض لحادث في الصغر أو إصابة بمرض كالتهاب السحايا الدماغية مما يؤدي إلى حدوث خلل دماغي أو عقلي وهنا نطلق عليه التأخر الحقيقي، كما انه هناك حالات تكون نسبة الذكاء عند الأطفال مرتفعة لكنه يفشل في دراسته وهذا راجع لعدم وجود منهاج ومواد دراسية وطرق التدريس تتماشى مع حالته، لان مدارسنا تفقد إلى تطبيق الاختبارات التي تقيس مثل هذه القدرات.

ت. الأسباب النفسية والانفعالية:

إن العوامل النفسية والانفعالية تلعب دورا كبيرا في عملية التحصيل الدراسي حيث كلما زاد الميل نحو المادة الدراسية كلما زاد التحصيل فيها، فالطالب الذي يعاني القلق أو عدم الإحساس بالأمن يصبح غير قادر على التركيز والاستيعاب ما يؤدي إلى انخفاض تحصيله الدراسي.(سميرة ونجن، 2014، ص 61-62)

2.3. العوامل المدرسية:

تعتبر المدرسة من أهم العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي باعتبار أنها المسؤولة الرسمية عن العملية التربوية، فإذا كانت العلاقات داخل المدرسة يشوبها القلق والخوف فسيؤدي ذلك إلى انخفاض في التحصيل الدراسي، بالتالي وجب أن تتوفر بها جميع الإمكانيات ويتوفر بها المناخ التربوي الذي يشجع ويساعد التلميذ على الارتقاء بنفسه مما يساعده على فهم المادة العلمية والزيادة في التحصيل والفاعلية والإنجاز، والبيئة المدرسية تشمل جملة من المتغيرات المؤثرة على التحصيل الدراسي من أهمها:

أ. المعلم:

يعتبر المعلم أم عنصر في العملية التربوية وبدون معلم ناجح تفشل العملية التربوية، فخصائصه وقدراته وأساليبه تؤثر بشكل مباشر في أداء تلاميذه، لذلك وجب على المعلم امتلاك الصفات التي تؤهله للقيام بعمله التربوي، كامتلاكه للإعداد التربوي الجيد الذي يؤهله لتطبيق مهارات التعليم المناسبة لهذه المرحلة التعليمية وكذلك قدرته على التنويع في أساليب التدريس مع مراعاة فروق الفردية بين التلاميذ من جميع النواحي، ومدى قدرته على تعميم الاختبارات التحصيلية بطريقة موضوعية فبالإضافة إلى التمكن من المادة العلمية والتمكن من المهارات الأكاديمية والمهنية الوظيفية كذلك التمكن من الميول الإيجابي نحو مهنة التعليم وحسن مهام المتعلمين.

ب. المنهج:

يؤثر بشكل كبير من ناحية محتواه وأساليب عرضه على تحصيل التلميذ، وكي يؤدي هذا المنهج دوره لا بد وأن يكون صالحا فنيا، نفسيا وتربويا، وأن يتوافق مع ما يمتلكه المتعلمون من معرفة سابقة وفي الوقت نفسه يربى لديهم سلوكا ومعرفة جديدة بما يتناسب واحتياجاتهم في هذه المرحلة العمرية.

ت. الجو المدرسي:

يمكن النظر إلى المدرسة على أنها جماعة اجتماعية قائمة، عليها أن تلائم نفسه مع المطالب الداخلية و الخارجية، و الجو المدرسي يشمل علاقة الطالب بالزملاء و المعلمين و الإداريين و ما ينتج عن ذلك من سلوكيات تؤثر في التلميذ سواء بالسلب أو بالإيجاب، كتحديد عدد الطلاب في الشعب الدراسية، و فتح شعب جديدة و تفهم المعلمين لقدرات الطلاب المختلفة و تشجيعها من خلال توفير البيئة الدافعة إلى ذلك،

إضافة إلى توفير الوسائل التعليمية المناسبة، واستخدام استراتيجيات التعليم المناسبة و تشكيل لجان من المتخصصين لمناقشة المشكلات التي تواجه الطلبة و إيجاد الحلول المناسبة لها.(سميرة ونجن ، ص 64)

3.3.العوامل الأسرية:

تعتبر الأسرة من أهم المؤشرات والعوامل التي تلعب دورا هاما في حياة المتعلم والتي تدفعه إما للنجاح والإنجاز أو إلى الفشل والتسرب.

إن العوامل العاطفية المرتبطة بدفء الأسرة كالحب والحنان والثقة، والاهتمام والتماسك، له تأثير أساسي على النجاح المدرسي، فقد يعاني الأبناء من اضطراب عاطفي جراء إهمال الوالدين وحرمانهم من الاهتمام والحب، مما يؤدي بهم إلى عدم الاستقرار في سلوكهم سواء البيداغوجي أو سلوكهم مع محيطهم مثل الإفراط في الحركة، التشويش، العنف، الاكتئاب.

ويمكن اعتبار أن سوء تفاهم الوالدين وانفصال الزوجين والخصام المستمر والاختلافات بينهما له تأثير كبير على مستوى الإنجاز عند الأبناء في المدرسة أو حتى على معاشهم النفسي، فالآباء عوضا أن يكونوا متفرغين لمساعدة أبناءهم في التعلم والإنجاز وتوفير محيط تربوي هادئ، نجدهم يساهمون من خلال المشاكل الزوجية والخلافات في اضطراب أبنائهم وتشويش تفكيرهم وإحباط عزمهم، كما أن فقدان أحد أفراد العائلة، يعرضهم لمشاكل عاطفية تؤثر على سلوكياتهم ونظرتهم للحياة.(محمد عبد الرحيم عدس ، 1999، ص 25).

كما أن المستوى الاقتصادي للأسرة يلعب دورا هاما في ارتفاع أو تدني التحصيل الدراسي للمتعلم ومن بين أهم العوامل الاقتصادية، نجد الفقر الذي يسبب سوء التغذية ونقص الفيتامينات الأساسية للجسم وكل هذا له إثر على قدرة التفكير والاستيعاب والتركيز إضافة إلى نقص بعض الوسائل المادية مثل: ضيق البيت، التهوية، الإنارة، وعدم توفر الأدوات المدرسية.

إضافة إلى ذلك نجد المستوى الثقافي للأسرة وللوالدين على وجه الخصوص والذي له دور هام في إنماء التفكير والرصيد اللغوي وأسلوب تعاملهم مع مختلف الوضعيات الاجتماعية وتوجيه سلوكهم في المحيط المدرسي إضافة إلى أساليب اكتساب المهارات والمعارف. (نعيم الرافعي ، 1972، ص 35)

المطلب الرابع: شروط ومبادئ التحصيل الدراسي:

إن عملية التعلم والتعليم تستلزم ترتيباّ وتنظيماّ وتخطيطهاّ، وتتطلب تهيئة جميع الشروط المواتية لحدوث عملية التعلم، هذه الشروط أو القوانين توصل إليها علماء النفس والتربية تجعل من التعليم إفادة لصاحبه ومن إن العوامل إلي تسهم في عملية التحصيل إتباع ما يعرف بشروط التحصيل العلمي الجيد والتي تكمن بما يأتي:

- **قانون التكرار**: فلحدوث التعلم لابد من التكرار والممارسة، حتى يتعلم والإجادة.
- **الدافعية**: أن يكون هناك دافع نحو بذل الجهد والطاقة لتعلم المواقف الجديدة أو حل المشكلات.
- **توزيع التمرين**: أي أن عملية التعلم يجب أن تتم على فترات زمنية تتخللها الراحة من وقت لأخر.
- **الطريقة الكلية**: أي اخذ الفكرة العامة عن الموضوع بعد ذلك تحليله إلى جزئياته ومكوناته.

وهناك من يحدد هذه الشروط ب:

- **الجزاء (العقاب)**: والذي له أثرا في دفع الطلبة نحو الدراسة أو الامتناع عنه. فإذا أدرك الطالب انه سيجازى جزاءا حسنا فان تحصيله الدراسي سوف يكون حسنا والعكس صحيح.
- **الدافع**: يتوقف على ما يثيره الموقف التعليمي من هذه الدوافع سواء أكانت نفسية أو اجتماعية.
- **التكرار**: أن التكرار أو حفظ المادة العلمية من قبل الطالب يساعد في إتقان التعليم وتحسينه.
- **الطريقة الكلية**: أن يكون الطالب فكرة عامة وشاملة عن الموضوع، ثم الانتقال إلى فهم الأجزاء.
- **معرفة النتائج**: فمن الأفضل للطالب أن يكون على علم بنتائج تحصيله لمعرفة نقاط القوة والضعف.
- **الإرشاد والتوجيه**: فعن طريقة يتعلم الطالب الحقائق الصحيحة للموقف التعليمي مما يساعد على اكتشاف الأساليب الخاطئة وتداركها فيما بعد.
- **النشاط الذاتي**: أي فعالية الطالب في العملية التعليمية عن طريق ابحث الذاتي و جمع الحقائق.
- **التعلم الجيد** : و الذي يعتمد على التعميم، التجريد، التفكير، التطبيق، التمييز، التحليل، و المقارنة وغيرها.
- **الواقعية**: أي أن يكون محتوى البرنامج الدراسي واقعيا مرتبطا بالحياة الاجتماعية للطالب، حتى يتسنى له تطبيق تلك المعلومات النظرية واقعيا. (سميرة ونجن ، ص54/53).

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتحصيل الدراسي.

المطلب الأول: علاقة الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي :

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، و أداء الواجبات المدرسية، و القراءة و الترفيه، كما أكدت مجموعة من الدراسات بان هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ما بين استخدام الطفل للألعاب الالكترونية و تدني مستوى التحصيل الدراسي، حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الأطفال، في حالة عدم مراقبة الآباء و الأمهات لهم، لان أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى ما من يمارسها من الأطفال، و حتى المراهقين نظرا لوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف و رغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على ارض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي الى ضعف المستوى التحصيلي الأكاديمي الجيد عند الأطفال و المراهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر، لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل و بالتالي يستيقظون متأخرين على الدوام الدراسي و حتى إن ذهبوا الى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم و التحصيل الأكاديمي الجيد، بل يصل بهم الأمر الى النوم في الصف.

أما الأستاذ حازم الصاوي فيرى انه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم و الجلوس معهم، حتى لا يشعر الطفل انه 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 و العين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال و المراهقون في ممارسة هذه الألعاب و كل هذا يؤدي الى الشعور بالصداع و الإجهاد البدني بالإضافة الى إن انبعاثات الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب تصيب من يمارسها بضعف شديد في الإبصار على المدى البعيد، و ذلك حسب العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الشأن.(منال الاسود ، فوزي لوحيدي ، 2019، ص 53).

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

المطلب الثاني: الآثار الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية :

1. العنف لدى مدمني الألعاب الالكترونية :

على الرغم من أن هناك بعض الآراء التي ترى أن الألعاب الالكترونية تسهم بتطوير الطفل في اللعب، و تزيد من مهاراته، و تنشيطه بمجالات تفكيره و إثراء مخيلته و تنشيطها باتجاه أوسع، و تدفع قدراته الى النمو و الإدراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، و خاصة على صحته الجسدية و النفسية و العقلية و السلوكية، و على مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، و ذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الالكترونية من معطيات سلبية و نتائج خطيرة تعمل على إشاعة الثقافة السلبية المتمثلة ب ثقافة العنف التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها و مضامينها و ما تضخه من نزاعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الايجابية و تعمل على تقويض قيمتها و قدرتها و مؤثراتها في كيان الطفل و سلوكه، لتحل محلها ثقافة العنف و نزعتها الساعية الى تكريس قيمها و وجودها في سلوك الطفل و ثقافته، خاصة بعد أن أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الالكترونية عبر الكومبيوتر والانترنت.

و في هذا الصدد يرى الدكتور "كليفورد هيل " المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الالكترونية في بريطانيا :" لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا و بمساعدتنا بل و بأموالنا أيضا ... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فان الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس اشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر.(تهامي محمد ، جعفورة مصعب ، 2019، ص 90).

2. إدمان الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي:

التنمر في الوسط المدرسي هو شكل من أشكال العنف و الإساءة و الإيذاء الذي يكون موجه من الطفل (المتنمر) الى طفل آخر (الضحية)، و قد يكون هذا التنمر جسديا أو لفظيا أو اجتماعيا.

و تعد مشكلة التنمر في الوسط المدرسي من مشكلات السلوكية الخطيرة التي تهدد امن و استقرار المحيط المدرسي، و التي قد تنتج عن إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة فعلى الصعيد الغربي لقيت هذه المشكلة اهتماما كبيرا من طرف الباحثين و علماء النفس من بينهم: بدويل (2005) و كرني حيث درسوا أسبابها ونسب انتشارها بين التلاميذ مختلف المراحل التعليمية، كما قاموا بتبيين خطورتها بكافة الوسائل عن

طريق الإعلام و مواقع الانترنت، و القيام بحملات تحسيسية من قبل جمعيات خاصة بمحاربة التنمر في الوسط المدرسي.

و هناك عدة دراسات تبين أن هناك علاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية و التنمر في الوسط المدرسي، وخرجت هذه الدراسات بنتيجة مفادها أن الاستخدام السيئ للألعاب الالكترونية من قبل الأطفال له تأثير كبير على سلوكهم، فقد يقود الى التنمر، كما أن استغراق الوقت الطويل في الانترنت يؤدي الى توقف الأطفال عن ممارسة الهوايات.(تهامي محمد ، جحعفورة مصعب ، ص 92/91).

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

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

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

ويرى العلماء أن للعزلة الاجتماعية و الانطواء مخاطر على الإنسان إذ أنها تؤثر على توافقهم الشخصي و الاجتماعي و المدرسي، حيث يرى الدكتور عبد الحميد رزق، استشاري الطب النفسي أن خطورة إصابة المراهقين بالعزلة تكمن في عدم قدرتهم على التعبير عن الحالة التي يصابون بها، مما يجعل الفرد المنعزل يشعر

بحساسية مفرطة في التفاعل الاجتماعي لقلة خبرته في الحياة، فضلا عن انه يلجا كثيرا الى سلوكيات و تصرفات مضطربة، مثل الرغبة في الانتحار، أو الهرب من المدرسة، أو اللجوء الى العدوانية في التصرف، نظرا لان الشخص في سن المراهقة يكون مضطربا فكريا و نفسيا، و بالتالي يكون لديه الاستعداد لممارسة سلوكيات عدوانية تجاه نفسه و الآخرين.

4. الألعاب الالكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي ونقص الدافعية للتعلم:

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

5. الأضرار الصحية لإدمان الألعاب الالكترونية :

قد يؤدي تعود و إدمان الطفل و المراهق الى هذه الألعاب الى مخاطر و إصابات صحية، قد تنتهي بإعاقات مثل إصابات الأطراف و الرقبة و الظهر عند الجلوس بطريقة خاطئة أمام هذه الألعاب لفترات طويلة، و عدم قيام الطفل أو المراهق بأي تمارين رياضية بسيطة خلال أوقات الجلوس، لهذا فقد تكون من أهم أسباب السمنة عند الأطفال و المراهقين.

كما أن الوميض المتقطع المتباين من الإضاءة في الرسوم المتحركة ، قد يؤدي الى حدوث نوبات من الصرع لدى الطفل كما يسبب الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية الى الإصابة بمرض ارتعاش الأذرع، كما تؤدي الى ظهور مجموعة أخرى من الأمراض خاصة بالجهاز العضلي و العظمي، و الأضرار البالغة لإصبع الإبهام نتيجة لكثرة حركة الأصابع أثناء اللعب و ثنيهما بصورة مستمرة. كما أكد الخبراء الصحة أن عين الطفل تتأثر بالسلب أيضا عند اللعب لفترات بهذه الألعاب، حيث أن حركة العينين تكون سريعة مما

يؤدي الى إجهادها وحدوث الاحمرار والجفاف والزغللة بها، ومن ثم يبدأ الطفل بالشعور بالصداع وأحيانا بالاكتئاب. (تهامي محمد ، جعفورة مصعب ، ص 93).

المطلب الثالث: التأثيرات الاجتماعية والنفسية والأكاديمية للألعاب الإلكترونية على التلميذ:

1. التأثير الاجتماعي:

إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكومبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب و بسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة و في المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة و الولائم و الحفلات و الاجتماعات التي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، و بهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين زوجين أو بين الوالد وولده أو حتى الأخوة والأخوات فيما بينهم.(مريم قويدير ، 2012/2011، ص 148)

-كما يظهر التاثير،السلبي للألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لنمو الأطفال فهذه الألعاب بح بحكم طبيعتها طبيعتها الفردية والمتناسقة أساسا لا تساعد على على تنميه التكافل الاجتماعي لدى الأطفال وقت تتسبب في خلق حاله من التنافر وتباعد بينهم وفي انشغالاتهم عن الأنشطة والألعاب الأخرى خارج المنزل هذه التأثيرات السلبية يدركها الإباء والمعلمون بدرجه عالية مع وجود بعض الفروق بينها (دلال عبد العزيز الحشاش) صفحه 15 2008 .

2. التأثير النفسي:

أكد خبراء التربية أن كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب إلى حد الإدمان، قد يؤدي إلى أن يصبح الطفل أكثر عرضة للإخفاق الدراسي، إلى جانب ضعفه في الحوار والتعبير عن أفكاره، وقد أكدت دراسات عديدة تأثير اللعاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال، كما أنها تنمي العدوانية بداخلهم فيمارسونها في البداية على المحيطين بهم من أشقاءهم ثم على الآخرين، إلى أن يصبح هذا السلوك عبارة عن منظومة يبني عليها الطفل طريقة تعامله مع الآخرين.

فمن جهتها تؤكد السعد (2005): انه وفقا للعديد من الدراسات والبحوث، فان ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض الماسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعا من أنواع المتعة والتسلية.

و بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية و الاستمتاع بقتل الآخرين، و تدمير أملاكهم و الاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال و المراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها و حيلها، و تنمي في عقولهم قدرات العنف و العدوان، التي تقودهم إلى ارتكاب الجرائم، و هذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة و تقويم المحتوى لثلاثمائة (300) لعبة الكرتونية، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة و القتل.

وتظهر العديد من الأضرار النفسية على الأطفال، حيث يمكن تمييزها بالأمور التالية:

- لا يجد الشعور بالنشوة والرفاهية والسعادة، إلا أثناء ممارسته لهذه الألعاب لا غير.
- الفشل في الحياة العلمية، وذلك بسبب عدم رغبته القيام بواجباته وأعماله المروضة عليه.
- العصبية والعدوانية، حيث يصبح عصبيا لأنه لا يريد فراقها، وإنما يريد أن يبقى ويستمر باللعب، كما أن بعض هذه الألعاب تحتوي أمورا خطيرة كالجريمة والسرقة وغيرها من الأمور الممنوعة والمحرمة شرعا وعرفا، مما يؤثر بشكل مباشر على شخصية الطفل المستقبلية.

- فقدان الإرادة الحقيقية، حيث انه يصبح عبارة عن عبد لهذه اللعبة لا إرادة له عليها.
- فقدان مهارات التواصل مع الآخرين، حيث يفقد الطفل القدرة على فتح مواضيع متنوعة خارج نطاق الألعاب الإلكترونية، ولذلك نجده لا يجيد التواصل مع الآخرين في المدرسة، ومع الأهل والأقارب،
- فقدان الذكاء وروح الإبداع، فتجده يرى كل شيء يحيط به وكأنه شبيه لما يوجد في اللعبة، وهذا ما يجعل تفكيره وذكاؤه محدودا في نطاق ضيق جدا.

ومن هنا، فالألعاب الإلكترونية أو اللعاب الفيديو، تؤثر بشكل واضح في تغيير سلوك الطفل للسوء، حيث أنها تدفعه للأنانية وحب الذات، وزيادة السلوك العدواني لديه، وربما تدفعه لارتكاب بعض الممنوعات والمحرمات، كالسرقة للحصول على هذه الألعاب من الأسواق والمحلات التجارية، أو شراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسة هذه الألعاب عليها، حيث أنها تكون بمثابة إدمان له وهنا يكمن الخطر وتتجلى الأضرار.(النوي بالطاهر ، عاتكة غرغوط، 2018، ص 43/42).

3- التأثير الأكاديمية:

-تخبر ماي 2010 ان ممارسه الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على تحصيل الدراسي إلى إهمال الواجبات المدرسية من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم وفي هذا السياق في هذا السياق يروي أبو العينين 2010 انه أثناء وجوده في احد محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامه الغضب ونهى طفله أمامه فساله عن السبب في ذلك فقال له ان طفله لم يعد يتواجد في المنزل فما ان يأتي إلى البيت قديما من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية ويستمر هناك لأكثر من خمسه ساعات فلا يتفرغ لأداء واجباته مدرسيه ويضل بدون طعام طوال هذه الفترة . حتى انه قال ان مستواه الدراسي قد أخره منذ ان عرف طريق إلى ممارسه الألعاب الإلكترونية أبو العينين 2010 انه يعبي نفسه أطفال يحبون من الدراسة ويذهبون لممارسه الألعاب الإلكترونية)(عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 1431هـ/1432هـ، ص 18).

خلاصة الفصل:

ما يمكن استخلاصه في نهاية الفصل هو أن التحصيل الدراسي يعتبر من أهم المؤشرات التي بواسطتها يتم الحكم على نوعية التحصيل ومستوى الاكتساب والاستيعاب وعلاقته مع الألعاب الإلكترونية وتأثره بالعوامل المحيط به.

الإطار التطبيقي للدراسة

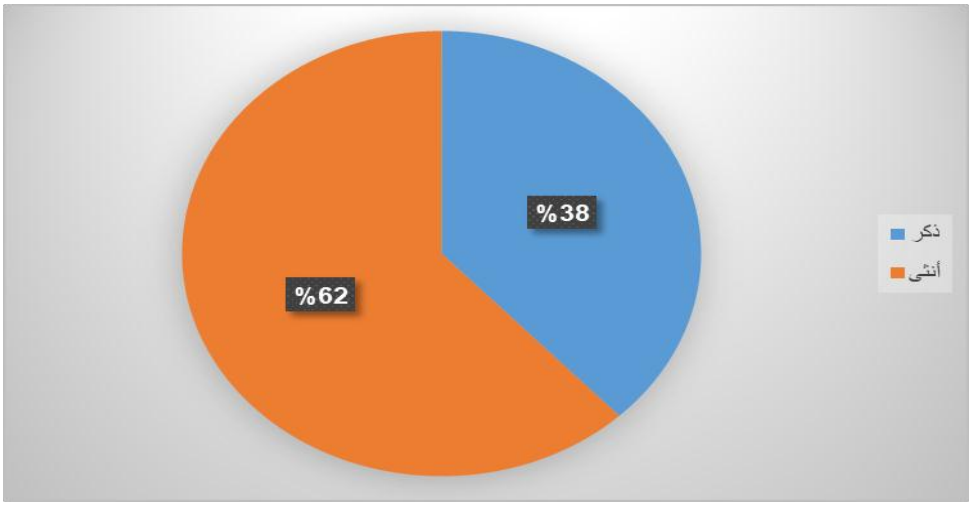
البيانات الشخصية:

1- الجنس:

الجدول رقم (01) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	38	0،38
أنثى	62	0،62
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا (100) فردا، نلاحظ أن حجم الذكور (38) **بنسبة 38 %**، أما الاناث فقد بلغ عددهن (**62**) أنثى بنسبة قدرت 62 **%** كما هو موضح من خلال الشكل التالي:



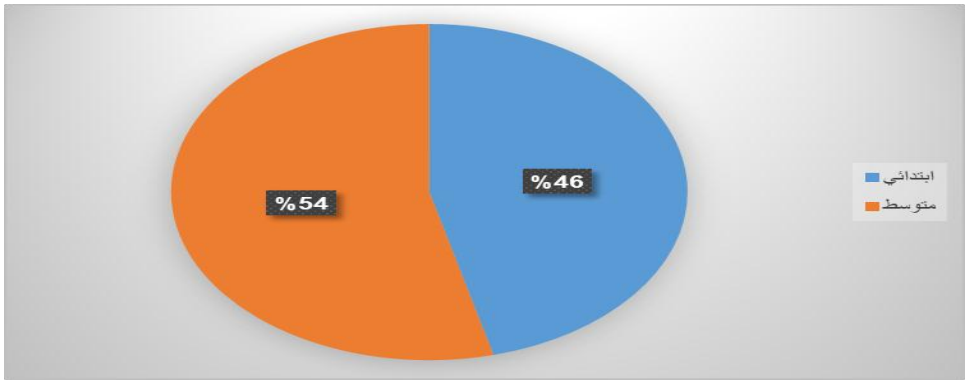
الشكل رقم (01) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس

2-المستوى التعليمي لأبناء الأولياء:

الجدول رقم (02) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرارات	النسبة المئوية
ابتدائي	46	0،46
متوسط	54	0،54
المؤهل العلمي	**100**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا (100) فردا، نلاحظ أن (46) من أفراد العينة لديهم مستوى(**ابتدائي**) بنسبة بلغت **46** %، أما من لديهم مستوى **متوسط** فبلغ عددهم (54) بنسبة بلغت **54** %، وهذا ما يوضحه الشكل التالي:



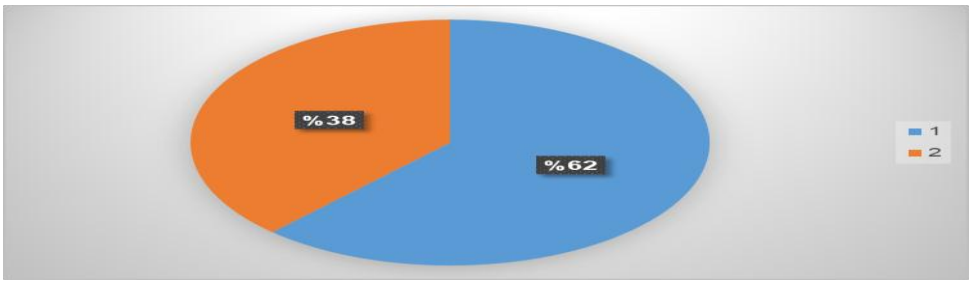
الشكل رقم (02) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي

-عدد الأبناء المتمدرسين في المستويات المحددة:

الجدول رقم (03) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير عدد الأبناء المتمدرسين في المستويات المحددة

عدد الأبناء المتمدرسين في المستويات المحددة	التكرارات	النسبة المئوية
1	62	0،62
2	38	0،38
المؤهل العلمي	**100**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا (100) فردا، نلاحظ أن (62) من أفراد العينة لديهم (**فرد واحد**) بنسبة بلغت **62** %، أما من لديهم (**فردين**) فبلغ عددهم (38) بنسبة بلغت **38** %، وهذا ما يوضحه الشكل التالي:



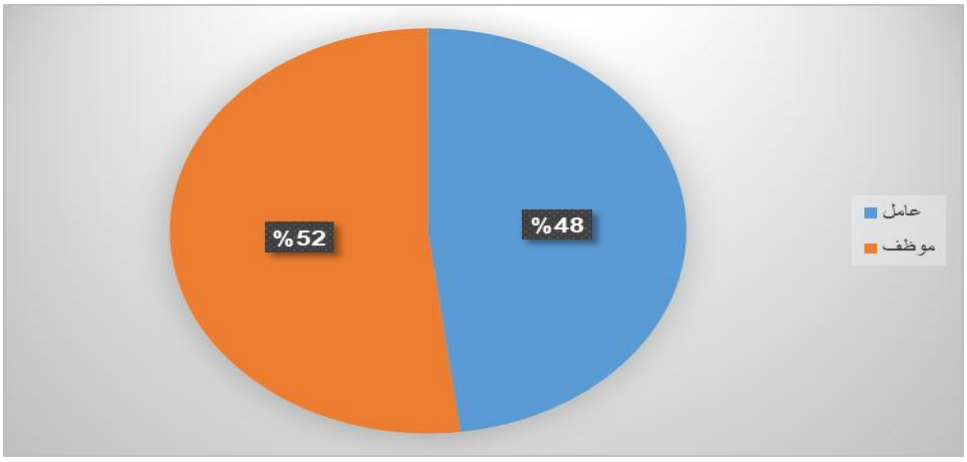
الشكل رقم (03) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير عدد الأبناء المتمدرسين في المستويات المحددة

-مهنة الأولياء:

الجدول رقم (04) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير مهنة الأولياء

مهنة الأولياء	التكرارات	النسبة المئوية
عامل	48	0،48
موظف	52	0،52
عاطل	00	00
الاجمالي	**100**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا (100) فردا، نلاحظ أن (48) من أفراد العينة (**عامل يومي**) بنسبة بلغت **48** %، أما من **الموظفين** فبلغ عددهم (52) بنسبة بلغت **52** %، وهذا ما يوضحه الشكل التالي:



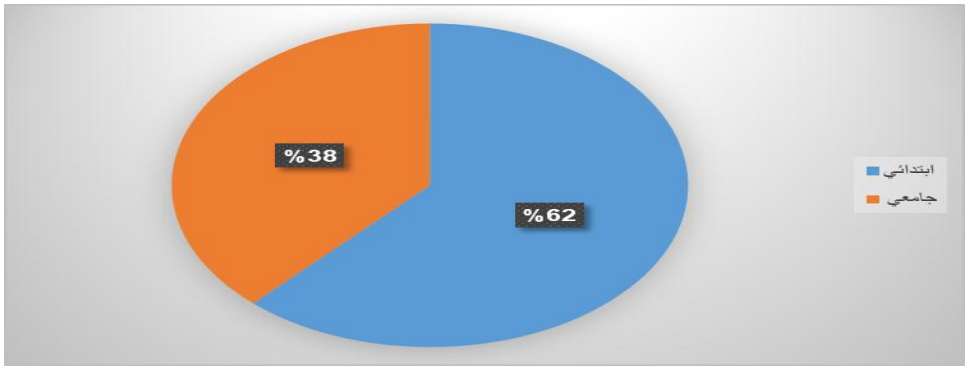
الشكل رقم (04) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير مهنة الأولياء

-المستوى التعليمي للأولياء:

الجدول رقم (05) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي للأولياء

المستوى التعليمي للأولياء	التكرارات	النسبة المئوية
ابتدائي	62	0،62
جامعي	38	0،38
الاجمالي	**100**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا (100) فردا، نلاحظ أن (62) ولي من أفراد العينة لديهم مستوى(**ابتدائي**) بنسبة بلغت **62** %، أما من لديهم مستوى **جامعي** فبلغ عددهم (38) بنسبة بلغت **38** %، أما من لديهم دكتوراه فقد بلغ عددهم (**27**) فرد بنسبة قدرت بـ 6،8%، وهذا ما يوضحه الشكل التالي:



الشكل رقم (05) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي للأولياء

المحور الأول: إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء:

6-هل يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (06) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (6)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	قيمة K^2	مستوى الدلالة	القرار
دائما	41	%41	3،33	7،7	2	860ª،54	000،	دال احصائيا عند 0.01
احيانا	00	%00	3،33	3،-33				
نادرا	59	0،59%	3،33	7،25				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (47) فردا قد انقسمت إلى ثلاث مجموعات، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **دائما**" وقد بلغ عددهم (41) فردا بنسبة مئوية بلغت 41%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "**أحيانا**" والبالغ عددهم (00) بنسبة مئوية قدرت بـ 00 %، أما المجموعة الثالثة فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "**نادرا**" والبالغ عددهم (59) بنسبة مئوية قدرت بـ 59 %، وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **54 ،860ª**وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي فإن هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعات الثلاث لصالح المجموعة الثالثة الأعلى تكرار (**نادرا**) ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية نادرا.

7-ما هي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (07) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (7)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
جهاز الكمبيوتر	41	% 41	3،33	7،7	2	860[a]،54	000،	دال احصائيا عند 0.01
اللوحات الالكترونية	00	% 00	3،33	3،-33				
الهواتف الذكية	59	% 59	3،33	7،25				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى ثلاث مجموعات، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **جهاز الكمبيوتر** " وقد بلغ عددهم (41) فردا بنسبة مئوية بلغت 41%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "**اللوحات الالكترونية**" والبالغ عددهم (00) بنسبة مئوية قدرت بـ 000 %، أما المجموعة الثالثة فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **الهواتف الذكية** " والبالغ عددهم (59) بنسبة مئوية قدرت بـ 59 %، وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **54 ،860[a]** وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي فإن هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعات الثلاث لصالح المجموعة الثالثة الأعلى تكرار (**الهواتف الذكية**) ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم التلميذ من خلالها الألعاب الالكترونية هي الهواتف الذكية

8-متى يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (08) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (8)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
يوميا	72	0،72	0،25	0،47	3	720ª،138	000،	دال احصائيا عند 0.01
اسبوعيا	00	00	0،25	0،-25				
شهريا	00	00	0،25	0،-25				
غير محددة	28	28	0،25	0،3				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى أربع مجموعات، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **يوميا** " وقد بلغ عددهم (72) فردا بنسبة مئوية بلغت 72%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **اسبوعيا** " والبالغ عددهم (00) بنسبة مئوية قدرت بـ 000 %، أما المجموعة الثالثة فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **شهريا** " والبالغ عددهم (00) بنسبة مئوية قدرت بـ 000 %، أما المجموعة الرابعة فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **غير محددة** " والبالغ عددهم (28) بنسبة مئوية قدرت بـ 28 %، وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (3) قدرت بـ **720ª، 138** وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي فإن هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعات الثلاث لصالح المجموعة الاولى الأعلى تكرار (**يوميا**) ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن التلميذ التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية يوميا.

09-ما هي المدة التي يقضيها أطفالك في اللعب بالألعاب الالكترونية؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (09) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (9)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
أقل من ساعة	53	0،53	3،33	7،19	2	540ª،50	000،	دال احصائيا عند 0.01
من ساعة إلى ثلاث ساعات	00	00	3،33	3،-33				
أكثر من ثلاث ساعات	47	0،47	3،33	7،13				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى ثلاث مجموعات، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **أقل من ساعة** " وقد بلغ عددهم (53) فردا بنسبة مئوية بلغت 53%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **من ساعة إلى ثلاث ساعات** " والبالغ عددهم (00) بنسبة مئوية قدرت بـ 000 %، أما المجموعة الثالثة فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **أكثر من ثلاث ساعات** " والبالغ عددهم (47) بنسبة مئوية قدرت بـ 47 %، وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (2) قدرت بـ **540ª ،50** وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي فإن هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعات الثلاث لصالح المجموعة الاولى الأعلى تكرار (**أقل من ساعة**) ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأنه المدة التي يقضيها أطفالهم في اللعب بالألعاب الالكترونية هي أقل من ساعة

10-كيف يقوم التلميذ باستخدام الألعاب الالكترونية؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (10) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (10)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	قيمة K^2	مستوى الدلالة	القرار
عبر جهاز خاص به	55	0،55	50،0	5،0	1	000[a]،1	317،0	غير دال احصائيا
عبر جهاز أحد الوالدين	45	0،45	0،50	0،-5				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى مجموعتين، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **عبر جهاز خاص به** " وقد بلغ عددهم (55) فردا بنسبة مئوية بلغت 55%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **عبر جهاز أحد الوالدين** " والبالغ عددهم (45) بنسبة مئوية قدرت بـ 45 %، وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **1 ،000[a]**وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي فإنه لا يوجد هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعتين

بمعنى أن أفراد العينة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأن التلميذ **يقوم** باستخدام الألعاب الالكترونية **عبر جهاز خاص به ومجموعة ثانية أكدوا** أن **التلميذ يقوم باستخدام الألعاب الالكترونية عبر جهاز أحد الوالدين.**

11-هل يسمح التلميذ إلى أفراد آخرين من مشاركته اللعب؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (11) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
نعم	47	%47	50	0،-3	1	0360[a]،	549،0	غير دال احصائيا
لا	53	%53	50	0،3				
الإجمالي	**100**	**%100**	///////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى مجموعتين ، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **نعم**" وقد بلغ عددهم (47) فردا بنسبة مئوية بلغت 47%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "**لا**" والبالغ عددهم (53) بنسبة مئوية قدرت بـ 53 %، أما وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **0360[a]**، وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي فإنه لا يوجد هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعتين. **بمعنى أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية أكدوا أن يؤكدون بأن التلميذ لا يسمح إلى أفراد آخرين من مشاركته اللعب ومجموعة الأقلية أكدوا بأن التلميذ يسمح إلى أفراد آخرين من مشاركته اللعب**

11-1-إذا كانت الإجابة بـ نعم من هم؟ ؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (11-1) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11-1)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية
الإخوة	37	0،37
الأصدقاء	8	0،8
الوالدين	00	00
أخرى	2	0،2

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال رقم (**11-1**): إذا كانت إجابتك بنعم، ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**الاخوة**) بـ **37** تتكرار، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**الاصدقاء**) بمجموع تكرار بلغ **8**، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل(**أخرى**) بمجموع تكرار بلغ (02) ، وجاء في الرتبة الرابعة البديل (**الوالدين**) بـ **0** تكرار ..

وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أي مجموعة الذين أكدوا بأن التلميذ يسمح إلى أفراد آخرين من مشاركته اللعب حيث جاء في الرتبة الاخوة ثم الاصدقاء

المحور الثاني: ما هي الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما و المفضلة لدى التلميذ من وجهة نظر الأولياء:

12-ما هي الألعاب التي يفضلها التلميذ من وجهة نظرك؟(يمكن اختيار أكثر من بديل) **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (12) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (12)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
ألعاب المغامرة	54	0،54	1
ألعاب الصراع والعنف	30	0،30	2
ليست لدي فكرة	16	0،16	3
الإجمالي	**100**	**%100**	

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال رقم (**12**): إذا ما هي الألعاب التي يفضلها التلميذ من وجهة نظرك؟ (؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**ألعاب المغامرة**) بـ **54** تكرار بنسبة مئوية قدرت بـ 54 %، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**ألعاب الصراع والعنف**) بمجموع تكرار بلغ **30** بنسبة مئوية قدرت بـ 30 %، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل (**ليست لدي فكرة**) بمجموع تكرار بلغ (16) ، بنسبة مئوية قدرت بـ 16 %،

وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما والمفضلة لدى التلميذ هي ألعاب المغامرة بالدرجة الأولى ثم يليها ألعاب الصراع والعنف

13-أذكر أسماء الألعاب الالكترونية الأكثر استعمالا من قبل التلميذ؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (13) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (13)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
لعبةPubg"	46	0،46	**1**
لعبةFreefire"	21	0،21	**2**
لعبة مريم	16	0،16	**4**
لعبة الحوت الأزرق	17	0،17	**3**
الإجمالي	**100**	**%100**	//////////////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال رقم (**12**): أذكر أسماء الألعاب الالكترونية الأكثر استعمالا من قبل التلميذ ؟ (؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**لعبة "Pubg**) بـ **46** تكرار بنسبة مئوية قدرت بـ 46 %، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**لعبة "Freefire**) بمجموع تكرار بلغ **21** بنسبة مئوية قدرت بـ 21 %، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل (**لعبة الحوت الأزرق**) بمجموع تكرار بلغ (17)، بنسبة مئوية قدرت بـ 17 %، وفي المرتبة الرابعة جاء البديل (**لعبة الحوت مريم**) بمجموع تكرار بلغ (16)، بنسبة مئوية قدرت بـ 16 %،

وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن أسماء الألعاب الالكترونية الأكثر استعمالا من قبل التلميذ هي لعبة **لعبة "Pubg و لعبة "Freefire وبدرجة أقل لعبة الحوت الأزرق ولعبة الحوت مريم.**

14-كيف يتعرف التلميذ على آخر الإصدارات في الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل) **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (14) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (14)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
عن طريق الانترنت	52	0،52	**1**
عن طريق الأصدقاء	16	0،16	**3**
عن طريق الأخوة	15	0،15	**4**
أخرى	17	0،17	**2**
الإجمالي	**100**	**%100**	//////////////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال رقم (**14**): كيف يتعرف التلميذ على آخر الإصدارات في الألعاب الالكترونية؟ (؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**عن طريق الانترنت**) بـ **52** تكرار بنسبة مئوية قدرت بـ 52 %، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**أخرى**) بمجموع تكرار بلغ (**17**)، بنسبة مئوية قدرت بـ 17 %، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل (**أخرى**) بمجموع تكرار بلغ (1) ، بنسبة مئوية قدرت بـ 0000 %،

وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن التلميذ يتعرف على آخر الإصدارات في الألعاب الالكترونية عن طريق الانترنت ثم بطرق أخرى وعن طريق الأصدقاء....الخ.

15-من الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية للتلميذ؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (15) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (15)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
التلميذ نفسه	38	38	**2**
الوالدين	23	23	**3**
الأصدقاء	39	39	**1**
الإجمالي	**100**	**%100**	//////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال رقم (**15**): (؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**الأصدقاء**) بـ **39** تكرار بنسبة مئوية قدرت بـ 39 %، وفي الرتبة

الثانية جاء البديل (**التلميذ نفسه**) بمجموع تكرار بلغ **38** بنسبة مئوية قدرت بـ 38 %، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل (**الوالدين**) بمجموع تكرار بلغ (23)، بنسبة مئوية قدرت بـ 23 %،

وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية للتلميذ هم اصدقاؤه بالدرجة الأولى ثم التلميذ نفسه وبدرجة ضعيفة الوالدين.

16-هل يقلد التلميذ أبطال الألعاب؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (16) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
نعم	74	74	0،50	0،24	1	040[a]،23	000،0	دال احصائيا
لا	26	26	0،50	0،-24				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى مجموعتين ، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **نعم**" وقد بلغ عددهم (74) فردا بنسبة مئوية بلغت 74%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "**لا**" والبالغ عددهم (26) بنسبة مئوية قدرت بـ 26%، أما وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **360[a]**،وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي فإنه يوجد هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعتين **لصالح المجموعة الأولى الاعلى تكرار (نعم) ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.**

بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن التلميذ يقلد أبطال الألعاب

16-1-إذا كانت الإجابة بـ نعم، فيما يقلدهم؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (16–1) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16–1)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
الكلام	41	0،41	1
الحركات والسلوك	27	0،27	2
اللباس	2	0،2	4
تقمص الشخصيات	4	0،4	3
الإجمالي	74	74 %	/////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال رقم (**16–1**): إذا كانت الإجابة بـ نعم، فيما يقلدهم ؟ (؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**الكلام**) بـ **41** تكرار بنسبة مئوية قدرت بـ 41 %، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**الحركات و السلوك**) بمجموع تكرار بلغ **27** بنسبة مئوية قدرت بـ 27 %، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل (**تقمص الشخصيات**) بمجموع تكرار بلغ (04) ، بنسبة مئوية قدرت بـ 04 %، المرتبة الثالثة جاء البديل (**اللباس**) بمجموع تكرار بلغ (02) ، بنسبة مئوية قدرت بـ 02 %،

وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن التلميذ يقلد الشخصيات في الكلام بالدرجة الأولى ثم الحركات والسلوك وبدجة قليلة تقمص الشخصيات واللباس.

المحور الثالث: دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء

17-**لماذا يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية؟** (يمكن اختيار أكثر من بديل)؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (17) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (17)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
التسلية والترفيه	72	0،72	1
تطوير المواهب	2	0،2	3
الحاجة الى سد الفراغ	26	0،26	2
الاجمالي	**100**	**%100**	

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**لماذا يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**التسلية والترفيه**) بـ **72** تكرار ، بنسبة مئوية قدرت بـ 72%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**الحاجة الى سد الفراغ**) بمجموع تكرار بلغ **26**، بنسبة مئوية قدرت بـ 26%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**تطوير المواهب**) بمجموع تكرار بلغ (2) ،. بنسبة مئوية قدرت بـ 2%.

وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة انهم أكدوا أن **التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى**، وبالدجة الثانية في **الحاجة الى سد الفراغ وبالدرجة الثالثة تطوير المواهب**

18-ما الذي يجذب التلميذ إلى الألعاب الإلكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل) **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (18) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (18)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
متعة الفوز	42	0،42	1
الرسم و الموسيقى	39	0،39	2
بطل اللعب	19	0،19	3
الاجمالي	100	%100	//////////////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**ما الذي يجذب التلميذ إلى الألعاب الإلكترونية**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**متعة الفوز**) بـ **42** تكرار ، بنسبة مئوية قدرت بـ 42%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**الرسم والموسقى**) بمجموع تكرار بلغ **39**، بنسبة مئوية قدرت بـ 39%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**بطل اللعب**) بمجموع تكرار بلغ (19) تكرار بنسبة مئوية قدرت بـ 19%، وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي يجذب التلميذ إلى الألعاب الإلكترونية بالدرجة الأولى **متعة الفوز** ، وبالدجة الثانية الرسم و الموسيقى). **وبالدرجة الثالثة بطل اللعب.**

19-بماذا يشعر التلميذ عند استعمال الألعاب الالكترونية؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (19) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (19)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
الفرح و السرور	50	0،50	1
الحماس و الحيوية	48	0،48	2
القلق و التوتر	2	0،2	3
الإجمالي	**100**	**%100**	//////////////////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**بماذا يشعر التلميذ عند استعمال الألعاب الالكترونية**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**الفرح و السرور**) بـ

50 تكرار ، بنسبة مئوية قدرت بـ 50%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**الحماس و الحيوية**) بمجموع تكرار بلغ **48**، بنسبة مئوية قدرت بـ 48%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**القلق و التوتر**) بمجموع تكرار بلغ (2) تكرار بنسبة مئوية قدرت بـ 2%، وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان **ما يشعر به التلميذ عند استعمال الألعاب الالكترونية** بالدرجة الأولى **الفرح والسرور** ، وبالدجة الثانية الحماس والحيوية وأخيرا القلق والتوتر.

20-ما هو شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل) **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (20) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (20)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
يتوقف عن اللعب	41	0،41	1
تكرار اللعب لبعض الوقت	23	0،23	3
يلعب بألعاب أخرى مماثلة	36	0،36	2
الاجمالي	**100**	**%100**	

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**ما هو شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**يتوقف عن اللعب**) بـ **41** تكرار، بنسبة مئوية قدرت بـ 41%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**يلعب بألعاب أخرى مماثلة**) بمجموع تكرار بلغ **36**، بنسبة مئوية قدرت بـ 36%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**تكرار اللعب لبعض الوقت**) بمجموع تكرار بلغ (23) ،. بنسبة مئوية قدرت بـ 23%، وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان **شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب** بالدرجة الأولى **هو التوقف عن اللعب** ، وبالدجة الثانية يلعب بألعاب أخرى مماثلة). **وأخيرا تكرار العب لبعض الوقت.**

21-كيف يتوقف التلميذ عن اللعب؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (21) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (21)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
بأمر من أحد الوالدين	41	0،41	1
برغبة منه	27	0،27	3
أخرى	32	0،32	2
الاجمالي	**100**	**%100**	

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**كيف يتوقف التلميذ عن اللعب**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**بأمر من أحد الوالدين**) بـ **41** تكرار، بنسبة مئوية قدرت بـ 41%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**أخرى**) بمجموع تكرار بلغ **32**، بنسبة مئوية قدرت بـ 32%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**برغبة منه**) بمجموع تكرار بلغ (27) ،. بنسبة مئوية قدرت بـ 27%، وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي يجعل **التلميذ يتوقف عن اللعب** بالدرجة الأولى **هو بأمر من أحد الوالدين** ، وبالدرجة الثانية البديل أخرى وأخيرا **برغبة منه.**

22-بماذا يحس التلميذ عند التوقف عن اللعب؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل) **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (22) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (22)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
التعب الجسدي	42	0،42	1
ضعف البصر	28	0،28	3
الراحة النفسية	30	0،30	2
الاجمالي	**100**	**%100**	///////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**بماذا يحس التلميذ عند التوقف عن اللعب**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**التعب الجسدي**) بـ **42** تكرار، بنسبة مئوية قدرت بـ 42%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**الراحة النفسية**) بمجموع تكرار بلغ **30**، بنسبة مئوية قدرت بـ 30%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**ضعف البصر**) بمجموع تكرار بلغ (28) ،. بنسبة مئوية قدرت

بـ 28%، وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي **يحس به التلميذ عند التوقف عن اللعب** بالدرجة الأولى **التعب الجسدي** ، وبالدرجة الثانية الراحة النفسية). **وبالدرجة الثالثة ضعف البصر**.

المحور الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

23-ماذا تعلم التلميذ من استعمال الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل) **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (23) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (23)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
التحكم في تقنيات الانترنت	56	0،56	1
الإثراء اللغوي	4	0،4	3
اكتساب معلومات جديدة	38	0،38	2
تعلم لغات أجنبية جديدة	2	0،2	4
الاجمالي	**100**	**%100**	//////////////

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**ماذا تعلم التلميذ من استعمال الألعاب الالكترونية**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**التحكم في تقنيات الانترنت**) بـ **56** تكرار، بنسبة مئوية قدرت بـ 56%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**اكتساب معلومات جديدة**) بمجموع تكرار بلغ **38**، بنسبة مئوية قدرت بـ 38%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل. (**الإثراء اللغوي**) بمجموع تكرار بلغ (4) ،. بنسبة مئوية قدرت بـ 4%، وفي المرتبة الرابعة جاء البديل. (**تعلم لغات أجنبية جديدة**) بمجموع تكرار بلغ (2) ،. بنسبة مئوية قدرت بـ 2%

وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي **تعلمه التلميذ من استعمال الألعاب الالكترونية** جاء بالدرجة الأولى **التحكم في تقنيات الانترنت**، وبالدرجة الثانية اكتساب معلومات جديدة **وبالدرجة الثالثة الإثراء اللغوي وأخيرا تعلم لغات أجنبية جديدة.**

24-ما هي طريقة التلميذ في اللعب والدراسة في نفس الوقت؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (24) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (24)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
ينجز واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية	43	0،43	0،50	0،-7				**غير دال**
يستخدم اللعاب الالكترونية ثم بعد ذلك يتجه لإنجاز واجباته المدرسية	57	0،57	0،50	0،7	**1**	**960ª،1**	**162،0**	
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى مجموعتين ، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **ينجز واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية** " وقد بلغ عددهم (**43**) فردا بنسبة مئوية بلغت 43%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **يستخدم اللعاب الالكترونية ثم بعد ذلك يتجه لإنجاز واجباته المدرسية** " والبالغ عددهم (57) بنسبة مئوية قدرت بـ **57**%، أما وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **1** ، **960ª**وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.05)، وبالتالي فإنه لا يوجد هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعتين.

بمعنى أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأن التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية ثم بعد ذلك يتجه لإنجاز واجباته المدرسية. ومجموعة الأقلية أكدوا بأن التلميذ ينجز واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية

25-هل يستجيب لك التلميذ عندما تطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (25) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (25)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
نعم	43	43	0،50	0،-7				
لا	57	57	0،50	0،7	**1**	**960ª،1**	**162،0**	**غير دال**
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى مجموعتين ، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **نعم** " وقد بلغ عددهم (**43**) فردا بنسبة مئوية بلغت 43%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **لا** " والبالغ عددهم (57) بنسبة مئوية قدرت بـ **57**%، أما وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **1** ، **960ª**وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.05)، وبالتالي فإنه لا يوجد هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعتين.

بمعنى أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأن التلميذ لا يستجيب لهم عندما يطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية. ومجموعة الأقلية أكدوا بأن **التلميذ يستجيب لهم عندما يطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية**

26-هل تتحكم في الوقت المخصص للتلميذ؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (26) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (26)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
نعم	43	43	0،50	0،-7	1	960[a]،1	162،0	غير دال
لا	57	57	0،50	0،7				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى مجموعتين ، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **نعم** " وقد بلغ عددهم (**43**) فردا بنسبة مئوية بلغت 43%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " **لا** " والبالغ عددهم (57) بنسبة مئوية قدرت بـ **57**%، أما وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **1** ، **960[a]**وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.05)، وبالتالي فإنه لا يوجد هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعتين.

بمعنى أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأنهم لا يتحكمون في الوقت المخصص للتلميذ. ومجموعة الأقلية أكدوا **بأنهم يتحكمون في الوقت المخصص للتلميذ.**

27-يؤدي قضاء وقت طويل في اللعب إلى: (يمكن اختيار أكثر من بديل) **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (27) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (27)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
إهمال التلميذ لواجباته المدرسية	61	0،61	1
السهر لوقت متأخر من الليل	1	0،1	4
فقدان التركيز	17	0،17	3
أخرى	21	0،21	2
الاجمالي			

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال (**يؤدي قضاء وقت طويل في اللعب إلى**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**إهمال التلميذ لواجباته المدرسية**) بـ **61** تكرار ، بنسبة مئوية قدرت بـ 61%، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**أخرى**) بمجموع تكرار بلغ **21**، بنسبة مئوية قدرت بـ 21%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**فقدان التركيز**) بمجموع تكرار بلغ (17) ،. بنسبة مئوية قدرت بـ 17%، وفي المرتبة الرابعة جاء البديل. (**السهر لوقت متأخر من الليل**) بمجموع تكرار بلغ (1)،. بنسبة مئوية قدرت بـ 1%

وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة انهم يؤكدون أن **قضاء وقت طويل في اللعب إلى يؤدي**: (**إهمال التلميذ لواجباته المدرسية** بالدرجة الأولى ، وبالدرجة الثانية الى اشياء أخرى **وبالدرجة الثالثة فقدان التركيز وأخيرا السهر لوقت متأخر من الليل**.

28-هل ترى أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية للتلميذ؟ **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (28) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (28)

بدائل الإجابة	التكرار المشاهد	النسبة المئوية	التكرار المتوقع	الفرق بين التكرار المشاهد والمتوقع	درجة الحرية	K^2 قيمة	مستوى الدلالة	القرار
نعم	97	%0،97	0،50	0،47	1	360[a]،88	000،0	دال احصائيا
لا	3	%0،3	0،50	0،-47				
الإجمالي	**100**	**%100**	/////					

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (100) فردا قد انقسمت إلى مجموعتين ، تمثلت المجموعة الأولى في الأفراد الذين تمحورت إجاباتهم على السؤال بالبديل " **نعم**" وقد بلغ عددهم (97) فردا بنسبة مئوية بلغت 97%، أما المجموعة الثانية فتمثل الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "**لا**" والبالغ عددهم (3) بنسبة مئوية قدرت بـ 3%، أما وللتأكد من دلالة هذه الفروق في التكرارات والنسب تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (كا^2) حيث نلاحظ من الجدول أعلاه أن قيمتها عند درجة الحرية (1) قدرت بـ **360[a]، 88** وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01)، وبالتالي

فإن هناك فرق دال إحصائيا بين المجموعتين لصالح المجموعة الاولى الأعلى تكرار (**نعم**) ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية للتلميذ.

29-تراجع النتائج الدراسية بسبب: **وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:**

الجدول رقم (29) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (29)

البدائل	التكرارات	النسبة المئوية	الترتيب
الإفراط في استخدام الألعاب	47	0،47	1
عدم استيعاب وفهم الدروس	24	0،24	2
غياب الرقابة الأبوية	8	0،8	4
أخرى	21	0،21	3
الاجمالي			

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر الى تكرارات أفراد عينة الدراسة نلاحظ ان استجاباتهم على السؤال رقم (**29**): ؟ حيث جاء في الرتبة الاولى البديل (**الإفراط في استخدام الألعاب**) بـ **47** تكرار بنسبة مئوية بلغت 47%، ، وفي الرتبة الثانية جاء البديل (**عدم استيعاب وفهم الدروس**) بمجموع تكرار بلغ **24**، بنسبة مئوية بلغت 24%، وفي المرتبة الثالثة جاء البديل.(**أخرى**) بمجموع تكرار بلغ (21) بنسبة مئوية بلغت 21%، ، وجاء في الرتبة الرابعة البديل (**غياب الرقابة الأبوية**) بـ **8** تكرار بنسبة مئوية بلغت 8%،، وعليه نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة نستنتج ان تراجع النتائج الدراسية بسبب الإفراط في استخدام الألعاب ثم يليه عدم استيعاب وفهم الدروس **ثم يليه أسباب أخرى وبدجة أقل غياب الرقابة الابوية**

30-في رأيك ما الحل المناسب للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

أكد جل أفراد عينة الدراسة على دور الرقابة الوالدية للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

عرض نتائج الدراسة :

المحور الأول: إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء:

- بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية نادرا.
- بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم التلميذ من خلالها الألعاب الالكترونية هي الهواتف الذكية
- بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن التلميذ التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية يوميا.
- بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأنه المدة التي يقضيها أطفالهم في اللعب بالألعاب الالكترونية هي أقل من ساعة.
- بمعنى أن أفراد العينة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأن التلميذ يقوم باستخدام الألعاب الالكترونية عبر جهاز خاص به ومجموعة ثانية أكدوا أن التلميذ يقوم باستخدام الألعاب الالكترونية عبر جهاز أحد الوالدين.
- بمعنى أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية أكدوا أن يؤكدون بأن التلميذ لا يسمح إلى أفراد آخرين من مشاركته اللعب ومجموعة الأقلية أكدوا بأن التلميذ يسمح إلى أفراد آخرين من مشاركته اللعب
- وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أي مجموعة الذين أكدوا بأن التلميذ يسمح إلى أفراد آخرين من مشاركته اللعب حيث جاء في الرتبة الاخوة ثم الاصدقاء

المحور الثاني: ما هي الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما و المفضلة لدى التلميذ من وجهة نظر الأولياء:

- وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما والمفضلة لدى التلميذ هي ألعاب المغامرة بالدرجة الأولى ثم يليها ألعاب الصراع والعنف
- وبمعنى أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن أسماء الألعاب الالكترونية الأكثر استعمالا من قبل التلميذ هي لعبة لعبة "Pubg و لعبة "Freefire وبدرجة أقل لعبة الحوت الأزرق ولعبة الحوت مريم.
- أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن التلميذ يتعرف على آخر الإصدارات في الألعاب الالكترونية عن طريق الانترنت ثم بطرق أخرى وعن طريق الأصدقاء....الخ.
- أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية للتلميذ هم اصدقاؤه بالدرجة الأولى ثم التلميذ نفسه وبدرجة ضعيفة الوالدين.
- بمعنى أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن التلميذ يقلد أبطال الألعاب

- أن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن التلميذ يقلد الشخصيات في الكلام بالدرجة الأولى ثم الحركات والسلوك وبدجة قليلة تقمص الشخصيات واللباس.

المحور الثالث: دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء

- نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة انهم أكدوا أن **التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى**، وبالدجة الثانية في **الحاجة الى سد الفراغ وبالدرجة الثالثة تطوير المواهب**

- نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي يجذب التلميذ إلى الألعاب الإلكترونية بالدرجة الأولى **متعة الفوز** ، وبالدجة الثانية الرسم و الموسيقى). **وبالدرجة الثالثة بطل اللعب**.

- نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان **ما يشعر به التلميذ عند استعمال الألعاب الالكترونية** بالدرجة الأولى **الفرح والسرور** ، وبالدجة الثانية الحماس والحيوية وأخيرا القلق والتوتر.

- نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان **شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب** بالدرجة الأولى **هو التوقف عن اللعب** ، وبالدجة الثانية يلعب بألعاب أخرى مماثلة). **وأخيرا تكرار العب لبعض الوقت**.

- نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي يجعل **التلميذ يتوقف عن اللعب** بالدرجة الأولى **هو بأمر من أحد الوالدين** ، وبالدرجة الثانية البديل أخرى وأخيرا **برغبة منه**.

- نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي **يحس به التلميذ عند التوقف عن اللعب** بالدرجة الأولى **التعب الجسدي** ، وبالدرجة الثانية الراحة النفسية). **وبالدرجة الثالثة ضعف البصر**.

المحور الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

- نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة ان الذي **تعلمه التلميذ من استعمال الألعاب الالكترونية** جاء بالدرجة الأولى **التحكم في تقنيات الانترنت**، وبالدرجة الثانية اكتساب معلومات جديدة **وبالدرجة الثالثة الإثراء اللغوي وأخيرا تعلم لغات أجنبية جديدة**.

– أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأن التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية ثم بعد ذلك يتجه لإنجاز واجباته المدرسية. ومجموعة الأقلية أكدوا بأن التلميذ ينجز واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية

– أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأن التلميذ لا يستجيب لهم عندما يطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية. ومجموعة الأقلية أكدوا بأن التلميذ يستجيب لهم عندما يطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية

– أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين مجموعة الأغلبية يؤكدون بأنهم لا يتحكمون في الوقت المخصص للتلميذ. ومجموعة الأقلية أكدوا بأنهم يتحكمون في الوقت المخصص للتلميذ.

– نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة انهم يؤكدون أن قضاء وقت طويل في اللعب إلى يؤدي: (إهمال التلميذ لواجباته المدرسية بالدرجة الأولى ، وبالدرجة الثانية الى اشياء أخرى وبالدرجة الثالثة فقدان التركيز وأخيرا السهر لوقت متأخر من الليل.

– أن أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون بأن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية للتلميذ.

– نستنتج من خلال استجابات أفراد عينة الدراسة نستنتج ان تراجع النتائج الدراسية بسبب الإفراط في استخدام الألعاب ثم يليه عدم استيعاب وفهم الدروس ثم يليه أسباب أخرى وبدجة أقل غياب الرقابة الابوية

– أكد جل أفراد عينة الدراسة على دور الرقابة الوالدية للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

خاتمة

الخاتمة :

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة والتي اثارت جدل كبير خاصة في الآونة الأخيرة، و المتمثل في تاثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ، دراسة على عينة من الالياء بمدينة المسيلة.

حيث يمكن القول ان الالعاب الالكترونية وسيلة جديدة و حديثة ولها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات و تطبيقات تكنولوجية عالية الجودة كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول الأطفال وجذبهم لإستخدامها و الإدمان عليها ، كما لها تأثيرات جانبية خاصة على التحصيل الدراسي للتلميذ المتمدرس ، و حاولنا أن نلم بالموضوع من عدة جوانب بحيث يعتبر أغلب أفراد العينة أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للتسلية و الترفيه بالدرجة الأولى ، كونها وسيلة حديثة للعب .

ومن خلال إجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من أولياء مدينة المسيلة إستطعنا نخلص إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ من خلال النتائج العامة للتساؤلات ، لأن الألعاب الإلكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملئ أوقات فراغه ، لكن الإستخدام المفرط لها يؤدي إلى آثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية .

قائمة المصادر والمراجع

المعاجم :

1- ابن منظور : **لسان العرب** ، دار المعارف .

2- عبد اللطيف الفرابي وآخرون (1998) ، **معجم علوم التربية** ، سلسلة علوم التربية ، العدد 10/9، ط2 .

3- فاروق عبد فليلة (2004) : **معجم مصطلحات التربية و التعليم**، دون طبعة.

4- فرج عبد القادر طه و آخرون : **معجم علم النفس والتحليل النفسي**، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت.

5- **المعجم الوسيط** ، مجمع اللغة العربية ، مكتبة الشروق الدولية ، القاهرة ،2004.

الكتب :

6- إبراهيم أبرمج، المنهج العلمي و تطبيقاته في العلوم الاجتماعية، ط، العربية الأولى، 2009، دار الشروق للنشر و التوزيع، عمان، الأردن.

7- برو محمد : **اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية**، بدون طبعة، دار الأمة ، الجزائر.

8- حيدر محمد الكعبي، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي ، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، يعني بالاستراتيجية الدينية والمعرفية، تحف الأشرف سلسة الاختراع الثقافي (3) ، 2017.

9- عبد الرحمان العيسوي (1994) : **النمو النفسي ومشكلات الطفولة**.

10- محمد صالح خروبي (1983) : **نموذج التدريس الهادف، دار المهدي**، بيروت لبنان .

11- محمد عبد الرحيم عدس (1999) : **تدني الانجاز المدرسي**، دار الفكر العربي، الأردن.

12- محمد عبيدات و آخرون، منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات، كلية الاقتصاد و العلوم الإدارية، الجامعة الأردنية، 1999، ص 46، د

13- موريس انجرس : **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية** ، دار القصبة للنشر ، ط2 ، منقحة، 2006/2004.

14- نعيم الرافعي (1972): **الصحة النفسية**، دراسات في سيكولوجيا التكيف ، المطبعة التعاونية دمشق سوريا.

15- نعيم الرفاعي (1980) : **العيادة النفسية و العلاج النفسي** ، دار المعرفة ، دمشق سوريا .

المذكرات

16- أماني عبد التواب صالح حسن ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على اطفال مرحلة الطفولة *المتوسطة بالمملكة العربية السعودية* .

17- دلال عبد العزيز الحشاش ، اثر ممارسة بعض اللعاب الاكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدراس الحكومية ، في دولة الكويت ، رسالة ماجستير في التربية ، تخصص الارشاد النفس والتربوي ، كلية الدراسات التربوية العليا ، جامعة عمان ، 2008.

18- راشد محمد (2000) : **التحصيل الدراسي لدى طلبة التعليم الثانوي العام في مدارس دولة البحرين الحكومية والخاصة**، (رسالة ماجستير)، البحرين.

19- سوفي نعيمة، الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأساتذة داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ طور المتوسط، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس تخصص صعوبات التعلم 2011/2010

20- صالحي سعيدة : **تأثير سمات الشخصية و التوافق النفسي على التحصيل الأكاديمي للطلبة الجامعيين** ،(أطروحة دكتوراه ،علم النفس الاجتماعي)، قسم علم النفس ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجزائر2، الجزائر، 2013/2012.

21- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق ، إيجابيات وسلبيات اللعاب الإلكترونية ودوافع ممارساتها من وجهة نظر الطلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، رسالة دكتوراه كلية التربية ، جامعة الملك سعود ، الرياض ، المملكة العربية السعودية ، 1431هـ/1432هـ.

22- فاطمة هماال، الألعاب الإلكترونية، عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديث، 2011-2012.

23- قنيش السعيد : **الاتصال التربوي و علاقاته بمستويات التحصيل الدراسي**، (رسالة ماجستير، الاتصال ،علاقات العمل و تطور المؤسسات)، قسم علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة وهران، الجزائر، 2012/2011.

24- كوثر هاني : **اثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين**،(مذكرة لنيل شهادة الماستر، اتصال جماهيري والوسائط الجديدة)، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، 2019/2018.

25- مريم قويدري، اثر الالعاب الالكترونية، على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال، تخصص مجتمع المعلومات بجامعة الجزائر، 2011-2012 .

26- نوارة طلعت اسماعيل رمضان، العلاقة الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، لعبة ببجي pubg(ببجي) نموذجا، مدرس بقسم الاجتماع بجامعة المنصورة 2020/2019.

المجلات :

27- أسماء خلاف : (**مجلة الدراسات النفسية، اثر استخدام استراتيجيات التعلم المنظم ذاتيا في تحسين التحصيل الدراسي**)، العدد 10، 2019/11/01.

28- تهامي محمد، جعفورة مصعب: **مجلة التمكين الاجتماعي، الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال**، العدد1، مارس 2019، جامعة عمار ثليجي الاغواط، الجزائر.

29- سميرة ونجن : (**مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية، التحصيل الدراسي بين التأثيرات الصفية و متغيرات الوسط الاجتماعي**)، العدد الرابع، جانفي 2014، جامعة الوادي .

30- فتحي بخاري و شعوة علي، (مجلة المجتمع والرياضة ، ماهية الالعاب ودواعي التعلق بها) ، العدد 02 ، 02 ديسمبر2019، جامعة الوادي الجزائر ، جامعة المسيلة الجزائر

31- المجلس العربي للطفولة والتنمية ، مجلة التنمية والطفولة ،دورية علمية متخصصة ، العدد 32 ، 2018 .

32- مداسي بشرى، ملخصات بحوث السنة الثانية، مقياس مناهج وتقنيات البحث العلمي، 2019-2020.

33- مركز الإحصاء، دليل المعاينة الإحصائية، أدلة المنهجية و الجودة دليل رقم 1، أبو ظبي.

34- منال الأسود ، فوزي لوحيدي : (**مجلة المجتمع والرياضة، تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ**)، العدد 2، 22 ديسمبر2019، جامعة الوادي، الجزائر.

35- النوي بالطاهر، عاتكة غرغوط: **الأضرار النفسية و التربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية**، مجلة السراج في التربية و قضايا المجتمع، العدد 8، ديسمبر 2018، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي، الجزائر.

36- ياسين بروك : **الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الطفل في ظل جائحة covid 19**، الناشر المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية و الاقتصادية، ألمانيا برلين، 8/7 جوان 2020 .

37- بريزي عبد الله ، مجلة علوم التربية صورة المتعلم في نظريات التعلم من الذات المنفعلة الى الذات الفاعلة ، دس .

الملاحق

الملحق رقم 1

جامعة محمد بوضياف

المسيلة

استمارة استبيان

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

علوم الإعلام و الاتصال

سمعي بصري

أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ

دراسة ميدانية على عينة الأولياء بمدينة المسيلة

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال تخصص سمعي بصير

إعداد الطالبتان:

ديلمي عبير

حفصي أسماء

إشراف الأستاذ:

د. يوسفي عبد العالي

ملاحظة:

الرجاء وضع علامة (×) أمام الإجابة الصحيحة، كما نرجو منكم الإجابة بكل صدق و موضوعية و أحيطكم أن هذه المعلومات لا تستعمل إلا لأغراض علمية.

الموسم الجامعي: 2020-2021

المحور الثاني: ما هي الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما و المفضلة لدى التلميذ من وجهة نظر الأولياء:

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

ألعاب المغامرة☐ ألعاب الصراع و العنف☐

ألعاب الألغاز ☐ الألعاب التعليمية☐

ليست لدي فكرة☐

13. أذكر أسماء الألعاب الالكترونية الأكثر استعمالا من قبل التلميذ؟

لعبة "Pubg"☐ لعبة "Freefire"☐

لعبة مريم☐ لعبة الحوت الأزرق☐

لعبة سباق السيارات☐

14. كيف يتعرف التلميذ على آخر الإصدارات في الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

عن طريق الانترنت☐ عن طريق الأصدقاء ☐

عن طريق الأخوة ☐ أخرى ☐ تذكر...

15. من الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية للتلميذ؟

التلميذ نفسه☐ الوالدين☐ الأصدقاء☐

16. هل يقلد التلميذ أبطال الألعاب؟ نعم☐ لا☐

إذا كانت الإجابة بـ نعم، فيما يقلدهم؟ الكلام☐ الحركات و السلوك☐

اللباس☐ تقمص الشخصيات☐ أخرى☐ تذكر....

المحور الثالث: دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء

17. لماذا يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)؟

التسلية والترفيه☐ تنمية الذكاء☐

تطوير المواهب☐ الحاجة إلى سد الفراغ ☐

التواصل☐ حب الفضول☐

الانجذاب للميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة☐

24. ما هي طريقة التلميذ في اللعب والدراسة في نفس الوقت؟

ينجز واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية☐

يستخدم اللعاب الالكترونية ثم بعد ذلك يتجه لإنجاز واجباته المدرسية ☐

25. هل يستجيب لك التلميذ عندما تطلب منه ترك الجهاز و القيام بالواجبات المدرسية؟

نعم☐ لا☐

26. هل تتحكم في الوقت المخصص للتلميذ؟

نعم☐ لا ☐

27. يؤدي قضاء وقت طويل في اللعب إلى: (يمكن اختيار أكثر من بديل)

إهمال التلميذ لواجباته المدرسية☐ السهر لوقت متأخر من الليل☐

فقدان التركيز ☐ الكسل☐

أخرى☐ تذكر....

28. هل ترى أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية للتلميذ؟

نعم☐ لا☐

29. تراجع النتائج الدراسية بسبب:

الإفراط في استخدام الألعاب☐ عدم استيعاب وفهم الدروس☐

غياب الرقابة الأبوية☐ مشاكل وظروف عائلية☐

أخرى☐ تذكر....

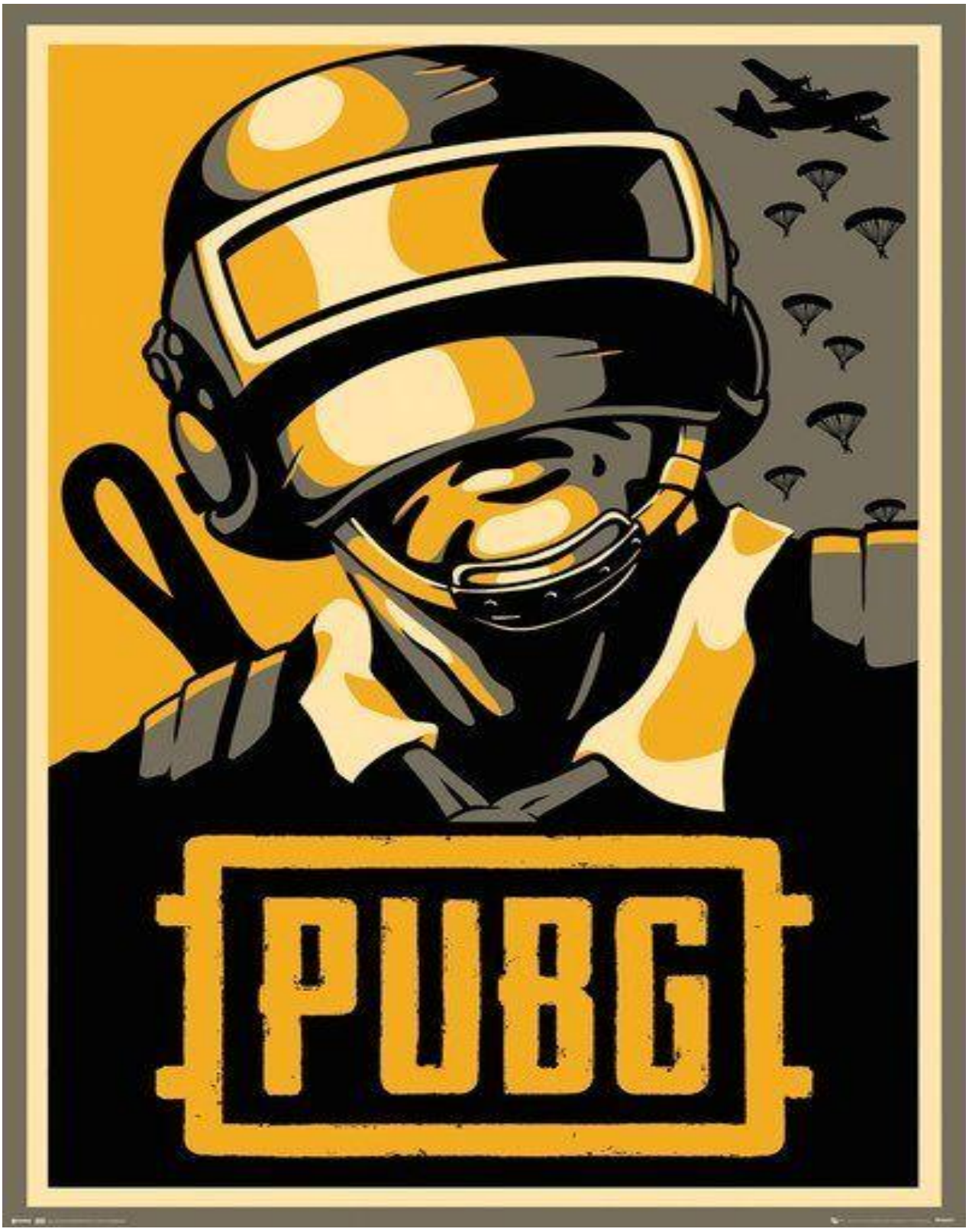
30. في رأيك ما الحل المناسب للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

.....

.....

.....

الملحق رقم 02 :من بين الالعاب الالكترونية الاكثر استخاما لدى التلميذ



FREE FIRE

ASPHALT
LEGENDS
1

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

مقدمة	**أ**
الإطار المنهجي للدراسة	
إشكالية الدراسة.	**5**
تساؤلات الدراسة .	**5**
أهمية الدراسة.	**5**
أهداف الدراسة .	**6**
أسباب اختيار الموضوع.	**6**
تحديد المفاهيم و المصطلحات .	**6**
منهج الدراسة .	
مجتمع البحث وعينة الدراسة.	
معيار الصدق و الثبات.	**10**
أدوات جمع البيانات.	**10**
مجالات الدراسة.	**11**
المدخل النظري للدراسة.	**12**
الدراسات السابقة.	**14**
الإطار النظري :	
الفصل الأول : المفاهيم المتعلقة بالألعاب الالكترونية و التلميذ .	
تمهيد .	**20**
المبحث الأول : ماهية الألعاب الالكترونية .	**21**
المطلب الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية .	**21**
المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية .	**22**
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية وخصائصها .	**27**
1. أنواع الألعاب الالكترونية .	**27**

3 . خصائص الألعاب الالكترونية .	**30**
المطلب الرابع: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية .	**31**
المبحث الثاني : ماهية التلميذ.	**33**
المطلب الأول: مفهوم التلميذ .	**33**
المطلب الثاني: خصائص التلميذ .	**33**
المطلب الثالث: دور التلميذ.	**35**
خلاصة الفصل .	**37**
الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي .	
تمهيد .	**39**
المبحث الأول : التحصيل الدراسي و أهميته .	**40**
المطلب الأول: مفهوم التحصيل الدراسي .	**40**
المطلب الثاني: أهداف و أهمية التحصيل الدراسي .	**41**
1. أهداف التحصيل الدراسي.	**41**
2.أهمية التحصيل الدراسي.	**43**
المطلب الثالث: العوامل المؤثرة على التأثير الدراسي .	**44**
المطلب الرابع: شروط ومبادئ التحصيل الدراسي .	**47**
المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتحصيل الدراسي .	**48**
المطلب الأول: علاقة الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي .	**48**
المطلب الثاني: الآثار الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية .	**49**
المطلب الثالث: التأثيرات الاجتماعية والنفسية والأكاديمية للألعاب الالكترونية على التلميذ	**52**
خلاصة الفصل .	**55**
الإطار التطبيقي للدراسة :	**57**
3. تحليل بيانات الدراسة.	**57**
4. عرض نتائج الدراسة.	**82**

• خاتمة .	**86**
• قائمة المصادر والمراجع .	
• الملاحق.	
• فهرس المحتويات.	
• فهرس الجداول.	
• فهرس الاشكال.	

فهرس الجداول

العنوان	الرقم
الجدول رقم (01) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس	57
الجدول رقم (02) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير المؤهل العلمي	57
الجدول رقم (03) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير عدد الأبناء المتمدرسين في المستويات المحددة	58
الجدول رقم (04) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير مهنة الأولياء	59
الجدول رقم (05) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي للأولياء	59
الجدول رقم (06) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (6)	61
الجدول رقم (07) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (7)	62
الجدول رقم (08) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (8)	63
الجدول رقم (09) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (9)	64
الجدول رقم (10) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (10)	65
الجدول رقم (11) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11)	66
الجدول رقم (11-1) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11-1)	66
الجدول رقم (12) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (12)	67
الجدول رقم (13) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (13)	68
الجدول رقم (14) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (14)	69
الجدول رقم (15) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (15)	69
الجدول رقم (16) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16)	70
الجدول رقم (16-1) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16-1)	71
الجدول رقم (17) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (17)	72
الجدول رقم (18) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (18)	73
الجدول رقم (19) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (19)	73
الجدول رقم (20) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (20)	74
الجدول رقم (21) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (21)	75

الجدول رقم (22) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (22)	75
الجدول رقم (23) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (23)	76
الجدول رقم (24) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (24)	77
الجدول رقم (25) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (25)	78
الجدول رقم (26) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (26)	79
الجدول رقم (27) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (27)	79
الجدول رقم (28) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (28)	80
الجدول رقم (29) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (29)	81

فهرس الاشكال

العنوان	الرقم
الشكل رقم (01) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس	57
الشكل رقم (02) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي	58
الشكل رقم (03) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير عدد الأبناء المتمدرسين في المستويات المحددة	58
الشكل رقم (04) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير مهنة الأولياء	59
الشكل رقم (05) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي للأولياء	60

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية
FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

وثيقة ايداع مذكرة ماستر

الموضوع: تأشير لأستاذ المشرف على الحصول لدراسة للملاحق

إعداد الطلبة:

1- ..... رقم التسجيل: .....

2- ..... رقم التسجيل: .....

القسم: ..... **التخصص** .....

إشراف: ..... **الرتبة:** .....

أقر بأنني تابعت العمل المذكور أعلاه في جلسات إشرافية طيلة الموسم الجامعي: 2020-2021 وأسمح بإيداعه على مستوى ادارة القسم للمناقشة.

موافقة وإمضاء المشرف(ة):

رئيس فريق الاختطاص

رئيس القسم

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
الرقم: /2021

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

انا الممضى ادناه :

السيد(ة): د. بلهوشات

الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم): طالبة

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 200382869

الصادرة بتاريخ: 2016/11/26 عن دائرة: لسيلة

المسجل بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علم الاجتماع والاتصال

تخصص: تسيير الموارد البشرية تحت رقم التسجيل: 16163510003526

والمكلف بإنجاز اعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، اطروحة دكتوراه).

عنوانها: تأثير العلاقات الإدارية على تحقيق الرضا الوظيفي للمرأة العاملة دراسة ميدانية بمديرية الشؤون الدينية والأوقاف لولاية المسيلة

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور اعلاه

المسيلة في: .....

امضاء المعني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28-07-2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
الرقم: /2021

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

انا الممضى ادناه :

السيد(ة): حوحو أيمن

الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم): طالب

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 200383051

الصادرة بتاريخ: 2016/11/26 **عن دائرة:** البلال

المسجل بكلية: العلوم الإنسانية والإجتماعية **قسم:** علم الاجتماع

تخصص: تنمية بشرية **تحت رقم التسجيل:** 16163510358 3

والمكلف بإنجاز اعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر/ مذكرة ماجستير/ اطروحة دكتوراه) .

عنوانها: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ دراسة ميدانية عينة من الأولياء بمدينة المسيلة

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور اعلاه

المسيلة في: .....

امضاء المعني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28-07-2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.