



التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية
قسم علم النفس



فرع : علوم التربية

تخصص : توجيه وإرشاد

الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى
تلاميذ السنة الثانية ثانوي

دراسة ميدانية ب : ثانوية الشهيد محمد الشريف مساعديّة - المسيلة -

إشراف الأستاذة:

* أ. زناتي صليحة

إعداد الطالبتين:

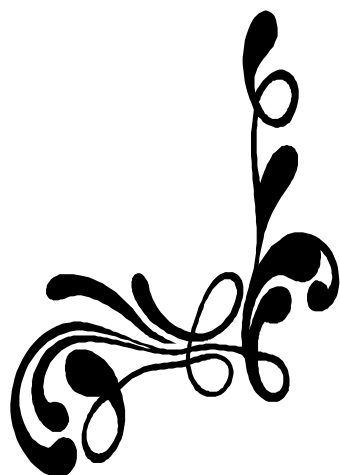
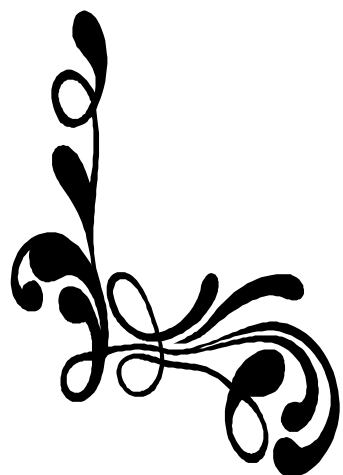
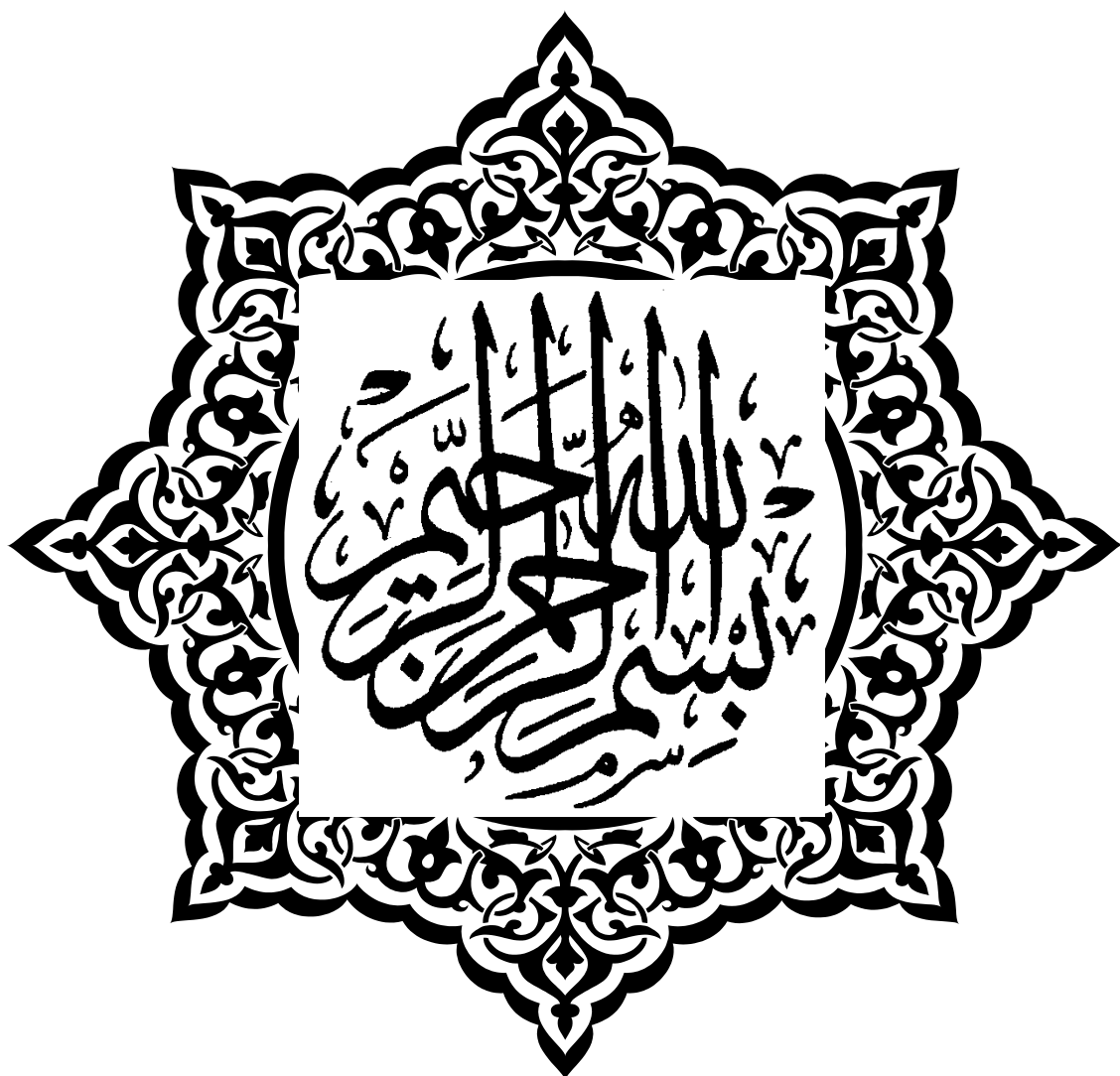
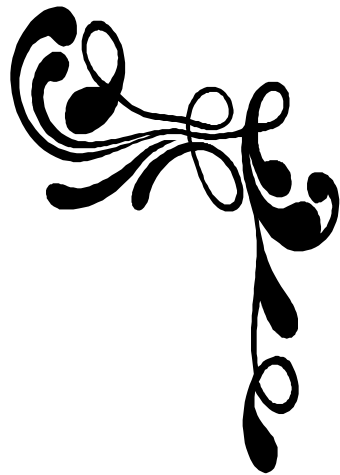
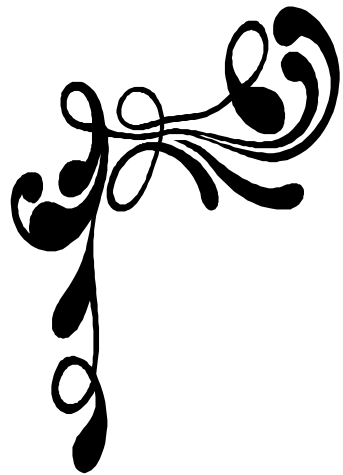
✓ حمراوي مباركة

✓ جودي حورية

لجنة المناقشة

رئيسا	د . زموري حميدة	01
مشرفا	أ . زناتي صليحة	02
مناقشا	د . دودو صونيا	03

السنة الجامعية: 2024/2023



شكر و عرفان

عملاً بقول الرسول صلى الله عليه وسلم من لم يشكر الناس لم يشكر الله

نتوجه بجزيل الشكر وعظيم الامتنان إلى كل من ساعدنا

في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد ولو بالكلمة الطيبة والدعاء

ونخص بالذكر الاستاذة الفاضلة: زياتي صليحة

التي لم تبخل علينا بما أعطتها العليم القدير فكانت لنا مرشداً ومشرفاً

كما نتوجه بالشكر الجزيل إلى جميع أساتذة

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية بجامعة المسيلة

فأقول لهؤلاء جزاكم الله خير الجزاء

والله اعلم

بسم الله الرحمن الرحيم

والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و المرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه ومن

تبعه بإحسان إلى يوم الدين أما بعد

أهدي ثمرة عملنا هذا إلى روح أمي الطيبة رحمها الله وأسكنها جنة الفردوس

و إلى سندي في الحياة أبي أدام الله عليه نعمة الصحة والعافية

إلى عائتي الصغيرة والكبيرة

إلى كل الاصدقاء وجميع من يعرفني من قريب أو من بعيد

والله اعلم

والله اعلم

والله اعلم

والله اعلم



الاصداق

والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و المرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه ومن تبعه

بإحسان إلى يوم الدين أما بعد

نهدي ثمرة عملنا هذا إلى الوالدين الكريمين أدام الله

عليهم نعمة الصحة والعافية

إلى عائلتي الصغيرة والكبيرة

إلى كل الاصدقاء وجميع من يعرفني من قريب أو من بعيد



ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية (الفري فاير، الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي (علمي، أدبي)، بثانوية الشهيد محمد الشريف مساعدية بالمسيلة وقد تم الاعتماد على المنهج الوصفي الدراسي لأنه الأنسب لهذه الدراسة، وتم إختيار العينة بطريقة قصدية حيث تم إختيارها من الثانوية المذكورة سابقا وبلغ عددها (98) تلميذ وتلميذة من السنة الثانية ثانوي (علمي، أدبي) .

كما اعتمدنا في دراستنا هذه على الادوات التالية، الإختبار التحصيلي للفصل الثاني والمقابلة وإستمارة موجهة للتلاميذ ، وتمت معالجتها إحصائيا بواسطة برنامج معالجة البيانات الاحصائي spss، أما الاساليب الاحصائية المعتمدة في الدراسة فهي معامل الارتباط الثنائي الاصيل واختبارات (ت) Test T ، حيث كانت النتائج كالتالي:

- وجود علاقة إرتباطية موجبة متوسطة بين الألعاب الالكترونية (الفري فاير، الببجي) والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي .

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين لاعبي الفري فاير علمي ولاعبي الفري فاير أدبي

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين لاعبي الببجي علمي ولاعبي الببجي أدبي .

وفي الختام خلصت الدراسة إلى خلاصة عامّة وخرجت ببعض التوصيات والاقتراحات.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، فري فاير، بوبجي، التحصيل الدراسي.

Study Summary:

The study aimed to explore the relationship between electronic games (Free Fire, PUBG) and academic achievement among second-year high school students (scientific, literary) at Martyr Mohamed Sherif Massadia High School in M'sila. The descriptive survey method was used because it is the most suitable for this study. The sample was selected intentionally from the aforementioned high school, consisting of 98 students from the second-year high school (scientific, literary).

In this study, we relied on the following tools: the achievement test for the second semester, interviews, and a questionnaire directed to the students. The data were processed statistically using the SPSS statistical data processing program. The statistical methods used in the study included the biserial correlation coefficient and T-tests, with the results being as follows:

- A moderate positive correlation was found between electronic games (Free Fire, PUBG) and academic achievement among second-year high school students.
- No statistically significant differences were found between scientific stream Free Fire players and literary stream Free Fire players.
- No statistically significant differences were found between scientific stream PUBG players and literary stream PUBG players.

In conclusion, the study provided a general summary and offered some recommendations and suggestions.

فهرس المحتويات

- شكر وعران
- إهداء
- ملخص الدراسة باللغة العربية
- ملخص الدراسة باللغة الانجليزية
- فهرس المحتويات
- فهرس الجداول
- مقدمة

الفصل الاول : الإطار العام للدراسة

- 1 - إشكالية الدراسة.....4
- 2 - فرضيات الدراسة.....6
- 3 - أسباب إختيار الموضوع.....7
- 4 - أهمية الدراسة.....7
- 5 - أهداف الدراسة.....5
- 6 - التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة.....6
- 7 - الدراسات السابقة.....10

الفصل الثاني : الجانب النظري

أولاً: الألعاب الالكترونية

- تمهيد.....18
- 1 - تعريف الالعب الالكترونية.....18
- 2 - نشأة وتطور الالعب الالكترونية.....19

- 3 - أنواع الالعب الالكترونية 22
- 4 - مجالات الالعب الالكترونية 23
- 5 - لعبة الفري فاير 25
- 6 - لعبة الببجي 28
- 7 - إجابيات وسلبيات الالعب الالكترونية..... 32
- 34..... خلاصة.

ثانيا:التحصيل الدراسي

- تمهيد..... 35
- 1 - تعريف التحصيل الدراسي 36
- 2 - أهمية التحصيل الدراسي 37
- 3 - أهداف التحصيل الدراسي 37
-
- 4 - أنواع التحصيل الدراسي 38
- 5 - مبادئ التحصيل الدراسي..... 39
- 6 - شروط التحصيل الدراسي..... 42
- 7 - العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي..... 44
- 49 خلاصة.

الفصل الثالث : إجراءات الدراسات الميدانية

- تمهيد..... 51
- 1 - الدراسة الاستطلاعية..... 52
- 2 - منهج الدراسة..... 52
- 3 - مجتمع الدراسة..... 53
- 4 - حدود الدراسة..... 53

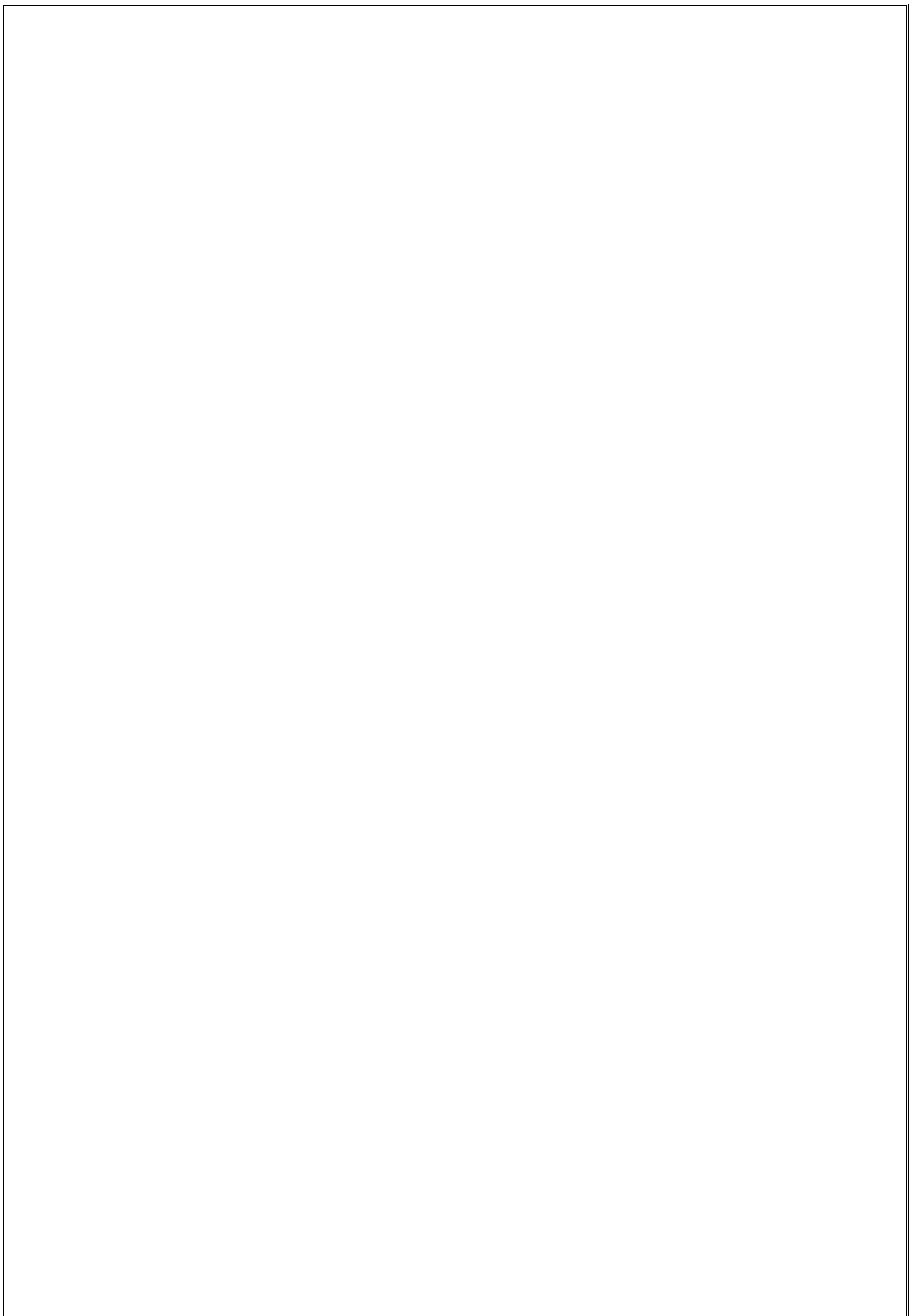
54.....	5 - عينة الدراسة.....
56.....	6 - أدوات الدراسة.....
57.....	7 - الأساليب الإحصائية.....
57.....	خلاصة.....

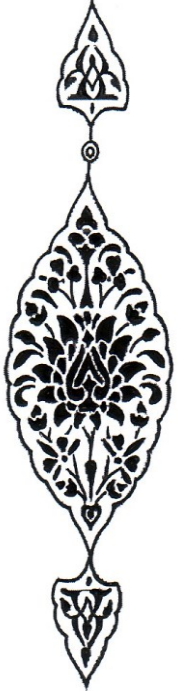
الفصل الرابع : عرض ومناقشة النتائج

59.....	تمهيد.....
60.....	1 - عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرضية الأولى.....
60.....	2 - عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرضية الثانية.....
61.....	3 - عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرضية الثالثة.....
65.....	خلاصة النتائج.....
67.....	➤ خاتمة.....
67.....	➤ توصيات واقتراحات.....
68.....	➤ قائمة المراجع.....
	➤ الملاحق

فهرس الجداول

<u>رقم الصفحة</u>	<u>محتوى الجدول</u>	<u>رقم الجدول</u>
56	يوضح توزيع العينة حسب إختيار نوع الالعب الالكترونية (الفري فاير، الببجي)	01
57	يوضح توزيع العينة حسب الجنس (ذكر، أنثى)	02
57	يوضح توزيع العينة حسب التخصص (الشعبة)	03
63	يوضح العلاقة بين الالعب الالكترونية (الفري فاير، الببجي) والتحصيل الدراسي	04
64	يوضح الفروق بين لاعبي الفري فاير علمي ولاعبي الفري فاير أدبي	05
65	يوضح الفروق بين لاعبي الببجي علمي ولاعبي الببجي أدبي	06





مقدمة



مقدمة:

يشهد العالم تقدماً تكنولوجياً هائلاً في مختلف مجالات الحياة الفكرية والاجتماعية والثقافية بفعل التطورات والانجازات التكنولوجية، حيث إقتربت معه المسافات وذابت على إثره الحدود الثقافية والسياسية ليصبح العالم بأسره كقرية صغيرة وأصبح الجاهل من لا يواكب عصر الرقمنة أو عصر العولمة وعصر الثورة العلمية والتكنولوجية، كما نتج عن هذا التطور إختراع وسائل تكنولوجية جد متطورة مثل الحواسيب والهواتف الذكية... الخ والتي عرفت إنتشاراً واسعاً .

كما أنه صاحب هذا التطور التكنولوجي ظهور الالعاب الإلكترونية والتي بدورها عرفت إنتشاراً واسعاً بين مختلف شرائح المجتمع على إختلاف أجناسهم وأعمارهم، وأخص بالذكر فئة الشباب والمراهقين فهي الأكثر إقبالاً على هذه الالعاب فقد أصبحت جزءاً من حياتهم اليومية ومن بين هذه الالعاب التي إكتسبت شعبية هائلة في العالم العربي والعالم الغربي بشكل عام تبرز لعبتا الفري فاير والببجي، حيث تتميز هاتان اللعبتان بتقديم تجارب ومغامرات تعبر على التفاعل المكثف والتنافس الجماعي، ممّا يجعلها محط إهتمام العديد من الشباب في مراحل دراسية مختلفة، ومع هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية برزت تساؤلات عديدة حول تأثيراتها المتنوعة خصوصاً على الفئة العمرية المراهقة التي تتواجد في الثانوية، تعدّ هذه المرحلة من المراحل الحساسة في حياة الفرد حيث يتم تشكيل الكثير من الجوانب الشخصية والاكاديمية أو المعرفية والإنفعالية والنفسية والصحية .

ومن هذا المنطلق إختارنا موضوع دراستنا الذي من خلال سنحاول دراسة ومعرفة علاقة الالعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ ثانوية الشهيد محمد الشريف مساعدية بالمسيلة .

ولنتمكن من معرفة هاته العلاقة قمنا باتباع خطة منهجية لنثري هذا الموضوع وعن كثر فجاء بحثنا كالتالي:



الفصل الاول تناولنا فيه الاطار العام للدراسة والذي تضمن الاشكالية وفرضيات الدراسة أسباب إختيار الدراسة وأسباب إختيار موضوع الدراسة وأهداف الدراسة، أهمية الدراسة التعاريف الاجرائية لمفاهيم الدراسة، وجملة من الدراسات السابقة.

الفصل الثاني تناولنا فيه الجانب النظري وتضمن مبحثين، المبحث الاول خصص لمتغير الالعاب الالكترونية (الفري فاير والببجي) من حيث :

تعريف الالعاب الالكترونية نشأتها وتطورها والتعرف على أجهزتها والتعريف بلعبة الفري فاير والبوبجي وفي الأخير نختم المبحث الاول بإيجابيات وسلبيات هذه الالعاب الالكترونية .

أمّا المبحث الثاني تناولنا فيه متغير التحصيل الدراسي تعريفه، وأهميته، وأهدافه، وانواعه وشروطه، ومبادئه، والعوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي .

أمّا الجانب الميداني فقد إحتوى فصلين :

الفصل الثالث تناولنا فيه الدراسة الاستطلاعية وكذلك التعريف بميدان الدراسة واهميته وتطرقنا إلى حدود البحث والمنهج المستخدم ثم عينة الدراسة وخطوات اختيارها ومروراً بأدوات جمع البيانات وأساليب المعالجة الإحصائية .

الفصل الرابع عرض النتائج ثم تحليلها في ضوء الفرضيات بالإضافة الى الخاتمة ثم

المراجع والملاحق .

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

1 - إشكالية الدراسة

2 - فرضيات الدراسة

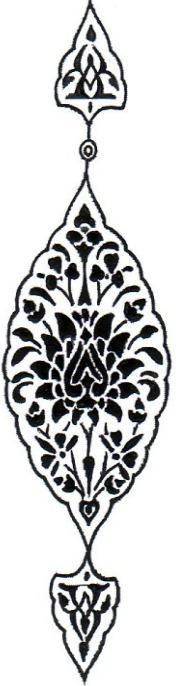
3 - أسباب اختيار الموضوع

4 - أهمية الدراسة

5 - أهداف الدراسة

6 - التعاريف الاجرائية لمفاهيم الدراسة

7 - الدراسات السابقة





1- إشكالية الدراسة:

شهد مجال الإعلام والاتصال وصناعة الأجهزة الإلكترونية الحديثة واستخدامها ثورة تقنية وتكنولوجية هائلة في السنوات الأخيرة، وقد أصبحت هذه الأجهزة والوسائل منتشرة على نطاق واسع في المجتمعات وفي جل نشاطاتها اليومية نظرا للتطور الهائل يوما بعد يوم إن لم نقل ساعة بعد ساعة من خلال اختراع وابتكار وتطوير أجهزة اتصال جديدة نظرا لما تحتويه من ميزات ايجابية فهي تقدم مجموعة من الخدمات الالكترونية من بينها التواصل الاجتماعي، الترفيه، إرسال واستقبال الرسائل عبر مختلف الوسائط الالكترونية، كما يمكن أن لا نغفل عن الجانب السلبي لهذه الاجهزة ، فقد أصبح هذا التطور يهدد مجموعة من شرائح المجتمع وذلك بالاستخدام المفرط لأجهزة وبرامج الترفيه كالاستمتاع بالموسيقى أو الألعاب الالكترونية بدرجة كبيرة .

وتعدّ الألعاب الإلكترونية وجهاً من بين الوجوه العديدة للحياة التكنولوجية بصفة عامّة والتجارة الالكترونية بصفة خاصّة، فهي ألعاب تُحمّل على الحواسيب والأجهزة الذكية، وهي تعتمد في الغالب على الرسوم المتحركة والجرافيك، وهي ألعاب حديثة مواكبة للتكنولوجيا الحديثة تعتمد أساساً على المهارات العقلية والبصرية والصوتية وغيرها من المهارات، وتلعب في أي وقت وأكثر من شخص واحد إلى جانب أنّها سهلة التحميل ورخيصة السعر .

- وقد اتسمت هذه الألعاب الالكترونية بالشهرة الواسعة والقدرة الفائقة على جذب واستقطاب اللاعبين وإغرائهم، وأول ضحايا هذه الألعاب الالكترونية هم فئة الأطفال والمراهقين حيث أنها لقيت صدى ورواجاً واسعاً في السنوات الاخيرة باعتبارها مصدراً للإثارة والمتعة.

لكن الاستعمال أو اللعب غير عقلاني لهذه الألعاب الالكترونية يؤدي إلى الإدمان عليها حيث أن تعلق التلاميذ بهذه بها أحدث تغيرات في سلوكياتهم، كتقليد شخصيات هذه الألعاب وتربيتهم على الوحشية والعنف والقتل لأنها مبنية على القتل والدماء، ومن بين هذه الالعاب لعبة (زومبي أكل اللحم ليلة العفاريت، الفري فاير، البوجي) وأيضا تحتوي على



5 - أهداف الدراسة:

- التعرف على لعبتي الفري فاير والببجي.
- التعرف على العلاقة بين لعبة الفري فاير والتحصيل الدراسي.
- التعرف على العلاقة بين لعبة الببجي والتحصيل الدراسي.
- معرفة مدى إستخدام طلاب المرحلة الثانوية للألعاب الإلكترونية.
- كشف العلاقة بين مستخدمي الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.
- معرفة تأثير استخدام الطلبة للألعاب الإلكترونية.
- معرفة الفروق بين الشعب العلمية والأدبية في إستخدام الألعاب الإلكترونية.

6 - تحديد مفاهيم الدراسة:

6 - 1 الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحًا: هي نوع من الألعاب الإلكترونية التي تعرض على شاشة تلفاز ألعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين والتي تحد من الامكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

(ثلجة، 2020، ص 25)

إجرائيًا:

- الألعاب الإلكترونية:

والتي تتمثل في مختلف التطبيقات التي تعرض على اللوحات أو شاشات الحاسوب والتي تزود التلميذ المراهق بالمتعة من خلال المؤثرات الصوتية والرسومات المنبعثة من اللعبة، والذي يعتمد على أسلوب التحدي والمنافسة .

6 - 2 التحصيل الدراسي:

ويعرّف التحصيل الدراسي لغةً بأنه مصدر الفعل حصّل، يُحصّل، تحصيلًا، اكتساب من تحصيل الحاصل أن يقال من المفروغ منه، ممّا لا جدال فيه، حصل الشيء، اجتمع.

(المنجد الأبجدي، 1986، ص 223)



توجب عليك الهبوط في منطقة محددة تجميع الذخيرة والأسلحة والملابس وكلّ ما تراه قابلاً للاستخدام من أجل تهيئة نفسك . (عبد المنعم، 2019)

إجرائياً:

مجموعة الدرجات المعيارية التي يسجلها التلاميذ في الاستبيان الموجه لهم حول لعبة pubg.

7 - الدراسات السابقة:

أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لا بدّ من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه ومحاولة التقيد بما توصلت إليه من خلال ادخال متغيرات ومعطيات جديدة غابت على الباحثين السابقين، فالدراسات السابقة هي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع الدراسة أو هي تلك الدراسات التي أنجزت في فترة زمنية معينة قبل الدراسة. وفيما يلي:

7 - 1 دراسة الطالبة مريم قويدر لسنة (2012) تحت عنوان: أثر الألعاب فقط الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، وقد أنجزت هذه الدراسة بجامعة الجزائر-3- كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير. وقد انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة واعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج الوصفي، أمّا عن الأداة المستعملة في جمع البيانات فقد اعتمدت على الاستبيان والملاحظة والمقابلة، وقامت باختيار العينة القصدية والتي قدرت بـ 200 فرد ولقد قامت بمعالجة إشكالية الدراسة في ستة فصول وتوصلت إلى النتائج التالية:

- أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة حيث بلغ متوسط حسابها 3.00.



- أن 88 % من أفراد العينة يمتلكون جهاز البلاي ستايشن 2 في البيت و 12 % منهم لا يمتلكون جهاز البلاي ستايشن 2 في البيت.
- أن معظم أفراد العينة يملكون جهاز البلاي ستايشن 2 في البيت وهذا بنسبة 53.5 %.
- أن جهاز الكمبيوتر يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها وذلك بنسبة 56.5 %.
- أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة 92 %.
- أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 33.5 %.
- أن ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحدة تأتي في المرتبة الأولى بنسبة 24.5 % .
- أن أغلب أفراد العينة يقتنون الألعاب الإلكترونية من خلال الشراء وذلك بنسبة 84 %.
- أن بطل القصة هو أكثر الأمور المحببة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي يقدر ب 2.50.
- أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة وذلك بنسبة 58.5 %.
- أغلبية أفراد العينة يرغبون في اقتناء الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية.
- **التعقيب على الدراسة:**
تكمن نقاط التشابه بين الدراستين في ما يلي: كلتا الدراستين اعتمدتا على المنهج الوصفي واعتمادهما على العينة القصدية .
تختلف دراستنا مع دراسة "مريم قويدر" في كون هذه الأخيرة تركز على أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، أمّا دراستنا فتحاول معرفة علاقة الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والبجي) بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ الثانوية، كما أنّ



الدراستين تختلفان في أداة جمع البيانات كونها إعتمدت على الملاحظة أمّا دراستنا فاعتمدنا على المقابلة واستمارة معلومات .

7 - 2 دراسة عقون حكيم وبكة عبد القادر سنة (2013، 2014) تحت عنوان: ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15-16) سنة.

أنجزت هذه الدراسة بجامعة قاصدي مرباح ورقلة بكلية علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، قسم النشاط البدني والرياضي التربوي رسالة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماجستير، ميدان علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، شعبة التربية الحركية. وانطلقت الدراسة من إشكالية مفادها: هل ألعاب الفيديو لها انعكاسات سلبية على التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15-18) سنة.

وقد اعتمد الباحثان في دراستهما على المنهج الوصفي ، وأجريت هذه الدراسة على عينة من التلاميذ والأولياء التي قدر عددها ب 103 مفردة اختيرت بطريقة قصدية، ثمّ تمّ استخدام أداة الاستمارة في جمع المعلومات. وتوصلت هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- أنّ أهم الصعوبات التي تعرقل ممارسة النشاط البدني والرياضي والتحصيل الدراسي من طرف المراهقين، هي زيادة وانتشار الألعاب الإلكترونية وقلة القاعات الرياضية.

- أغلبية أولياء التلاميذ يرون أنّ ألعاب الفيديو له أثر سلبي على نتائج التلاميذ ويحبون ممارسة النشاط البدني الرياضي لأبنائهم.

- أنّ مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع بممارسة ألعاب الفيديو.

- توجد فروق بين التلاميذ الممارسين والغير ممارسين لألعاب الفيديو على حسب اختلاف المراحل العمرية.

- توصلت الدراسة إلى أنّ نسبة 35.9% يفضلون استخدام ألعاب الفيديو على أجهزة الفيديو و5.8% على الهاتف النقال و31.1% من التلاميذ يفضلون ممارستها على الكمبيوتر و21.9% يفضلون الأنترنت.



- هناك علاقة ذات دلالة احصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى التلاميذ المرحلة المتوسطة.

- هناك علاقة ذات دلالة احصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية وظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ مرحلة المتوسطة.

- هناك علاقة ذات دلالة احصائية ضعيفة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية السمعية وظهور العنف اللفظي لدى التلاميذ مرحلة المتوسطة.

- تعقيب:

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي هناك تشابه في المنهج المستخدم "المنهج الوصفي"، إلا أنّ هناك إختلاف مع دراستنا في المتغير فهي من الدراسات التي تعتبر ذات متغير، وكذلك في الهدف فهذه الدراسة هدفها معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي، أمّا دراستنا فهذه معرفة علاقة الألعاب الالكترونية (الفري فاير، الببجي) بالتحصيل الدراسي.

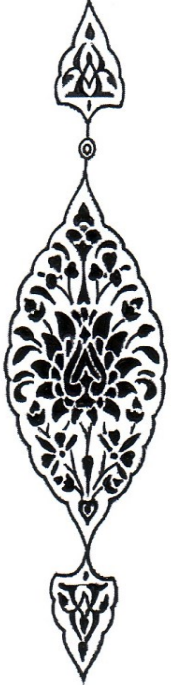
الفصل الثاني

الألعاب الألكترونية و التحصيل الدراسي تمهيد

- 1 - تعريف الالعاب الالكترونية
 - 2 - نشأة وتطور الالعاب الالكترونية
 - 3 - أنواع الالعاب الالكترونية
 - 4 - مجالات الالعاب الالكترونية
 - 5 - لعبة الفري فاير
 - 6 - لعبة البيجي
 - 7 - إيجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية
- خلاصة

التحصيل الدراسي

- 1 - تعريف التحصيل الدراسي
 - 2 - أهمية التحصيل الدراسي
 - 3 - أهداف التحصيل الدراسي
 - 4 - أنواع التحصيل الدراسي
 - 5 - مبادئ التحصيل الدراسي
 - 6 - شروط التحصيل الدراسي
 - 7 - العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي
- خلاصة





- كما أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد. كما أنّ تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنّها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب. (نورة، 2005، ص 59-61)

خلاصة

وفي الأخير نستنتج مما سبق أن الألعاب الإلكترونية عبر جميع الوسائط والأجهزة الإلكترونية على غرار (الفري فاير والببجي) محببة لدى الأفراد المراهقين والشباب في الوقت الحاضر، فهي تجذب مستخدميها من خلال إيجابياتها الممتعة حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظراً لشعبيتها في النطاق الواسع في المجتمع، وخاصة فئة الأفراد المراهقين والشباب دون أن نغض النظر عن سلبياتها .



التحصيل الدراسي

تمهيد

التحصيل الدراسي هو مدى اكتساب الطالب للمعرفة والمهارات خلال فترة دراسته، ويعتبر مؤشراً مهماً على نجاحه الأكاديمي. يعتمد التحصيل الدراسي على عدة عوامل، بما في ذلك القدرات العقلية للطالب، والبيئة التعليمية، والدعم الأسري، والموارد المتاحة، وطرق التدريس المتبعة. يعكس التحصيل الدراسي ليس فقط مستوى فهم الطالب للمواد الدراسية، بل أيضاً تطور مهاراته في التفكير النقدي والتحليل وحل المشكلات. من خلال التحصيل الدراسي يمكن للطلاب بناء مستقبلهم الأكاديمي والمهني، مما يؤثر بشكل مباشر على فرصهم في الحياة وعلى تحقيقهم الشخصي والمجتمعي .



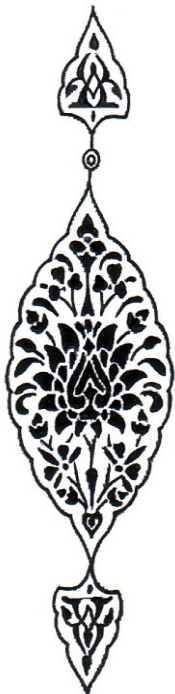
تمهيد:

إن دراسة الظواهر النفسية والاجتماعية والوصول إلى حقائق موضوعية وبناء النظريات العلمية ، لا يتم إلا من خلال عمليات البحث والتقصي التي تعتمد على أسس وقواعد علمية التي يتبعها الباحث لذلك تطرقنا في الفصول السابقة لمشكلة الدراسة وإطارها النظري سنحاول في هذا الفصل التطرق إلى أهم الاجراءات و الأدوات المستخدمة في جمع البيانات وكذا الاساليب الإحصائية المستعملة لتحليلها ، ليتم في الأخير إجراء تطبيق الدراسة الاساسية .

قائمة المصادر

والمراجع

الملاحق



الملحق رقم : 2



PUBG
MOBILE





FREE FIRE



RoW-GEMGEr 1
ALHANYA HKT





الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي والبحث 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: 2024/

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Dean's Office of the College for Studies and
Student Issues

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإتجاز بحث

انا الممضي (ة) ادناه :

السيد(ة): حمراوي مباركة

الصفة (طالب, استاذ باحث, باحث دائم): ثابته ماستر

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 206808571

الصادرة بتاريخ: 2023/06/01 عن دائرة: المسيلة

المسجل(ة) بكلية: العلوم الإنسانية قسم: علم النفس

تخصص: إرشاد وتوجيه تحت رقم التسجيل:

والمكلف بإتجاز اعمال بحث (مذكرة التخرج ليسانس, مذكرة ماستر, مذكرة ماجستير, اطروحة دكتوراه)

عنوانها: الألعاب الإلكترونية (الفري فايم والبيجي)

وعلاقتها بالحصول الدراسي لدى عينته من

تلاميذ ثانوية الشهيد محمد السورقي مساعدية بالمسيلة

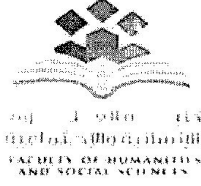
اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في

اتجاز البحث المذكور اعلاه

المسجلة في:

المعني (ة):

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



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

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي والبحث 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 بالطالبة
2024/
الرقم:

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنتاج بحث

انا الممضى (ة) ادناه :

السيد(ة): جودي حورينة

الصفة(طالب, استاذ باحث, باحث دائم): طالبة المسنة المسائية ماستر

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 09508561

الصادرة بتاريخ: 03/08/2024 عن دائرة: العمادة

المسجل(ة) بكلية: العلوم الإنسانية قسم: علم النفس

تخصص: إرساد وتوجيه تحت رقم التسجيل: 23043106104

والمكلف بإنتاج اعمال بحث (مذكرة التخرج ليسانس, مذكرة ماستر, مذكرة ماجستير, اطروحة/دكتوراه)

عنوانها: التأثيرات الإلكترونية (الفري فاير والسويجي) وعلاقتها
بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ من حلة التعليم الثانوي

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

المسيلة في: 05/06/2024

امضاء المعني (ة): [Signature]

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

