الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945 – قالمة –

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم اجتماع

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر

شعبة: علم اجتماع

تخصص: علم اجتماع التنظيم والعمل

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الثانوية

دراسة ميدانية بثانوية بن طبولة عيسى –قالمة–

إعداد الطلبة:

- **دحسي سامية**
- **رقام مروة**

تحت إشراف:

د. حمزة أحلام

بخوش لامية	**رئيسا**
حمزة أحلام	**مشرفا**
العيد شريفة	**ممتحنا**

السنة الجامعية: 2024/2023

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة 8 ماي 1945 – قالمة –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علم اجتماع

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر

شعبة: علم اجتماع

تخصص: علم اجتماع التنظيم والعمل

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الثانوية

دراسة ميدانية بثانوية بن طبولة عيسى –قالمة–

إعداد الطلبة:

- **دحسي سامية**
- **رقام مروة**

تحت إشراف:

د. حمزة أحلام

بخوش لامية	**رئيسا**
حمزة أحلام	**مشرفا**
العيد شريفة	**ممتحنا**

السنة الجامعية: 2024/2023

شكر وتقدير

الحمد لله الذي ما نجحنا وما علونا وما تفوقنا إلا برضاه، الحمد لله الذي ما اجتزنا دربا ولا تخطينا جهدا إلا بفضله وإليه ينسب الفضل والكمال والإكمال.

" آخر دعواهم أن الحمد لله رب العالمين"

خالص الشكر والعرفان للوالدين الكريمين حفظهم الله ورعاهم في بلوغنا لما نصب إليه، وأخواتي وإخوتي وكل أفراد الأسرة.

أهدي هذا التخرج إلى "روح الوالدة" رحمها الله.

في هذا المقام لا يسعني إلا تقديم الشكر لكل من قدم لنا يد العون.

جزيل الشكر إلى الأستاذة "حمزة أحلام" على كل ما قدمته لنا من توجيهات ودعم وكل جهد بذلته معنا حرصا على أنجاز العمل كما ينبغي.

كما نتوجه بالشكر للأساتذة المناقشين على قبولهم بمناقشة المذكرة.

نتقدم بجزيل الشكر إلى كل من دعمنا خلال مسيرتنا الدراسية من أساتذة أصدقاء وزملاء.

فهرس المحتويات	الصفحة
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	
فهرس الملاحق	
شكر وتقدير	
المقدمة	أ – ب
الفصل الأول: الإطار المنهجي	
اولا: الإشكالية	**3**
ثانيا: أسباب اختيار الموضوع	**6**
ثالثا: أهداف الدراسة	**6**
رابعا: أهمية الدراسة	**6**
خامسا: مصطلحات الدراسة	**7**
سادسا: حدود الدراسة	**7**
سابعا: الدراسات السابقة	**7**
الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية	
تمهيد	**22**
أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية	**23**
ثانيا: نشأة الألعاب الإلكترونية	**26**
ثالثا: أنواع الألعاب الإلكترونية	**28**
رابعا: مميزات الألعاب الإلكترونية	**33**
خامسا: متطلبات الألعاب الإلكترونية	**34**
سادسا: تأثيرات الألعاب الإلكترونية	**37**
سابعا: الألعاب الإلكترونية الأكثر انتشارا في الجزائر	**41**
خلاصة	**46**
الفصل الثالث: التحصيل الدراسي	
تمهيد	**48**

اولا: مفهوم التحصيل الدراسي	49
ثانيا: أنواع التحصيل الدراسي	51
ثالثا: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	52
رابعا: شروط ومبادئ التحصيل الدراسي:	57
خامسا: أهداف التحصيل الدراسي	60
سادسا: أهمية التحصيل الدراسي	62
سابعا: وسائل وأهداف قياس التحصيل الدراسي	63
ثامنا: الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي	66
تاسعا: طرق التدريس	67
عاشرا: مشاكل التحصيل الدراسي الحلول المقترحة	71
خلاصة	73
الفصل الرابع: التلميذ المراهق	
تمهيد	75
أولا: مفهوم التلميذ المراهق	76
ثانيا: خصائص التلميذ المراهق	77
ثالثا: حاجات التلميذ المراهق الأساسية	80
رابعا: مشكلات التلميذ المراهق	82
خامسا: استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية	83
سادسا: مظاهر إدمان الألعاب الإلكترونية	85
سابعا: سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلميذ	86
خلاصة	87
الفصل الخامس: الدراسة الميدانية	
تمهيد	89
أولا: إجراءات الدراسة الاستطلاعية	90

ثانيا: الدراسة الميدانية	**95**
ثالثا: تفريغ نتائج الدراسة	**101**
رابعا: تفسير نتائج الدراسة	**111**
خلاصة	**118**
الخاتمة	**119**
قائمة المراجع	**121**
الملاحق	**130**
ملخص الدراسة باللغة العربية	**138**
ملخص الدراسة باللغة الانجليزية	**139**
ملخص الدراسة باللغة الفرنسية	**140**

قائمة الجداول:

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع عينة الدراسة الاستطلاعية لحسب متغير الجنس	91
02	يوضح توزيع العينة حسب متغير المستوى الدراسي	91
03	يوضح استخدامات الألعاب الإلكترونية	92
04	يوضح الساعات المقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية في الدراسة الاستطلاعية	93
05	يوضح أنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة في الدراسة الاستطلاعية	93
06	يوضح توزيع أفراد العينة وفق المتغير الجنس	95
07	يمثل توزيع العينة حسب متغير السن	95
08	توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير المستوى الدراسي	96
09	يمثل توزيع العينة حسب متغير درجة التحصيل الدراسي	96
10	وصف الاستمارة	99
11	معامل الثبات ألفاكرونباخ	99
12	يمثل الاستجابات الكلية لأفراد عينة الدراسة نحو محور استبيان "تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي	101
13	يمثل نتائج معامل الارتباط "بيرسون" بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لتلاميذ الطور الثانوي	103
14	يمثل نتائج اختبار (T) لحساب الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الجنسين	104
15	يمثل نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لحساب الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير المستوى الدراسي	105
16	يمثل نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لحساب الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير التحصيل الدراسي	106

فهرس الأشكال:

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	أنواع الألعاب الإلكترونية	29
02	أنواع التحصيل الدراسي	51
03	العوامل الأساسية المؤثرة على تحصيل التلاميذ	52
04	أنواع طرق التدريس	68

فهرس الملاحق:

الرقم	عنوان الملحق	الصفحة
01	الاستمارة	130
02	جدول نتائج خصائص العينة حسب الجنس	133
03	جدول نتائج خصائص العينة حسب المستوى الدراسي	133
04	جدول نتائج خصائص العينة حسب التحصيل الدراسي	133
05	جدول تكرارت اجابات العينة على محور ممارسة الالعاب	134
06	جدول تكرارت اجابات العينة على محور ممارسة الالعاب	135
07	نتائج اختبار (ت) لفروق ممارسة الالعاب حسب الجنس	136
08	نتائج اختبار تحليل التباين (Anova) لفروق ممارسة الالعاب حسب المستوى الدراسي	136
09	نتائج اختبار تحليل التباين (Anova) لفروق ممارسة الالعاب حسب نتائج التحصيل الدراسي	136
10	نتائج اختبار (ت) لفروق التحصيل الدراسي الالعاب حسب الجنس	136
11	نتائج اختبار تحليل التباين (Anova) لفروق التحصيل الدراسي حسب المستوى الدراسي	137
12	نتائج اختبار تحليل التباين (Anova) لفروق التحصيل الدراسي حسب نتائج التحصيل الدراسي	137

المقدمة:

شهد القرن الأخير تطورات هائلة في التكنولوجيا والسرعة فائقة في نشرها واستخدامها في حياة البشر، هذا التغيير السريع قلب العديد من المفاهيم والعادات التقليدية بشكل جذري، مما تطلب تكييفا مستمرا، تطويرا، لمواكبة هذه التحولات المستمرة التي وفرت الكثير من الوسائط التكنولوجية التي جعلت حياة الأفراد في مختلف مجالاتهم أكثر تطور وتقدم من ذي قبل، خاصة الأطفال والمراهقين فيما يخص إشباع حاجاتهم الترفيهية، فتحول الاهتمام من تلفزيون إلى الأنترنت ومن ألعاب الكمبيوتر إلى الألعاب الإلكترونية المحملة على الهواتف الذكية المستعملة في أي زمان ومكان وخاصة في المدرسة.

أصبح التلميذ محاط بشكل كبير بالألعاب الإلكترونية، فهي اليوم من صنعت وشكلت حياته اليومية وأثرت عليه في كل مواقفه وتعاملاته مع زملائه وأيضا في تحصيله الدراسي، قد أضحت مسألة التحصيل الدراسي محور اهتمام جوهري لكثير من المجتمعات، لأن الاهتمام بتحسين التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق سيؤدي حتما إلى رفع مستوى مخرجات التعليم الذي سينعكس بدوره على تقدم المجتمع وانتاجاته وتقوية دعائمه المتمثلة في أفراده.

باعتبار أن هذا الأخير يتم على أساسه تقييم العملية التعليمية وقياس مدى نجاحها أو فشلها من خلال ما يكتسبه التلميذ من معارف ومهارات منتظمة في المواد الدراسية، فهو الأداة المستخدمة في العصر الحالي، لقياس الجدارة، الكفاءة، التأهيل بالنسبة للتلميذ، كذلك يهتم بالمشكلات التي تأثر في مستوياته الخاصة إذا ما تزامنت هذه المشكلات مع أكثر المراحل العمرية حرجا خاصة مرحلة التعليم الثانوي التي يعايش فيها التلميذ سلوكيات مضطربة نوعا ما في نموه وتعلمه، كما يتأثر التحصيل الدراسي للتلميذ في الطور الثانوي من خلال ما يتعرض له من مضامين وتصاميم فنية وعلمية مبهرة مجسدة في حكايات وخيالات عن أفكار مختلفة أحكمت تأثيرها بين تبني سلبي أو ايجابي للتلميذ.

جاءت الدراسة للإحاطة ببعض جوانب هذه الظاهرة ومحاولة حماية التلميذ من مخلفات الألعاب الإلكترونية السلبية، اذ نسعى من خلالها معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيل الدراسي لدى التلميذ المراهق، ولتحقيق هذا الهدف قسمنا موضوع الدراسة على خمس فصول:

يتناول الفصل **الأول** الإطار المنهجي للدراسة والذي يحتوي على إشكالية الدراسة والتي تمت صياغتها انطلاقا من استطلاعات أولية حول موضوع بالإضافة إلى الأهمية وأسباب اختيار الدراسة والأهداف المراد تحقيقها والمفاهيم الإجرائية التي رأيناها مناسبة للوصول إلى أبعاد الدراسة، والدراسات السابقة التي تناولت الموضوع ذاته .

أما الفصل الثاني فخصصناه لإعطاء لمحة عن الألعاب الإلكترونية ونشأتها وأنواعها أو خصائصها وتأثيرها على التلميذ.

أما الفصل الثالث فخصصناه لتحصيل الدراسي، أنواعه، شروطه ومبادئه، أهميته والعوامل المؤثرة فيه وقياسه.

أما الفصل الرابع فخصصناه للتلميذ المراهق وخصائصه، حاجاته، مشكلاته واستخدامه للألعاب الإلكترونية، مظاهر ومخاطر إدمانه عليها.

بالنسبة للفصل الخامس مخصص للإجراءات الميدانية التي اعتمدناها في الدراسة ابتداء من الدراسة الاستطلاعية والمنهج المعتمد والأدوات المستخدمة لجميع البيانات مع التحليل ومناقشة النتائج.

أولا: الإشكالية

تعد التكنولوجيا من معالم العصر الحديث إذا أصبحت جزء من كافة مجالات الحياة التي لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهلها، فهذا العصر هو عصر التطور التكنولوجي والازدهار المعرفي والذكاء الاصطناعي إذ وصلت تطورات تكنولوجيا المعلومات والاتصال إلى أوجهها، فمن خلال استخدام الأجهزة الإلكترونية التي لا تنفصل عن الشبكة العنكبوتية التي ساهمت في أهداف ثورة هائلة في هذا المجال، إذا لم تعود تقتصر استخدامات الشبكة العنكبوتية على فئة معينة أو مجال واحد من مجالات الحياة، فانتشارها الواسع فرض العمل بها لدى كل شرائح الاجتماعية أطفال، مراهقين، رشد، وكبار السن، إذ أصبحت الملجأ والمتنفس الذي يلجؤون إليه للتنفيس والترويح عن أنفسهم، كما أنها الوجهة الأولى للبحث عن المعلومة ومواكبة التطورات والأخبار، كما أنها من أبرز الوسائل التعليمية التي ظهرت وفرضت نفسها في الوقت الراهن خاصة في ظل الأوبئة التي انتشرت في الآونة الأخيرة، كفيروس كورونا إذا ساهمت هذا الأخيرة في زيادة التوجه نحو استخدام الأجهزة الإلكترونية المربوطة بالأنترنت إذ يعتمد عليها في التعليم والتسويق والترفيه، مما يعني أنه لا يخلو من أي مجال من مجالات الحياة، سواء كان الاقتصادي، السياسي، التعليمي، الاجتماعي، الترفيهي والإعلامي في استخدام الأنترنت، كما يتجه الكثير من الأفراد إلى رفض هذا الاجتياح المطلق لها إذ لا تزال هناك بعض شرائح اجتماعية التي ترفض هذا الاحتلال التكنولوجي الذي لا يستأذن في الدخول إلى حياة الأفراد كما نلاحظ أن استخدام التكنولوجيات الحديثة لا يقتصر كما اشرنا سابقا على التعليم أو التسوق أو الإعلام فقط وإنما كذلك على الترفيه عن النفس ولا يمكن تحديد فئة معينة نقول أنها الأكثر استخداما للأنترنت في مجال الترفيه لكن يمكن القول أن هناك شريحة اجتماعية تأثرت كثيرا بالأنترنت ألا وهما فئة الأطفال والأطفال المراهقين بوجه الخصوص، لأنهم أكثر عرضة وأكثر استهلاكا وفضولا لاستخدام الأنترنت وبرامجها، ومن بين البرامج التي نولي الاهتمام بالتعرض إليها ومحاولة معرفة مدى تأثير وتأثر الأطفال المراهقين والمتمدرسين خاصة في استخدام أحد المنتجات البرامجية للأنترنت ألا وهي الألعاب الإلكترونية ،حيث لم يعد جل اهتمام الأطفال يقتصر على الألعاب التقليدية الجماعية في أرض الواقع بل توجه نحو العالم الافتراضي في البحث عن الوسائل الترفيهية وشغل وقت الفراغ، كما تجدر الإشارة أنه لا تقتصر هذه الاستخدامات في وقت الفراغ وفقط بل يمكن أن تتعداه وتأخذ حيز من الأوقات التي يجب أن يقضيها المراهق المتمدرس أو الطفل المراهق في مزاولة واجباته ودروسه ،حيث أحدثت تكنولوجيا المعلومات نقلة في عالم اللعب من اللعب الواقعي الملموس بمختلف خصائصه، إيجابياته وسلبياته، إلى اللعب المجرد في الفضاء الالكتروني

إذ أصبحت الآن إلكترونية تجذب الأطفال كالمغناطيس في محاولة لمواكبة بعضهم البعض والظهور في مظهر التطور والانفتاح الفكري والثقافي على ما هو موجود لدى اقرانهم إذ تختلف تأثيرات هذه الألعاب في الكم والنوع على مختلف الشرائح، فنفترض أنه يمكن أن تمس هذه التأثيرات الجوانب الثقافية، الاجتماعية، التربوية ،التعليمية للأطفال، باعتبارهم في مرحلة النمو، التطور والتغير في كل نواحي الحياة الاجتماعية الفيزيولوجية النفسية وما إلى ذلك. حيث تعتبر استخدامات الأجهزة الإلكترونية سلاح ذو حدين حيث يمكن الاستفادة منها كما يمكن أن تكون ضارة، فقضاء معظم الوقت مقابل هذه الأجهزة على حساب الحياة اليومية وما تتطلبه من ممارسات وواجبات يصب في خانة الإدمان والتعود على هذه الأجهزة، حتى وان لم تصل إلى درجة الإدمان فلا خلاف على أن قضاء معظم الوقت أو أكثر مما يجب في اللعب سيؤثر بشكل أو بأخر على المكتسبات المعرفية والتعليمية للأطفال، لكن تبقى هذه التأثيرات حيز الدراسة والاختلاف كما أشارت دراسة (منال الأسود، وفوز لوحيدي، 2019) إلى أنه بالرغم من الفوائد العديدة للألعاب الإلكترونية من تفكير وانتباه وتركيز، إلا أنها تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ، حيث نجده يمضي وقتا طويل في اللعب بالمقابل إهماله لواجباته المدرسية، خاصة في ظل غياب رقابة الأولياء. وكما تؤكد دراسة (عبد الله بن عبد العزيز) أن للألعاب الإلكترونية لها آثار إيجابية وأخرى سلبية، إذ يشير أنها تساهم في تحسين المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على الألعاب الإلكترونية تم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، سلوكية، أمنية، صحية، اجتماعية، أضرار عامة وأضرار أكاديمية.

بالرغم من التركيز في جل الأحيان على الجانب السلبي وآثار استخدام هذه الألعاب الإلكترونية إلا أنها من ناحية أخرى قد تكون لها ايجابيات والترويج عن النفس ومحاولة قضاء وإشغال وقت الفراغ كما أن استخدام هذه التكنولوجيات وبرامجها يوجه الطفل أو يحفظه على استخدام وتعلم برامج الإلكترونيات والإعلام الآلي، كما قد يتجه إشباع شغفه في ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، لكن ما يشغل أذهان الباحثين في أغلب الأحيان هو علاقة وآثار الألعاب الإلكترونية على جانب التعليم للتلاميذ حيث ينصب هذا الاهتمام لكون هناك دائما تخوف من عدم النجاح وسيطرة الألعاب الإلكترونية أو الفضاء الأزرق على اهتمام التلميذ المراهق بوجه الخصوص كونه في مرحلة انتقالية تتميز بالعديد من الخصائص التي تدفعه نحو البحث عن أساليب إشباعه لحاجاته النفسية والاجتماعية وتعويض ما يمكن أن يشعر به هي من نقائص عن طريق استخدام التكنولوجيات الحديثة ونخص بالذكر الألعاب الإلكترونية كونها المتنفس البارزة الذي تستخدمه هذه الفئة ولأجل تسليط الضوء على هذا الموضوع لا يمكن إنكار أن

الألعاب الإلكترونية قد يمكن أن تكون وسيلة فعالة لتحسين مهارات الذكاء وحل المشكلات، وأيضا تعزيز التعاون والعمل الجماعي عبر الألعاب متعددة اللاعبين. ومن الجانب التعليمي يمكن تطوير ألعاب تعليمية تجعل المناهج الدراسية تفاعلية وممتعة، مما يساهم ذلك في تحفيز التلاميذ المراهقين وزيادة اهتمامهم بالدراسة. وكذلك يمكن أن تكون الألعاب الإلكترونية وسيلة لتطوير المهارات الحركية. لذا يجب على الأولياء والأساتذة توجيه استخدام التلاميذ لهذه الألعاب بشكل إيجابي ومتوازن لضمان استفادتهم واكتساب الفوائد وتجنب الأضرار المحتملة. وأيضا، يمكن أن تكون الألعاب الإلكترونية وسيلة لتعزيز الابتكار والإبداع، الألعاب التي تتطلب بناء وتصميم عوالم افتراضية أو حل الغاز معقدة يمكن أن تساعد في تطوير التفكير الإبداعي وتعلم مهارات جديدة مثل البرمجة والتصميم، لذلك يمكن دمج الألعاب الإلكترونية كجزء في المناهج الدراسية لتعزيز التعلم النشط التفاعلي، ويكون التعلم ممتعا للتلاميذ. لابد من التوازن بين الفوائد والمخاطر واستخدام الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية وترفيهية بشكل واع ومدروس لتحقيق أفضل النتائج للمراهقين. ولدراسة هذا الموضوع قمنا بصياغة التساؤل التالي :

التساؤل: هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي؟

للإجابة على هذا التساؤل تم تقسيمه إلى تساؤلات فرعية:

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي حسب متغير الجنس؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي حسب متغير المستوى الدراسي؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولدى تلاميذ الطور الثانوي حسب متغير درجة تحصيل الدراسي؟

للإجابة على هذه التساؤلات قمنا بصياغة الفرضيات التالية:

1-الفرضية الرئيسية:

- لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي.

2- الفرضيات الجزئية:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية وعند تلاميذ الطور الثانوي يعزى متغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور الثانوي حسب متغير المستوى الدراسي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور الثانوي حسب متغير التحصيل الدراسي.

ثانيا: أسباب اختيار الموضوع:

يرجع اختيار الموضوع إلى:

- الميل والرغبة الشخصية لدراسة الموضوع.
- الرغبة في معرفة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.
- الإقبال المفرط على استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف التلاميذ المراهقين.
- جدية وحساسية موضوع دراسة في الوقت الراهن.
- البحث عن تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على تلاميذ المرحلة الثانوية.

ثالثا: أهداف الدراسة:

تتجسد أهداف هذه الدراسة في النقاط التالية:

- معرفة العلاقة الارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.
- معرفة الفروق بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للتلاميذ.
- معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ بناءً على متغيرات الجنس والمستوى الدراسي ودرجة التحصيل الدراسي.

رابعا: أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في الموضوع في حد ذاته كونه يعتبر من الظواهر المنتشرة بكثرة بين التلاميذ المراهقين.

- تناول الدراسة لفئة اجتماعية هامة وهي التلاميذ المراهقين.
- الكشف عن مدى انتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ المراهقين.

- محاولة لفت الانتباه لمخاطر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ.
- محاولة نشر الوعي في وسط التلاميذ المراهقين حول كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية.

خامسا: مصطلحات الدراسة:

1- **التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:** هو حاصل المتوسط الحسابي الذي حصل عليه التلميذ المتمدرس من خلال الإجابة على محور الألعاب الإلكترونية في استمارة الدراسة.

2- **التعريف الإجرائي التحصيل الدراسي:** هو حاصل المتوسط الحسابي الذي حصل عليه التلميذ المتمدرس من خلال الإجابة على محور التحصيل الدراسي في استمارة الدراسة.

3- **التعريف الإجرائي التلميذ المراهق:** هو الطفل المراهق الذي يدرس في ثانوية بن طبولة عيسى بولاية قالمة يتراوح عمره بين (15 إلى 21) عامًا، يزاول دراسته في المستويات الثلاثة: الأولى، الثانية، والثالثة ثانوي.

سادسا: حدود الدراسة

1- **الحدود المكانية:** أجريت الدراسة في ثانوية بن طبولة عيسى ولاية قالمة.

2- **الحدود الزمانية:** بداية من شهر أفريل (2024) إلى غاية شهر ماي (2024).

3- **الحدود البشرية:** شملت الدراسة على عينة مكونة من (115) تلميذاً وتلميذة تتراوح أعمارهم بين (15 إلى 21) سنة.

سابعا: الدراسات السابقة:

1- استعراض الدراسات السابقة:

الدراسة الاولى: فاطمة همال (2012): الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري

- **أهداف الدراسة:**

- التأكد من الفرضيات المطروحة آنفا كخطوة أولى لرصد أهم جوانب هذه الظاهرة ومن ذلك فتح أفق واضح المعالم لتقديم علاجات وحلول على أمل تبنيها وتحقيقها واقعيا.
- وضع لبنة أخرى في بناء الدراسات العربية للظواهر الإعلامية الجادة عامة، والدراسات الإعلامية المتعلقة بالطفل العربي والجزائري بشكل خاص.

- **أدوات الدراسة:** أداة المقابلة واستمارة المقابلة.

- **المنهج المستخدم:** المسح الوصفي.

-**عينة الدراسة:** عينة عنقودية ممثلة لمدارس الابتدائية وهي (245) مفردة.

-**نتائج الدراسة:**

- تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط، وتبنيه لاستخدامها للعب هذه الألعاب.
- يمتلك الطفل الجزائري مهارة عالية مقارنة بسنه في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الحاسوب والانترنت.
- يطرح أمام الطفل الجزائري عدد هائل من الألعاب الإلكترونية كما ونوعا، وفق ثنائية تعدد الوسائط الإعلامية؛ وامتلاك مهارات التعامل معها واللعب من خلالها.
- تفضيل الطفل للفوز والقوة، يجعله سريع الملل من اللعبة، بحيث يغير إلى أخرى، في إطار توفر أنواع عدة وكم هائل من الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

الدراسة الثانية: صالح العقون (2011): البيئة الاجتماعية المدرسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي

-أهدف الدراسة:

- الكشف عن أهمية ودور البيئة الاجتماعية المدرسية في التحصيل الدراسي للتلميذ في المرحلة الثانوية.
- جلب اهتمام القائمين على الحقل التربوي للحرص والتركيز على العناصر البيئة الاجتماعية المدرسية أثناء إعداد ووضع المناهج والبرامج الدراسية.
- الوصول إلى مستوى أفضل من التحصيل الدراسي للطالب باعتبار ذلك له أثار إيجابية على كل من الفرد والمجتمع.

-**المنهج:** الوصفي التحليلي.

-**أدوات الدراسة:** الاستبيان، المقابلة، الوثائق والسجلات.

-**عينة الدراسة:** شملت الدراسة (300) تلميذ و(14) أستاذ من ثانوية أبن رتيق.. القيرواني (100) تلميذ و(8) أساتذة من ثانوية المنقر الجديدة.

-نتائج الدراسة:

- وجود علاقة للبيئة الاجتماعية المدرسية بالتحصيل الدراسي للتلميذ إذ تؤثر فيه تأثير مباشر أو كبير.

- وجود علاقة ارتباطية بين السلوك التعليمي للأستاذة والتحصيل الدراسي للتلميذ بالأستاذ المتميز بسلوك جد وحسن مع التلاميذ يدفع بهم نحو تحصيل أفضل.
- وجود علاقة ارتباطية بين جماعة الرفاق المدرسية للتلميذ وتحصيله الدراسي، إذ تمارس هذه الأخيرة تأثيرا مباشرا على تحصيله الدراسي.

الدراسة الثالثة: بن أطريو منال (2020): طرق التدريس لدى الأساتذة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة العقيد عميروش.

-أهداف الدراسة:

- التعرف على العلاقة بين طرق التدريس والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ.
- معرفة العلاقة بين الطريقة الحوارية من قبل الأستاذ أثناء التدريس ورفع التحصيل الدراسي لدى التلميذ.
- الكشف من أثر استخدام الطرق الحديثة في التدريس ورفع تحسين التحصيل الدراسي لدى التلاميذ.
- الكشف عن مدى استخدام الأساتذة لمهارات طرق التدريس وفعاليتها في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

-المنهج: المنهج المعتمد في الدراسة هو المنهج الوصفي.

-أدوات الدراسة: الاستبيان

-عينة الدراسة: المسح الشامل ثانوية العقيد عميروش.

- نتائج الدراسة:

- طرق التدريس مختلفة باختلاف المادة التعليمية فالمواقف التعليمية منها المناقشة والالقاء وطريقة حل المشكلات.
- فاعلية ما يدرس يتوقف على الطريقة والكيفية التي يدرس بها، حيث يتطلب ذلك اختيار الطريقة والأسلوب الأمثل.
- التحصيل الدراسي له أثر كبير في شخصية الطالب، فالتحصيل الدراسي يجعل الطالب يتعرف على حقيقة قدراته وإمكانياته.
- وصول الطالب إلى مستوى تحصيلي مناسب في دراسته للمواد المختلفة يبين الثقة في نفسه ويدعم فكرته عن ذاته ويبتعد عن القلق والتوتر مما يقوي صحته النفسية.

الدراسة الرابعة: بن مهيرة عبد الرحمن (2015) دور الألعاب التربوية الموجهة في تنمية الكفاءات الحركية لدى الأطفال للتعليم التحضير للسنة السادسة الرابعة جامعة.

- أهداف الدراسة:

- التعرف على دور الألعاب التربوية الموجهة في تنمية الكفاءات الحركية لدى الأطفال الروضة (4-6) سنوات.
- تحديد طبيعة العلاقات بين الألعاب التربوية والكفاءات الحركية للأطفال التعليم التحضيري.
- توعية بين الاثار الايجابية للألعاب التربوية الموجهة للطفل الروضة.
- ضرورة الاهتمام بالكفاءات الحركية للأطفال تعليم التحضيري.

-**المنهج المستخدم:** تم استخدام المنهج التجريبي.

-**عينة الدراسة:** شملت الدراسة (40) طفل وطفلة (عينة عشوائية).

-**ادوات الدراسة:** اختبار اداء الحركة.

اختبار إدراك الحسي الحركي.

-نتائج الدراسة:

- تساهم الألعاب الالكترونية في بناء تنمية الكفاءات الحركية لدى الطفل الروضة.
- اثر الألعاب التربوية الموجهة في الروضة للطفال التعليم التحضيري في بناء تنمية الكفاءات الحركية في هذه المرحلة الهامة من حياة الطفل.
- تنمية الأطفال ممارسين الألعاب التربوية المواجهة لكفاءاتهم الحر كية ولأدائهم الحركي نتيجة لمشاركتهم في برنامج التربية البدنية التعليم المتبع في الروضة.
- عدم تطور كفاءات الحركية والاداء الحركي الأطفال المجموعة الضابطة نتيجة عدم ممارستهم الألعاب الإلكترونية الموجهة في الروضة.
- يتأثر مردود الأطفال الحركي ايجابيا بانتهاج برنامج الألعاب التربوية الموجهة في الروضة.

الدراسة الخامسة: برتيمة سميحة (2017): الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي.

-أهداف الدراسة:

- معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية الا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية.

- الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين اوساط لأطفال الجزائريين.
- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة اولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر.
- التعرف على الهدف العام وهو هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي.

-**أدوات الدراسة:** استمارة موجهة للمتعلمين، وملاحظة السلوكيات الصادرة منهم ومقابلة بعضهم.

-**المنهج المستخدم:** المنهج الوصفي

-**عينة الدراسة:** شملت الدراسة (100) مبحوث من المتعلمين تتراوح أعمارهم ما بين (10) إلى (18) سنوات (عينة قصدية عمدية)

- **نتائج الدراسة:**

- هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي الذي يتجلى من خلال: إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل الصفع الضرب، الحرق... فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين.
- هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف الغير المادي الذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية النفسية وإخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط النفسية مثل: جرح المشاعر، التحقير، الإهانة.

الدراسة السادسة: هبة أحمد بشورة أبو قاسم (2018): اثر برنامج الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بنين بمحلية ام درمان.

-**أهداف الدراسة:**

- الكشف عن الفروق بعد تطبيق برنامج الألعاب الالكترونية لتحسين الذكاء الأفراد العينة لصالح التطبيق البعدي لدى تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بمرحلة الأساس بمحلية أم درمان – ولاية الخرطوم.

- التحقق من الفروق في فاعلية برنامج الألعاب الإلكترونية المقترح في تحسين ذكاء التلاميذ البنين بالحلقة الأولى بمرحلة الأساس بمجتمع الدراسة الحالية تبعاً لمتغير الصف الدراسي لصالح الصفين الأول والثالث.
- التعرف على الفروق في فاعلية برنامج الألعاب الإلكترونية المقترح فيتحسن ذكاء التلاميذ البنين بالحلقة الأولى بمرحلة الأساس بمجتمع الدراسة الحالية تبعا لمتغير المستوى التعليمي للوالدين.
- التعرف على الفروق في فاعلية برنامج الألعاب الإلكترونية المقترح في تحسين ذكاء التلاميذ البنين بالحلقة الأولى بمرحلة الأساس بمجتمع الدراسة الحالية تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للوالدين.

-أدوات الدراسة:

- مقياس الذكاء لجون رأفن اختبار المصفوفات المتتابعة الملون لقياس الذكاء المقنن.
- برنامج ألعاب الكترونية تدريبي (من إعداد الباحثة).

-المنهج المستخدم: المنهج شبه التجريبي.

-عينة الدراسة: شملت عينة الدراسة (27) تلميذ الحلقة الأولى بالمدرسة، والذين تبلغ أعمارهم (6) (9) سنوات (عينة عشوائية بسيطة).

-نتائج الدراسة:

- الفرق غير دال إحصائيا بعد تطبيق برنامج الألعاب الالكترونية لتنمية ذكاء التلاميذ بالحلقة الأولى بمرحلة الأساس لصالح التطبيق البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في فاعلية برنامج الألعاب الالكترونية في تنمية ذكاء أفراد العينة لصالح تلاميذ الصف الأول والثاني.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير المستوي التعليمي للوالدين في أثر تطبيق برنامج الألعاب الالكترونية لتحسين الذكاء لأبنائهم.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تبعاً لمتغير مهنة الأب عند تطبيق البرنامج.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائياً تبعاً لمتغير عمل الأم عند تطبيق البرنامج.

الدراسة السابعة: منال ماجد أبو منشار (2020) أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي لمفردات اللغة الانجليزية في محافظة الخليل.

-أهدف الدراسة:

- معرفة اثر التدريس باستخدام الألعاب على تحصيل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لمفردات اللغة الانجليزية في مدينة الخليل.

-المنهج المستخدم: تجريبي مقارن.

-عينة الدراسة: تم تطبيق دراسة على(120)طلبة كمجموعة للتدريس وضابطه (عينة قصدية).

-أدوات الدراسة:

تم تصميم اختبار قبلي وبعدي (من طرف الباحثة)، واستخدمت مجموعة من الألعاب التعليمية لتدريس المفردات وهي البطاطا الساخنة (hot potatoes)تحدي الذاكرةMemory) challenge)، آخر واحد يقف (last one standing)، قاموس الكلمات المصورة (dictionary) و(pingo) بينجو.

-نتائج الدراسة:

- توصلت النتائج إلى أن هناك فرق في متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي يعزى لاستخدام الألعاب في تدريس المفردات. على إن الفروقات في الاختبار القبلي للمجموعتين كانت متقاربة إلى حد ما.
- الألعاب ساهمت في رفع مستوى تحصيل الطالبات في المجموعة التجريبية على عكس الضابطة.

الدراسة الثامنة: عبير محمد الصبان، فاطمة الشخص، ضحى العتيبي، أمنية الشريف (2021): تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

-أهداف الدراسة:

- التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.
- التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.
- التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.
- التأثيرات الصحية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.
- تأثير للألعاب الالكترونية على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار.

-أدوات الدراسة:

- تصميم استبيان من طرف الباحث مقسم لجزأين الأول يتضمن البيانات الأولية لأفراد عينة البحث حسب المتغيرات وهي (البيانات الشخصية ممارسة الألعاب الالكترونية)، والثاني تضمن قياس تأثير الألعاب الالكترونية.

-المنهج المستخدم: المنهج شبه التجريبي.

-عينة الدراسة:

- تكونت من (278) من والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة تتراوح أعمارهم بين (1-16) سنة في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية. (عينة عشوائية بسيطة).

-نتائج الدراسة:

- كان تأثير التعامل مع التقنية وتنمية مهارات التفكير لدى الأبناء أعلى نسبة في التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية، ومضيعة الوقت، والعنف والعدوان، والعزلة.
- في التأثيرات السلبية، وتشتت الانتباه وتشويش الرؤية في العين في التأثيرات الصحية. أما بالنسبة لاعتقاد الوالدين بوجود حالات انتحار أو قتل بسبب الألعاب الالكترونية فقد كانت النسبة الأعلى أنه قد يكون هناك حالات قتل وانتحار.

الدراسة التاسعة: محمد خناش، حليمة رحلي (2021) إدمان ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية دراسة ميدانية للعينة من المراهقين المتمدرسين.

-أهداف الدراسة:

- التعرف على استخدام وخصوصية الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين (مؤشرات الإدمان).
- الكشف عن دوافع الممارسات الألعاب الالكترونية عند المراهقين المتمدرسين.
- التعرف على الانعكاسات النفسية الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين.
- التعرف على الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين.

-المنهج المستخدم :تم اعتماد المنهج الوصفي.

-عينة الدراسة: ضمت(70)تلميذ وتلميذة (عينة عرضية).

-أداة الدراسة :اعتمدت الدراسة على استبيان (من إعداد الباحثين).

-نتائج الدراسة:

- دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين تمثلت في هزيمة الآخرين المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع وأيضا التحكم في التكنولوجيا.
- الانعكاسات التربوية للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين مختلف بين الإيجابي والسلبي كتألف في التقنيات الحديثة وتنشيط الذكاء، وتتسبب في تشتت الذهن وإهمال الواجبات المنزلية، انخفاض المعدل الدراسي، المشاكل مع الأساتذة خاصة أثناء اللعب داخل القسم.
- التعود على مختلف الألعاب الإلكترونية يعتبر نوع من الإدمان.
- التأثير السلبي لممارسة الألعاب الالكترونية على الصحة (العينين، الظهر، زيادة الوزن...).

الدراسة العاشرة: خيرية محمد عبد القادر (2022): أثر استخدام الألعاب الالكترونية على مستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان.

-أهداف الدراسة:

- محاولة الكشف عن مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان.
- مستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان.
- -الفروق في مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية ومستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان التي يمكن أن تعزى للجنس والصف.
- العلاقة بين اللعب بالألعاب الإلكترونية ومستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان.

-أدوات الدراسة:_استبانة الألعاب الإلكترونية واستبانة التنمر الإلكتروني.

-المنهج المستخدم: المنهج الوصفي التحليلي.

-عينة الدراسة:

شملت الدراسة (482) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثامن والتاسع والعاشر الأساسي في أربعة مدارس من المدارس الخاصة وهي: مدارس الكلية العلمية السالمية بفرعيها، ومدارس الحصاد التربوي ومدارس الأصالة والمعاصرة (عينة عشوائية طبقية).

-نتائج الدراسة:

- كشفت نتائج الدراسة أن مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية جاء متوسطًا.
- مستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية جاء متوسطًا.
- توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة(α= 0.05) في مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية ومستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية يعزى للجنس لصالح الذكور.
- عدم وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة(α=0.05) في مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية ومستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية يعزى للصف.
- -وجود عالقة ارتباطية إيجابية بين اللعب بالألعاب الإلكترونية والتنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية.

الدراسة الحادية عشر: هالة فوزي عبد الفتاح العصامي (2023) التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة.

-أهداف الدراسة:

- التعرف على أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة.
- تحديد أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجالات الصحية والنفسية والتعليمية والأخلاقية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة.
- توضيح الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة.
- تحديد مدى تأثير متغيرات النوع ذكر أنثى) والدرجة العلمية (أستاذ/ أستاذ مساعد مدرس) والمحافظة القاهرة الإسكندرية أسيوط) في رؤية عينة الدراسة للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والآليات المقترحة للحد منها.

-**أدوات الدراسة:** الاستبانة من تصميم الباحثة في جمع البيانات.

-**المنهج المستخدم:** المنهج الوصفي.

-**عينة الدراسة:** بلغت (122) من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة موزعين وفق متغيرات النوع(ذكر/أنثى) والدرجة العلمية (أستاذ/ أستاذ مساعد /مدرس) والمحافظة (القاهرة/الإسكندرية /أسيوط) (عينة طبقية).

-**نتائج الدراسة:**

- أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجانب الصحي والنفسي جاءت مرتفعة.
- -أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجانب التعليمي جاءت مرتفعة.
- -أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجانب الأخلاقي جاءت مرتفعة.
- -أن موافقة أفراد عينة الدراسة على الآليات المقترحة للحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال جاءت مرتفعة.
- -لا توجد فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير النوع بينما توجد فروق في استجاباتهم تعزى لمتغير الدرجة العلمية لصالح درجة أستاذ، ووفقاً لمتغير المحافظة لصالح القاهرة.

الدراسة الثاني عشر: اولا بيد وآخرون (2002) تأثيرات الألعاب الالكترونية والفاعل مع وسائل التواصل الاجتماعي على الأداء الأكاديمي للمراهقين جنوب أبو كوتار الساسي ولاية أو جون،

-**أهداف الدراسة:**

- الغرض الرئيسي من هذه الدراسة هو تحديد آثار استخدام وسائل التواصل الاجتماعي ولعب ألعاب الفيديو على الأداء الأكاديمي للمراهقين الذكور في منطقة الدعم المحلي لجنوب ابير كوتا بولاية أو جون.

-**عينة الدراسة:** تم اختيار اجمالي (400) مراهق بشكل عشوائي من مدارس ثانوية عامة وثلاث مدارس ثانوية خاصة في البير كوتا الولاية الواقعة في اقصى جنوب ولاية اوجون.

-**نتائج الدراسة:**

- لا توجد علاقة واضحة بين التحصيل الأكاديمي للمستجيبين واستخدامهم لألعاب الكمبيوتر.
- لا توجد علاقة دالة بين التحصيل الأكاديمي للمبحوثين واستخدامهم لوسائل التواصل الاجتماعي.
- استخدام وسائل التواصل الاجتماعي ولعب الألعاب الفيديو لم يكن لها أي أثار ملحوظة على أدائهم الأكاديمي.

- قضاء الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي لا يؤثر على إدارة الوقت للدراسة، مما أدى إلى نتائج أكاديمية قوية.

الدراسة الثالثة عشر: مالبوف لوريان(2018) ألعاب الفيديو والعنف المدرسي أساسي

-أهداف الدراسة:

- الرغبة في ملاحظة تأثير الألعاب الفيديو على عنف الأطفال وأيضا على علاقة الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو هذه تجاه أقرانهم والمتخصصين في التعليم.

- **عينة الدراسة:** عينة طبقية (92) طفل في مراحل تعليمية مختلفة، عينة المعلمين (34) معلما.

-**أداة جمع البيانات:** الاستبيان ذاتي بمقياس ليكرت يتراوح من (1) إلى (5) وأسئلة مغلقة.

-نتائج الدراسة:

- ألعاب الفيديو الحربية تتسبب في اكتساب تصرفات العنف للأطفال.
- الأطفال يعتمدون بشكل كبير على الشاشات في حياتهم، حيث يقضون ساعات طويلة أمام التلفاز، وألعاب الفيديو، سواء في وجود الآخرين أو وحدهم بشكل منتظم خلال الأسبوع.
- الطلاب والمعلمين يربطون العنف بمفاهيم القوة البدنية والنفسية مثلما يحدده ريجيس ميران، ومع ذلك يضيفون إلى ذلك العنف اللفظي والأخلاقي أو الفيزيولوجي.
- الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (9 و12) سنوات ويمارسون ألعاب الفيديو يوميا، خاصة إذا كانت هذه الألعاب عنيفة وغيرها مناسبة لعمرهم قد يكون أكثر عرضة للتصرفات العنيفة في الفصل أو في ساحة المدرسة.

2- **أوجه التشابه والاختلاف:**

اتفقت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية على الهدف مشترك وهو تعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيل دراسي للتلاميذ في شقيه النفسي والاجتماعي، حيث اهتمت بعض الدراسات بالبعد النفسي وركزت أخرى على البعد الاجتماعي ،إلا دراسة(مهيرة عبد الرحمن) التي اهتمت بتنمية الكفاءات الحركية لدى الطفل، ودراسة(فاطمة همال) التي ركزت على بناء الدراسات العربية للظواهر الإعلامية الجادة العامة والدراسات الإعلامية المتعلقة بالطفل العربي والجزائري بشكل خاص، ودراسة(عبير محمد الصبان) التي ركزت على التأثير من وجهة نظر الوالدين وتناولت اعتقاد الوالدين بوجود حالات انتحار أو قتل بسبب الألعاب الإلكترونية.

اتفقت الدراسات السابقة في نفس العينة حيث، تم تطبيق الدراسة على عين التلاميذ المراهقين في مراحل مختلفة من مستويات الدراسية والعمرية، حيث دراستنا الحالية ركزت على تلاميذ الثانوية أي مرحلة المراهقة من (15) سنة فما فوق. اعتمدت الدراسات السابقة أدوات استمارة الاستبيان لجمع البيانات ما عدا دراسة (هبة احمد بشورة أبو قاسم) اعتمدت مقياس اختبار المصفوفات المتتابعة الملون لمقياس الذكاء المقنن، وقامت الدراسات السابقة بتطبيق المنهج الوصفي لأنه مناسب لأهداف الدراسة وهذا ما جعلنا نعتمد عليه في دراستنا الحالية لكونه المنهج الأنسب لدراستنا.

3- الفجوة العلمية التي تعاجلها الدراسة الحالية:

من خلال العرض أوجه التشابه الاختلاف بين الدراسات السابقة ودراستنا الحالية حيث اتفقت مع الدراسات السابقة في موضوعها الرئيسي وهدفها لأنها اختلفت في العديد من الجوانب التي تمثل الفجوة العلمية التي تعالجها الدراسة:

- تضمنت هده الدراسة ربط المشكلة الحالية بالمتغيرات المعاصرة.
- ارتكزت هذه الدراسة على مرتكزين على مرتكزين بحنين الكيفي والكمي وهذا بغية تكوين نظرة دقيقة عن مشكلة الدراسة.
- اقتصرت الدراسة على عينه من التلاميذ إناث وذكور غير إنها تنوعت في المرحلة العمرية.
- كما نشير إلى تنوع أدوات الدراسة التي شملت الاستمارة المقابلة الملاحظة.
- من خلال ما تم عرضه يتضح أن دراسة عالجت فجوة علمية متعددة الجوانب بتطرقها إلى موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية لا تحصل دراسي للتلاميذ.

4- ما يميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة:

أظهرت دراستنا خصائص التأثير النفسي الاجتماعي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ بإبراز العلاقة الترابطية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للتلاميذ، ومدى تأثير هذه الألعاب على التحصيل الدراسي لتلاميذ وتغير خصائصهم النفسية والاجتماعية بعد ممارسة الألعاب. تميزت الدراسة الحالية بتناول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في العديد من الجوانب النفسية والاجتماعية.

عملت الدراسات السابقة على اخذ عدة عوامل (عوامل ذاتية عوامل نفسية عوامل اجتماعية عوامل مدرسية عوامل جسمية) في الدراسة وعلاقتهم بمتغير محدد في التحصيل الدراسي إلى ان دراسة أخذت بعين الاعتبار متغيرات محددة.

أخذت الدراسة الحالية بعدين في تحليل وتناول السلوك التعليمي: البعد النفسي والبعد الاجتماعي.

5- الاستفادة من الدراسات السابقة:

الدراسة الحالية استفادت كثيرا مما ذكر سابقا من الدراسات حيث حاولت أن توظف الكثير من الجهود السابقة للوصول إلى تحليل مفصل للمشكلة ومعالجتها بشكل شامل ودقيق، ومن جوانب الاستفادة العلمية للدراسات سابقة إذ ساهمت في الوصول إلى:

صياغة دقيقة لعنوان الدراسة المرسوم بـ: تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيل الدراسي للتلاميذ الثانوي وذلك من خلال التركيز على جوانب النفسية والاجتماعية المترابطة مع بعضها البعض وتداخل في تكوين خصائص نفسية واجتماعية للتلاميذ بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية إذ تؤثر كل واحده منهم في الأخرى ؛ منهج ملائم لإجراء الدراسة هو المنهج الوصفي بمقاربه معرفية لعدم إمكانية التلاميذ فصل الأثر النفسي والاجتماعي, وظفت الدراسة الحالية توجيهات ومقترحات الدراسات السابقة في إسناد مشكلة الدراسة والإحاطة بالجوانب التي تتمركز حولها الدراسة الحالية من ضبط متغيرات الدراسة وحدودها كما استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في دعم وإثراء الجانب النظري.

الفصل الثاني

تمهيد

تعتبر الألعاب الإلكترونية ظاهرة العصر قد انتشرت بصورة خيالية في كل أنحاء العالم، وأصبحت تثير الانتباه كونها غزت كل المجتمعات العربية والأجنبية فلا يخلو بيت ولا جهاز الكتروني ولا حتى متجر منه، فهي تجذب الأطفال والمراهقين وحتى الشباب، حيث انتشرت انتشارا سريعا ونمت نموا ملحوظا خاصة في الآونة الأخيرة مع تطور التكنولوجيا وأصبحت الشغل الشاغل المراهقين والشباب ومحل اهتماماتهم.

أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

1-تعريف اللغوي: في المعجم الرائد: لعبة ج لعب اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج، النرد وغيرها، دمية يلعبها الأطفال. (جبران مسعود،1999، ص691).

في قاموس لسان العرب: اللّعبة جِرْم ما يُلعب به كالشطرنج ونحوه. (ابن منظور،2001، ص768).

واللعب التمثال، وحكى اللحياني: ما رأيت لك لعبة أحسن من هذه، ولم يَرُدْ على ذلك ابن السكيت يقول: لمن اللّعبة فنظم أولها لأنها اسم. والشطرنج لعبة، لأنه اسم. ونقول اقعد حتى أفرُغ من هذه اللعبة. (ابن منظور،2001، ص741).

- **الكتروني لغة: في** معجم الّغني: إلكتروني _منسوب إلى الإلكتروني

بدأ ينتشر العقل الإلكتروني في كل المكاتب: آلة الحاسوب تعتمد على مادة الإلكترون لإجراء أدق العمليات الحسابية وبأسرع وقت ممكن، ويسمى أيضا الكمبيوتر.

علم الإلكترونيات: وهو فرع من فروع الفيزياء. (عبد الغني أبو عزم ،2020، ص814).

2- التعريف الاصطلاحي:

تعرف "مها حسين الشحروري": اللعبة بأنها مجموعة فرعية من اللعب واللهو، وهي نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة متفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة نهائية في حد ذاتها، تتضمن تعاونا أو تنافساً مع الذات أو الآخرين، يرافق الممارسة شيء من التوتر، الترقب، البهجة، المتعة، اليقين كما أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال، يمارسها لاعب واحداً أو أكثر وهي هادفة، لها نواتج إما الربح أو الخسارة. (الشحروري، 2008، ص46).

حسب مها حسين الشحروري فإن اللعبة هي نشاط إرادي يتم في حدود زمان ومكان معينين، ويتضمن قواعد وقوانين مقبولة ومفهومة من قبل المشاركين، مع تواجد عناصر التعاون أو التنافس، ويمكن أن يتسبب في التوتر والترقب، ولكن يوفر البهجة والمتعة، وتختلف عن الحياة الحقيقية بوجودها في عالم الخيال، وقد تكون هادفة وتؤدي إما إلى الربح أو الخسارة.

_ الألعاب الإلكترونية:

عرفت بأنها الإلكترونيات المتنوعة التي تكون ألعاب متفاعلة سواء عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب، أو الأجهزة الخلوية المتطورة وتعرف تقنيا أنها: " الألعاب المبرمجة

بواسطة الحاسوب"، وتلعب باستخدام وسيط إلكتروني، تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب الآلي، أو أي شاشة أخرى، ويمكن التحكم فيها باستخدام كمبيوتر صغير. (**قويدر**،2020 ص42).

حسب هذا التعريف فإن العاب الفيديو هي أنواع من الألعاب الإلكترونية التي تتفاعل مع المستخدمين عبر أجهزة إلكترونية مثل الحواسيب والهواتف الذكية. تعتمد على البرمجة الحاسوبية وتُعرض على شاشات التلفاز أو الحواسيب، ويُمكن التحكم فيها بواسطة وحدات تحكم مخصصة أو أجهزة تحكم متوافقة. عرفت كذلك نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب ألعاب الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين(التآزر البصري/ الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية. (الشحروري، ص 46).

يشير هذا المفهوم إلى أن ألعاب الفيديو وألعاب الحاسوب هي أشكال ترفيهية تعتمد على استخدام أجهزة الكمبيوتر والتكنولوجيا الرقمية. تعمل هذه الألعاب على توفير تجارب تفاعلية للمستخدمين، حيث يتحكمون في شخصيات أو مواقف معينة داخل عوالم افتراضية. يتم عرض اللعبة عادةً على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب، ويتفاعل اللاعبون معها باستخدام وحدات تحكم أو لوحات مفاتيح. تهدف هذه الألعاب إلى إثارة المتعة والتسلية من خلال تحديات متنوعة، سواء عبر التركيز على التنسيق بين العين واليد في الاستجابة السريعة للأحداث، أو من خلال تحفيز القدرات العقلية من خلال حل الألغاز أو اتخاذ القرارات الإستراتيجية. تعتبر هذه الألعاب مصدرًا شائعًا للترفيه لملايين الأشخاص في جميع أنحاء العالم.

- تعريف رأفت صلاح: يعرفها بأنها برنامج حاسب آلي يكتب بإحدى لغات البرمجة (مثل لغة سي أو فيجوال بيسك)، وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس على سبيل المثال. تختلف درجة صعوبة اللعبة الإلكترونية، فقد تكون بسيطة كأن تعرض مربعًا تتحرك داخله كرة صغيرة، أو لعبة كرة طاولة، وقد تكون في غاية التعقيد والصعوبة، مثل الألعاب الإلكترونية الحديثة التي تعرض الصور المجسمة، وتحرك على الشاشة عشرات من الشخصيات والطائرات والصواريخ في وقت واحد، وكذلك الألعاب ثلاثية الأبعاد. كما أن الألعاب الحديثة تستطيع عرض ملايين الألوان بدرجات مختلفة، وبها مؤثرات صوتية لا تقل كفاءة عن تلك التي نسمعها في الأفلام السينمائية الحديثة. (رأفت ،2015، ص15).

يصف رأفت صلاح الألعاب الإلكترونية كبرامج حاسوبية تكتب بلغات البرمجة مثل C أو Visual Basic، ويمكن تشغيلها على أجهزة الكمبيوتر الشخصي أو أجهزة الألعاب مثل PlayStation أو Xbox. تتفاوت درجة صعوبة الألعاب الإلكترونية، حيث تشمل ألعاب بسيطة مثل كرة الطاولة وأخرى معقدة مثل الألعاب ثلاثية الأبعاد التي تتضمن رسومات متقدمة ومؤثرات صوتية عالية الجودة.

عرفتها فاطمة همال: والألعاب الإلكترونية هي: " في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.(همال ،2012،ص17).

نجد أن فاطمة همال تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها برمجيات تحاكي الواقع الحقيقي أو الواقع الافتراضي باستخدام الحاسوب، تتضمن عرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت. من الناحية الاجتماعية، تعتبر الألعاب الإلكترونية تفاعلاً بين الإنسان والآلة يستخدم للتعليم والتسلية والترفيه. ومن الناحية العملية، تمثل أداة تحدٍ لقدرات المستثمر وتطوير ثقافته وقدراته من خلال تقديم تحديات متنوعة تتناسب مع مستوى المهارة والتفاعل السريع.

- عرفتها مريم قويدر: هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة الألعاب السباق القارة القناع إلى غير ذلك من الأدوات، برامج اللعب، المخرجات الشاشات الكبيرة شاشة الحاسب شاشة الهاتف

النقال مكبرات الصوت النظارات الإلكترونية إلى عبء وقد يكون وحده أو بالمشاركة(قويدر،2012، ص34).

حسب هذا التعريف فإن الألعاب الإلكترونية هي أنشطة ترفيهية تشمل ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وغيرها، تعتمد على استخدام الأجهزة الإلكترونية مثل الحواسيب والهواتف الذكية. يمكن للأشخاص لعب هذه الألعاب بمفردهم أو مع الآخرين عبر الأنترنت. تتضمن هذه الألعاب مدخلات من لوحة المفاتيح أو أزرار التحكم، وتنتج مخرجات على شاشات العرض أو مكبرات الصوت. من تعريفات معظم الباحثين نجد أنهم أجمعوا على أن الألعاب الإلكترونية هي كل لعبة رقمية افتراضية تكون متوفرة عبر الوسائل الإلكترونية كالحاسوب والهواتف النقالة والتلفاز والألواح الإلكترونية وتكون تفاعلية بين اللاعب واللعبة، تكون فردية أو جماعية وتكون حسب مستويات.

ثانيا: نشأة الألعاب الإلكترونية:

أهم المراحل التي مرت بها الألعاب الإلكترونية منذ ظهورها تتلخص في سبع مراحل:

1- المرحلة الأولى:

أنطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائي ونفقط لتمضية الوقت أو الاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب يونغ Pong وحرب الفضاءSpacewar التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة :صناعة ألعاب قوية .دخول التليفزيون للكثير من البيوت . الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات. تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات. تطورت استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية. وبعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة "إينتال"Intel عام(1971)، وفي العام الموالي(1972) أسس نولان بوشنال Nolan Bushnell أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري Atari وأدخل اول لعبة أقواس إلكترونية بونغ Pong، وفي اول عام باع أكثر من (10) آلاف آلة. وفي عام(1976) تم تسويق اول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة يونغ لتشتري مؤسسة" وارنر "Warner في ذات العام أتاري مقابل مبلغ(28) مليون دولار.(بوسعيد، عوادي،2019، ص15).

2- المرحلة الثانية:

تبدأ هذه المرحلة مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية " أثاري"Atari "والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeux) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة هي " باك مان" PAC Man التي اخترعت في اليابان (فلاق، 2009ص114).

3- المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور" Commodore"" و" سينكلير" Sinclair " و" أمستراد Amstrad"، وفي عام(1986) يسجل " أثاري أس في Atari ST" نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية(البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.(بشورة،2019،ص15).

4- المرحلة الرابعة:

توافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الفحص الذي تجسده نينتاندو "Nintendo عبر سوبرتيس "Super Nesوكذلك المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي سبغا"Sega ، من خلال لعبة " ميغادرايفر"Megadriver، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب غير أجهزة الإعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست"Myst أو "سيفن كويست"SevenQuist، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينلفانتيزيFinal Fantasy". ومع نهاية هذه المرحلة عام(1995)بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو. (فلاق،2009 ص 115).

5-المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام متعدد الوسائط Multimedia واستعمال القرص الضوئي للمضغوطCD-ROM ، كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو "سوني "Sony بلعبته "بلايستايشن"Playstation ، واحتدم الصراع في هذه المرحلة بين "**سوني**" و"**نينتاندو** ".(فلاق، 2009 ،ص116)

6-المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت "Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي أس PS22 – وغايم كوبGame Cube وايكس بوكس(19) XBOX

7-المرحلة السابعة:

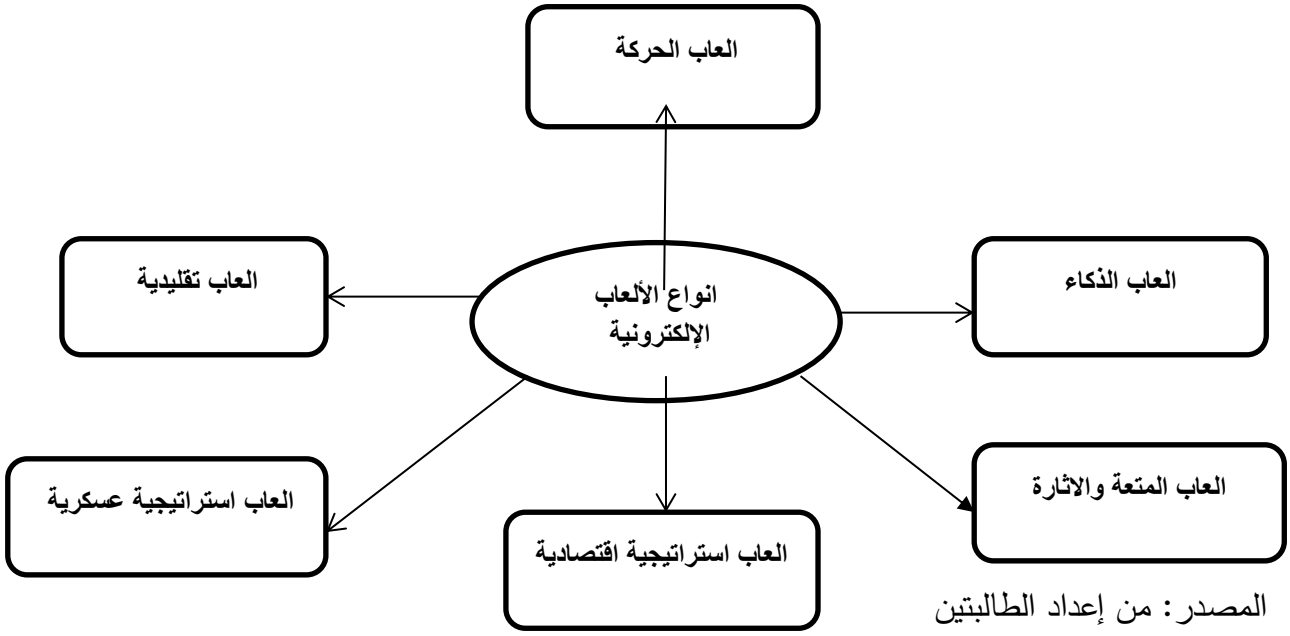
من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام (2004) بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس" .''Nintendo DS كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" الذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر (2004).

في مارس (2005) وصل جهاز" سوني بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي(2005) جهاز بلايستايشن(3) "Playstation" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام(2006). كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام (2005) جهازها الجديد "إيكس بوكس(360 XBOX). (فلاق،2009ص،116).

ثالثا: أنواع الألعاب الإلكترونية:

شهدت الألعاب الإلكترونية تطورا ملحوظا على مدى السنوات، حيث أصبحت جزأ لا يتجزأ من أسلوب حياتنا الترفيهي حيث ،تتنوع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، بدأ من الألعاب الضخمة التي تتيح للاعبين استكشاف عوالم خيالية، إلى الألعاب التنافسية التي تتيح لهم التنافس ضد الآخرين ،حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية تجربة تفاعلية مثيرة للاهتمام.

مخطط رقم (1) يوضح أنواع الألعاب الإلكترونية:



المصدر: من إعداد الطالبتين

1- ألعاب الحركة:

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات"Plate – forme " ، أجداد ألعاب الفيديو التي كان اول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم.

لعبة "بونغ" "Pongالتي اخترعت عام (1972)، تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا من مثل أركانويد Arkanoid التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب، عبر مضرب كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكيم البدائية أتاري" "Atari وجاءت بعدها لعبة تيتريس" "Tetris وحدينا سلسلة "باكمان "Pacman وسلسلة " ."Mario وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات الجداول تصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردات فعل سريعة.

كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط. وتتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها. وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض.... الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق. تستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو محلات الرسوم.

نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها.(نمرود،2013،ص92).

تستهدف الكثير من الألعاب الأرضيات جمهورا شابا فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها وتتقاسم العاب الحركات الأخرى مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح سرعة التنفيذ التحكم في مختلف أجهزة التحكم لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بالألعاب المغامرات والعاب القتال وألعاب الرمي. (رتيمي ،تراس،2022، ص153).

إذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب حركة فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة.

سيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير، تتجه كلها لفك عقدة القصة كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة الأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة، أو بكل بساطة إنقاذ نفسه وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولم لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه.

من بين أشهر هذه الألعاب تومبرايدر" Tomb Raider "التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطل إلا لاراكروفت "Lara Croft " فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء. وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا.

بسيناريوهات محدودة عادة، بقيت ألعاب القتال" مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضيات القتالية على غرار السيف كلها مسموحة وتسمى جملة الكمهم جميعاCognez" – "les tou بتعبير لاعبي العاب الفيديو وهي العاب تتميز عن العاب قاتلوهم جميعا les tous –Tuez من خلال الأسلحة المستعملة .فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء، وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة وتقترح لعبة تيكن

Tekken مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع .

أما العاب "اقتلوهم جميعا Shooten up فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب دومDoom ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لايك "Doom–Like"(أي مثل دوم). وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر "كوابكQuake و "اونريال "Unreal وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة "اقتلوهم جميعا "Shooten up هو نفسه فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة. ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة .

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع (Shooten up) باستقرار الأهداف المصوب نحوها ففي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة فهي تتشابه مع العاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية. (فلاق،2009، ص106،107).

الألعاب التي تتميز بحاجتها للحركة والنشاط ويكون اللاعب سريعا ودقيقا في تفاعله مع بيئة وتحديات اللعبة وتتميز بتقسيمها لمستويات متقدمة تدعو اللاعب إلى اتخاذ قرارات دقيقة ليفوز بالمهمة وينتقل إلى مستوى أعلى.

2- ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب أعمال فكري للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، اثبات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحدود المثلى تبعا المعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.(حميدة، 2023،ص 51).

الألعاب تعتبر العاب محفزة للعقل والذكاء، فهي تحتوي على الكثير من التفكير والإبداع والتخمين، وتتنوع هذه الألعاب فهي تشمل إحجيات والعاب للذاكرة والتركيز والحساب وتعلم اللغات التي بدورها تحفز العقل على العمل وتنشيطه.

3- ألعاب المتعة والإثارة:

تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تقالي المواقف فيها استخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

يستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من العاب سباق السيارات، الدراجات النارية، العاب القتال، محاكاة المعارك، الحروب، غزو الفضاء. (همال،2012،ص41).

أهداف هذه الألعاب هي خضوع اللاعب لتجربة ممتعة ومثيرة وتتطلب المخاطرة في التفكير السريع واخذ القرار الصائب في وقت محدد فتعتبر هذه الألعاب ممتعة ومثيرة جدا فهي تساعد على التركيز والتحكم بالأعصاب والتفكير الحكيم والدقيق.

4- العاب الإستراتيجية الاقتصادية(Jeux de stratégie économique):

قريبة من التقمص طالما أنها تعيد أنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها. لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي الإقامة المدينة تسيير مواردها الطبيعية التجارة الصناعات الديموغرافيا.... الخ. والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها وتعطي العاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين. وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب. (فلاق،2009، ص107).

الألعاب تجعل اللاعب مسؤولا ومتصرفا في المهمة المكلف بها، يجب عليه تحمل مسؤولية قراراته في تسيير الموارد أو الإدارة، فبفضلها تتطور مهارات اللاعب في الإدارة والتخطيط والتحليل واتخاذ القرارات الإستراتيجية الصائبة بطريقة مسلية.

5- العاب الإستراتيجية العسكرية(Jeux de strategic militaire):

هي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل من اللاعب ورينا لقائد عسكري حقيقي فمن أجل النجاح، يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته (أراضيه) وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير، أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

هذه الألعاب تدعو اللاعب يصبح متحكما في القوات المسلحة المختلفة فيقوم بانتقاء الجنود والاسلحة والمخططات التي تدفعه للفوز، وممارسة الأساليب الحربية القتالية للدفاع عن المواقع الخاصة به.

6-العاب التقليدية(Jeux Traditionnels) :

المقصود بها العاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية. بعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب(فلاق،2009،ص107).

الألعاب الموروثة من الماضي أو التي كانت تلعب قديما من طرف آبائنا وأجدادنا وكانت ألعابا بسيطة جدا تعتمد على البدن أو الذكاء فقط وتكون ملموسة وليست افتراضية وتلعب بين الأفراد فتحقق الترابط الاجتماعي بينهم وبين العائلات والأصدقاء.

رابعا: مميزات الألعاب الإلكترونية:

تتميز الالعاب الالكترونية بخصائص عديدة نذكرها في لنقاط التالية:

1-الدافعية: يستمتع الأطفال باستخدام ألعاب الكمبيوتر لأنها تتضمن مغامرات أو تحديات مع الجهاز نفسه.

2-السلوك غير الواقعي: تشجع بعض الألعاب الأطفال على اللعب الإيهامي، حيث تتضمن شخصيات خيالية أو حيوانات لا يمكنهم التعامل معها في الواقع، مثل الديناصورات أو الأسود، مما يثير خيالهم.

3-التحرر القيود: الألعاب الإلكترونية لا ترتبط بوقت أو مكان معين، حيث يمكن للأطفال اختيار الزمان والمكان الذي يلعبون فيه.

4-وجود هدف اللعبة: غالبًا ما تحتوي الألعاب على هدف نهائي، مثل الوصول إلى خط النهاية في ألعاب السباقات والحصول على الكأس، أو الوصول إلى الشمس في "لعبة الدجاج"، حيث يتعين على اللاعب القضاء على الوحوش والدجاج في كل كوكب من كواكب المجموعة الشمسية للوصول إلى الشمس، مما يزيد من دافعيتهم في كل مرة يلعبون فيها لتحقيق الهدف النهائي.

5-المؤثرات الصوتية والمرئية: الألعاب الإلكترونية تتميز بمؤثرات صوتية ومرئية تعزز تجربة اللعب، حيث تشمل مؤثرات تعبيرية تظهر عند الفوز والهزيمة، وتُستخدم هذه المؤثرات لتأثيرها النفسي على الأطفال. على سبيل المثال، تستخدم وزارة التربية والتعليم أصوات التصفيق لتشجيع التلاميذ عند الإجابة الصحيحة، مما يجعل الحصة محببة وممتعة لهم. بالإضافة إلى ذلك، يستخدم مطورو الألعاب الإلكترونية الألوان الزاهية والأضواء المبهرة لجذب انتباه الأطفال.

6-التفاعلية والنشاط: تسمح الألعاب الإلكترونية للأطفال بالتفاعل والاندماج في أداء المهام المطلوبة، حيث يتحكم اللاعبون في شخصياتهم عبر حركات جسدية، مما يعزز العلاقة القوية بينهم وبين شخصيات اللعبة على مستوى جسدي وعاطفي. كما تنعكس مهارات اللاعبين وأداؤهم المعرفي في تطور وأداء شخصيات اللعبة. (سالم، 2015، ص 34، 35).

خامسا: متطلبات الألعاب الإلكترونية:

1- ألعاب الفيديو والهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين وقد أظهرت دراسة قامت بها "**جي اف كا**" (16) وجود تشكيلة واسعة وعدة آلاف من العناوين يعي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف ألعاب الفيديو المتاحة في تزايد مستمر مما أدى إلى الماء عمالقة ألعاب الفيديو إلى هذا النوع من الحوامل .وتظهر التحليلات التي قامت بها في أف كا بأن هنالك ألواها معينة هي الأكثر انتشار مقارنة بقية العناوين العاب الرياضة الألعاب الكلاسيكية العاب التقدمي ألعاب المجتمع وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق

كبير على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، وتمثل ألعاب كازوالغايمس(CasualGames) نوعا خاصا يسوق الألعاب. (نمرود ،2008 ،ص98،99).

2-الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي إلى Logiciel، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية اللوحة الكتابة القارة بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفارة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة الألعاب السباق. الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (30)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت. (قويدر،2008، ص133).

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الإهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال. تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.. تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت .تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر ..توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.. تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافةjeux massivement) (multijoueurs أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط، تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة. (فلاق ،2009، ص130).

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية:

هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، لكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فأنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق لا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه الإنتاج الصوت والصورة، وسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة، توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة المقود، الرشاش النظري أو الليزرية من أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع الشركة مايكروسوفت "Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني " Sony مثل بلاي ستايشن(3-2-1) وأجهزة شركة نيتاندو " Game Cube ".التي تعرف بإسم Nintendo. (بشورة،2019، ص28،29).

5-أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق الجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش المقود كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات ا أجهزة أحادية اللعب والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب. بأجهزة متعددة اللعب والتي ظهرت في بداية الثمانينات (1980) بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة Code والربح بسرعة.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز Xbox أو Play Station أو Game Cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارق(قويدر،2008ص135).

سادسا: تأثيرات الألعاب الإلكترونية:

1- سلبيات الألعاب الإلكترونية:

1-1: أضرار تربوية:

يعتقد الباحث "**Gros** " أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والاندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية، لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية لقد اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب الغير الرسمي وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الأهمية التي يستحقها. أن استخدام الألعاب الإلكترونية من الأطفال مثال جيد لدخولهم عالم التكنولوجيا, فالتعامل مع الحاسوب يمثل بدايتهم لاتصالهم بالحاسوب ومن خلال لعبهم هذا يتعلمون المهارات الأساسية التي تساعدهم للولوج إلى العالم الافتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلمها من خلال المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات وطرائق فاعلة، وبهذا يقضي الطفل معظم وقته أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية, وهذا ما يؤثر على تحصيلهم الدراسي والعلمي بسبب انغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم ويقلل من مطالعتهم للكتب, مما يخلق مجتمعا يفتقر للأدمغة البشرية ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.(عيادي،2018،ص201).

1-2: أضرار نفسية اجتماعية:

تؤكد السعد(2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض الماسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً 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 نوعاً من أنواع التسلية والمتعة... فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية المراجعة وتقويم المحتوى الثلاثمائة لعبة الكترونية، تبين أن(222) لعبة منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل ولعلى هذا ما تم ملاحظته في الآونة الأخيرة حيث كشفت الإحصائيات

الأخيرة ظاهرة الكترونية تحمل في ظاهرها لعبة بريئة للأطفال لكن في محتواها أفكار ورسائل سلبية تنتهي بارتكاب جريمة الانتحار لدى لاعبها وفي الأخير الصحية هو الطفل الذي لا يدرك مدة خطورة هذه اللعبة التي عرفت بلعبة الحوت الأزرق .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 الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما. (بن قاسمي ،2019، ص273).

1-3: أضرار صحية:

السيطرة على الذات أن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو، هي الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

- عامل جذب للأطفال: أن الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها تجذب الأطفال بما توحي من معارك حقيقة، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة تجذب الأطفال للعب.

- التماثل مع الأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل، والطفل يندمج مع البطل وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

- عالم وهمي: الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها متنوعة، إلا تقدم أحيانا سباقا للسيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء، أو تقدم شخصية بطل خارق على نمط " السوبرمان" يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب(بوسعيد،2019، ص41).

1-4: أضرار ثقافية:

يتجسد هذا الضرر في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية، كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر

عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والاستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتجعنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، بهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا ،ثقافيا ،فكريا ،علميا(قويدر،2012،ص149).

1-5: أضرار عقائدية دينية:

كل ما يأمر به الدين ويحث عليه لابد أن تجد في تلك الألعاب ما يخلفه بدءاً من السرقة ،القتل، التفحيط ومعاقرة المسكر كل تلك يتعلمها بعض أبنائها ويتعاطون معها على أنها إيجابيات في اللعبة وتكسب لفعلها النقاط بل أن بعض تلك الألعاب لا تكتفي بذلك بل تدرب ممارسيها ومعظمهم من الأطفال والمراهقين على الكيفية التي من خلالها يصبح مروجاً للمخدرات والخمور أو أهلاً لأن يدير محل قوادة (أكرمكم الله) ولكنها الحقيقة ومخالفة المعتقد والأعراف والتقاليد وانتهاك حرمتها لم تكون هاجسنا واحدنا بل أنها أهمت آخرين ينتمون لثقافات مختلفة تبالي بمسائل وأمور دينية نراها أساسية مع ذلك حين لاحظ المختصون لديهم ما تشتمل عليه تلك الألعاب انشغلوا بمتابعتها وبيان ما تخفيه من مفاسد قبل أن تفتك بالمجتمع بأسره وكما قلت فخطرها وضررها ليس حكراً على الدين فقط. (بن عبد العزيز، ص47).

2- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

2-1: التأثيرات الايجابية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ:

الألعاب الإلكترونية جوانب ايجابية كثيرة فهي تطور الذاكرة، وسرعة التفكير وتطور المبادرة والتخطيط والمنطق، ويتفوق الأطفال في توجيه وتشغيل هذه الأجهزة بشكل احترافي، حيث يعلمهم أداء مهام دفاعية هجومية. تعمل هذه الألعاب أيضا على تحفيز الانتباه وتنشيط الذكاء لأنها تستند إلى حل الألغاز وخلق عوالم خيالية، ولكنها أيضا تعزز المشاركة وتبادل المعلومات من خلال طرح الأسئلة. بالإضافة إلى أن هذه الألعاب هي بمثابة الفرصة للأطفال للتعامل مع التقنيات الحديثة مثل الأنترنت

والوسائل الحديثة الأخرى، والحصول على تفسيرات وإجابات على تساؤلاتهم من البائعين والأصدقاء من خلال الألعاب. يتخلص المتعلمون من الضغط النفسي الناتج عن الممارسة التربوية أو التنشئة الاجتماعية. الألعاب الإلكترونية نشاط ممتع وترفيهي يلبي الاحتياجات العاطفية والروحية بطرق لا تستطيع الوسائل التقليدية الأخرى القيام بها .تساعد على تحسين القدرات التحليلية تنمية مهارات الملاحظة الدقيقة وتطوير مهارات حل المشكلات والمرونة والخيال .الشعور بالرضا والسعادة لدى الأطفال بعد اجتياز مستوى في اللعبة أو الحصول على جائزة .يسعى العلماء الألمان إلى تطوير نظام جديد يستخدم الذكاء الاصطناعي في الألعاب الإلكترونية أثناء عملية التعلم من خلال الاستفادة من حب الأطفال للعب حيث تسعى شركة الكمبيوتر، التي تعمل مع مركز أبحاث في ألمانيا، إلى جعل الألعاب أكثر جاذبية وواقعية، اعتمادا على تقنية تعتمد على حساب انعكاسات أشعة الضوء عن الأشياء، ورسمها بشكل ثلاثي الأبعاد تكنولوجيا تتبع الأشعة .وأشار العلماء إلى أن استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي للسماح للآلات بالتفاعل مع الأطفال ليس فقط على مستوى التفاعل اللغوي والدردشة، ولكن أيضا على مستوى التعليم.

من خلال تحليل طريقة لعب الطفل أو طريقة انجازه للواجبات المنزلية، مما يتيح للآلة التفاعل مع الطفل، أصبحت الموضوعات التي كانت حاجزا أمام الكثيرين أسهل بكثير. مثل الرياضيات يتميز النظام بقدرته على التكيف تلقائيا مع مستوى الطالب وتقديم أسئلة أو تمارين ذات صلة باحتياجاته الفردية. (تواتي، زيتوني ،2023، ص98).

الألعاب الإلكترونية تسهم في تنمية القدرات العقلية والمعرفية للأطفال والشباب، إذ تساعد على تطوير الذاكرة وسرعة التفكير، وتعزز المبادرة والتخطيط والمنطق. من خلال هذه الألعاب، يتمكن الأطفال من التكيف مع التقنيات الحديثة واكتساب مهارات تشغيل الأجهزة والتحكم فيها باحترافية. كما أن الألعاب الإلكترونية تحفز التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، خاصة تلك التي تعتمد على حل الألغاز وابتكار عوالم خيالية. فضلاً عن ذلك، تتيح هذه الألعاب فرصاً للترويح عن النفس في أوقات الفراغ وتوسيع خيال اللاعب وتنمية عقله. الألعاب الإلكترونية تشجع أيضاً على المنافسة بين الأصدقاء من خلال الألعاب متعددة اللاعبين، مما يسهم في بناء علاقات اجتماعية قوية وشعور بالإنجاز. وبالإضافة إلى ذلك، تفتح هذه الألعاب آفاقاً جديدة للاعبين، حيث تعرفهم على أفكار ومعلومات حديثة، وتعزز القدرة على القيام بأعمال مفيدة ومثمرة مما يولد مشاعر إيجابية وعلاقات اجتماعية مثمرة.(مصطفى ،2022، ص13).

الذاكرة ليست وحدها التي تستفيد من بعض الألعاب الإلكترونية بل ثبت أن مستوى التحصيل الدراسي، إقبال الطلاب على المناهج التعليمية، يمكن أن يتحسنا كثيرًا بمساعدة الألعاب الإلكترونية وتشير دراسة أمريكية لخبير تقنية المعلومات "وي بينغ" عنوانها هل ممارسة الألعاب كلها سيئة؟ إلى أن الخيال البعيد تماما من الواقع قد يجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية، ومن ثم تساعد على تحسين تحصيل الطلاب. (رأفت، 2015، ص 94).

إسهام الألعاب الإليكترونية التي تمارس عبر الأنترنت في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الفرد مثل: مهارة البحث عن المعلومات، والكتابة والطباعة واكتساب اللغات الأجنبية، والتفكير الجيد، وحل المشكلات .وهي أيضاً تثير التأمل والتفكير، وتشجع الحلول الإبداعية والتكيف واتخاذ القرار وتطبيقه مع والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

سابعا: الألعاب الإلكترونية الأكثر إنتشارا في الجزائر:

تحظى الألعاب الإلكترونية في الجزائر بشعبيه متزايدة خاصة بين المراهقين لاعتبارهم الشريحة والأسهل تأثرا فحازت هذه الألعاب على كل الإهتمام من طرفهم وهناك عده العاب مشهورة بينهم يفضلونها على الألعاب الإلكترونية.

1- لعبة بابجي PUBG:

اصعد إلى القمة في PUBG MOBILE وأطلق النار، فهي لعبة المعركة الملكية الأصلية على الهاتف المحمول وواحدة من أفضل ألعاب إطلاق النار على الهاتف المحمول على الإطلاق.

فكرة اللعبة هي قتال ما يصل إلى (100) لاعب على جزيرة والسعي للبقاء على قيد الحياة، حيث يكون اللاعب الأخير الباقي هو الفائز بالمباراة.

لقد تجاوزت اللعبة(500) مليون تنزيل على Google Play وجمعت مليار تنزيل على Google Play Apple App Store مجتمعين اعتبارًا من مارس (2021)، وحققت أكثر من (206) مليار دولار في عام (2020)، مما يجعلها اللعبة الأعلى ربحًا لعام(2021). ووصلت إجمالي إيراداتها إلى (6.2) مليار دولار اعتبارًا من أغسطس (2021). (محمود،2023، ص،12،19).

يمكن القول أن لعبة ببجي هي لعبة فيديو عبر الأنترنت يتنافس اللاعبون البقاء على الحياة ويهدف اللاعب أن يكون أخر فرد في اللعبة ليكون هو الفائز فيستعمل كل أنواع الأسلحة للقتل واستعمال

العنف هدف هذه اللعبة هو النصر والبقاء وعلى قيد الحياة وذلك بفتك حياة(99) لاعب فلهذا تعتبر لعبة بابجي واحدة من أشهر الألعاب الإلكترونية وانتشارا على الإطلاق ولاقت شعبية كبيرة حول كل العالم.

2-لعبة فورت نايت:

هي لعبة فيديو الكترونية من نوع البقاء، صدرت يوم (27) يوليو (2018) وحصدت شعبية عالية، وهي تعمل على نظام تشغيل بلاي ستيشن وإكس بوكس وان ومايكروسوفت ويندوز وماك أو إس وأي أو إس والأندر ويد ونينتندو سويتش، وقد وصل عدد مستخدميها إلى (250) مليون شخص حول العالم.
هي لعبة مجانية بها العديد من أطوار اللعب لكل أنواع اللاعبين شاهدوا حفلا موسيقيا أو ابنوا جزيرة أو قاتلوا.

تتم أحداث فورت نايت في الأرض المعاصرة، حيث يؤدي الظهور المفاجئ العاصفة عالمية إلى اختفاء (98) % من سكان العالم، وتظهر المخلوقات الشبيهة بالزومبي لتهاجم الباقي تسمح فورت نايت بمحاربة العاصفة وحماية الناجين، وبناء الأسلحة والفخاخ للمشاركة في القتال ضد موجات من هذه المخلوقات التي تحاول تدمير الأهداف يحصل اللاعبون على مكافئات من خلال هذه المهام لتحسين مواصفات البطل، وفرق الدعم، وترسانة السلاح والمصائد لكي يتمكنوا من القيام بمهام أكثر صعوبة. وتوفر اللعبة مجموعة من عناصر تحكم الوالدين لمساعدتك على التحكم فيما يمكن أن يراه ويفعله اللاعب داخل اللعبة. (محمود،2023، ص 12،14).

لعبه فورت نايت هي لعبة الكترونية متوفرة على كل الهواتف والحواسيب ومجانية التحميل وتعتبر لعبه قتال إستراتيجية وتحتوي على (100) لاعب في خريطة واحده يقومون بتحديات البقاء على قيد الحياة لفترة طويلة وأيضا إنقاذ العالم من الزومبي والنجاة وأخر من يفوز يكون هو الرابع وتكون الجولة أما فردية أو زوجية أو رباعية هذه اللعبة انتشارا كبيرا حول العالم نالت اهتمام كل المراهقين.

3-لعبة بي أو اس PES:

تعد لعبة "بروإيفولوشيون سوكر – بي أو أس (كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما، وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا كرة القدم، صدرت طبعتها الرابعة في (2004) والسادسة في عام (2006) (26)، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي واللعبة تنتمي إلى سلسلة العاب بروإيفولوشيون سوكر " المستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغايليفن"

تتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور).

تسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية والمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية في الطبعة الفرنسية من اللعبة. وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف.

تتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة، ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة. ويسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة، معظمها تقني بالدرجة الأولى. (فلاق، 2019، ص252).

هذه اللعبة هي لعبه الكترونية كأنها تحاكي الواقع فهي توفر للاعب الجو الكامل لإحساسه كأنه يلعب كرة القدم واقعيا لكونها تحتوي على العديد من الأندية العالمية والمنتخبات المشهورة والأكثر مهارة

وحتى الأندية والفرق الأخرى وتتيح للاعب الحق الكامل في اختياره لكل إعدادات اللعبة من مده اللعب والفريق الذي يريد أن يلعب معه وأن يلعب ضده ومكان اللعب وحتى المعلق الصوتي لكونها توفر معلقين عالميين ومشهورين وأيضا توفر الجو الكامل كصوت الجماهير والتشجيعات وتكون إما فردية أو ثنائية.

4- لعبة "باربي" مغامرة الفروسية (Barbie Horse adventures):

تصنف لعبة باربي مغامرة الفروسية ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام (2002). أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول وتتباين مهام "باربي" بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو أنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة "باربي" التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق عادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية الجمال والأناقة والزينة وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها لإبرة والإصرار على تخطي التحديات، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات. (قويدر، 2012، ص 156).

هذه اللعبة باربي تكون أكثر استخداما من طرف الإناث كونهم متأثرات بلعبة الدمية باربي حيث تصنف ضمن العاب الحركة والمغامرات شخصية باربي هنا تقوم بمجموعة من التحديات والمغامرات في الغاية بهدف الفوز والانتقال من مرحلة إلى أخرى، فالفوز يضمن لها نقاطا تحسن من مستواها في اللعبة.

5-لعبة GTA سرقه السيارات الكبرى:

اللعبة هي سلسلة طوية متواصلة من سلاسل الألعاب الإلكترونية تسمى Grand theft Auto (سرقة السيارات الكبرى) وتعرف اختصارا بألعاب GTAاول إطلاق لها عام ((1997).

تعد هذه الألعاب من العاب الأكشن والعالم المفتوح وارتكاب الجرائم، ولعب الدور أيضا، تسمح حبكة هذه الألعاب عموما للاعب بتولي دور مجرم في مدينة كبيرة، وعاده ما يكون فردا يرتقي في صفوف الجريمة المنظمة خلال مسار اللعبة، وعليه إكمال العديد من المهام المحددة من قبل رموز العالم الإجرامي في المدينة للتقدم في مسار قصه اللعبة، كما على اللاعب تنفيذ مهام الاغتيالات والجرائم الأخرى التي تطلب بانتظام خلال هذه اللعبة، وأيضا يقوم بمغامرات بديلة كقياده السيارات التي يسرقها وفعل الرذيلة، الاتجار في البغايا، وسباق الشوارع، وكل الأمور الأخرى التي تهدف للعنف. يوجد منها حاليا (16) لعبة في السلسلة. (احمد،2022، ص 112).

لعبةGTA السيارات من أشهر الألعاب الإلكترونية، وأكثر انتشارا، فهي تمارس بشكل فردي وتقوم أحداثها على مجرم يقوم بمهام سرقة السيارات والأموال والتعدي على الآخرين ومتاجرة المخدرات، واستعمال العنف الجنسي واستخدام الأسلحة والقيام بكل الأعمال السلبية دون خوف من العقاب.

الخلاصة:

مما سبق يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية أصبحت من الظواهر والمواضيع الاجتماعية، التي لابد من التطرق إليها، ووضع اقتراحات وحلولا، نظرا لانتشارها الواسع والمخيف بين أهم الشرائح الاجتماعية الأطفال والمراهقين وحتى الشباب، فهذه الأخيرة وتغلغلت في المجتمع وخاصة بين المراهقين فتأثروا بها وحتى أدمنوا عليها.

على ما تم إثباته في بعض الدراسات فان الاستخدام العقلاني للألعاب الإلكترونية يلعب دورا كبيرا في اكتساب مهارات مفيدة وتحسين مستوى الذكاء، واستغلال هذه الألعاب فيما هو ايجابي فقط نصبح قادرين على التقليل ولو بشيء قليل من تأثير هذه الألعاب الإلكترونية.

الفصل الثالث:

التحصيل الدراسي

تمهيد:

يعتبر التحصيل الدراسي هدف رئيسي تقاس به كفاءة المخرجات التعليمية، فهو أحد الممارسات التربوية، التي يقوم بها التلميذ داخل المؤسسات التعليمية، كونه نسق من الكفايات والمعلومات والمعارف التي يتعرف من خلالها الفرد على قدراته ومهاراته الظاهرة والكامنة، ليتضح مدى قربه وبعده من أهداف التعلم والذي بموجبه يتم الحكم على المستوى الفعلي للأداء، كونه محصلة لمجموعة من العوامل المرتبطة بالجوانب المعرفية والعقلية والسلوكية والمؤثرة بشكل مباشر في نتائجه، ويقاس عادة بالاختبارات التحصيلية التي تتم في المواد المقررة لرصد مؤشرات التفوق والنجاح والرسوب.

على هذا الأساس سنقوم في هذا الفصل بالإلمام قدر المستطاع بكافة جوانب التحصيل الدراسي من حيث أهميته، أهدافه، مبادئه، أنواعه، شروطه، العوامل المؤثرة فيه، إضافة إلى ذلك مشاكله، وطرق التدريس.

أولا: مفهوم التحصيل الدراسي:

1- لغة:

- حصل الحاصل من كل وشيء: ما بقي وتبت وذهب ما سواه.

حصل حصولا ومحصولا. والتحصيل: تمييز ما يحصل، وتحصل: تجمع وتبث. (محمد بن يعقوب ،1999، ص886)

يقال حصل العلم وحصل المال والكلام: زده إلى أصله. تحصل الشيء: تجمع وتبث- ويقال تحصل من المناقشة كذا: استخلص. (ابراهيم مصطفى وآخرون، 1989، ص179).

2- اصطلاحا:

- يعرف التحصيل الدراسي على أنه المعرفة، والفهم، والمهارات التي اكتسبها المتعلم نتيجة خبرات تربوية محددة (معيوف، 2009، ص87).

يظهر من خلال هذا التعريف أن التحصيل الدراسي هو المعرفة والفهم والمهارات التي يكتسبها الفرد نتيجة لتجارب التعلم والتربية المحددة.

- أما paul parent فيعرفه على أنه مجمل العلاقات الموجودة بين محتوى المعلومات المكتوبة وبين الوقت المستعمل لهذه الاكتتابات من طرف التلميذ. (زلوف، 2016، ص255).

يظهر من خلال هذا التعريف أن التحصيل الدراسي هو العلاقة الشاملة بين المحتوى المعرفي المكتسب والوقت الذي يستغرقه الطالب لاكتساب هذه المعرفة.

- أما في قاموس علم النفس فعرف التحصيل بأنه مستوى محدد من الإنجاز أو الكفاءة أو الأداء في العمل المدرسي أو الأكاديمي، ويجري من قبل المدرسين أو بواسطة اختبارات المقننة (النيال، عبد الحميد، 2009، ص14).

يظهر من خلال هذا التعريف أن التحصيل في علم النفس يشير إلى المستوى المحدد من الإنجاز أو الكفاءة أو الأداء في العمل المدرسي أو الأكاديمي، سواء بتقييم من قبل المدرسين أو من خلال الاختبارات المقننة.

- وعرفه " دولند شار بأنه: حاصل للعملية التعليمية مثل جوانب متعددة لنجاح الطالب في نهاية السنة أو في الطور الدراسي، وإنجازاته المعرفية وغير المعرفية في شتى المجالات أو توجيه الطالب نحو تخصص معين، كما يرتبط باكتساب مجموعة من المعارف التي تساهم في جعل المتعلم عنصرا إيجابيا

داخل المجتمع وذلك بقدرته فالمواجهة للمشاكل التي تعترضه وأن يكون قادرا على تحقيق مشروعه الشخصي في الحياة ومعرفة كيفية التعامل. (ضيف محمد، 2018،ص346-347).

إذن التحصيل الدراسي يشمل نجاح في العملية التعليمية بجوانبها المتعددة، سواء في الاختبارات أو الإنجازات الشخصية والاجتماعية، ويسهم في توجيه التلاميذ نحو تخصصات معينة واكتساب معارف تجعلهم عناصر إيجابية في المجتمع، وبالتالي فهو يعزز قدرات الفرد على مواجهة التحديات وحل المشكلات التي يواجهها في الحياة، كما يساعده في تطوير مهارات التعامل مع الآخرين وتحقيق أهدافه الشخصية والمهنية.

- أما التحصيل الدراسي حسب صلاح علام فهو درجة الاكتساب التي يحققها الفرد أو مستوى النجاح الذي يحرزه أو يصل إليه في مادة دراسية أو مجال تعليمي أو تدريبي معين. (محمد العطاء، 2014، ص8).

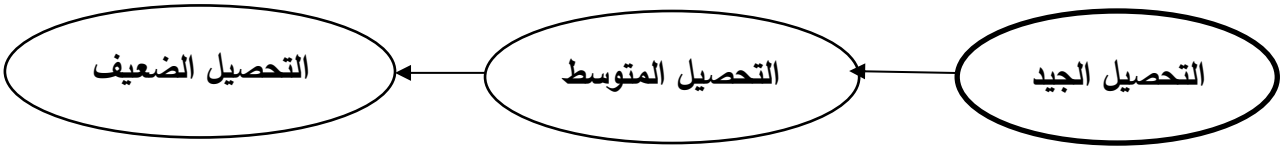
يظهر من خلال هذا التعريف أن التحصيل الدراسي هو الدرجة التي يحققها الشخص أو المستوى الذي يصل إليه في تعلم موضوع أو مجال دراسي محدد.

عرفه محمد مصطفى زيدان بأنه: يدل التحصيل الدراسي على استيعاب التلاميذ للدروس واجتهادهم في المواد الأساسية ويستدل عليه من خلال درجات الامتحانات التي يتحصل عليها التلاميذ" (خرفان، قاسمي، 2020، ص405).

إذن التحصيل الدراسي هو ذلك المستوى الذي حققه التلميذ في تحصيله للمقررات الدراسية أثناء العام الدراسي، ويعد المعدل السنوي الذي تحصل عليه التلميذ خلال نفس السنة المقياس الذي يمكننا من قياس مستوى تحصيله الدراسي، وهو معدل درجات النهائية لجميع الاختبارات التي قام بها التلميذ خلال السنة بأكملها.

ثانيا: أنواع التحصيل الدراسي:

شكل رقم (2): يمثل أنواع التحصيل الدراسى



المصدر: من إعداد الطالبتين

يمكن تقسيم التحصيل الدراسي إلى ثلاث أنواع وهي:

1-التحصيل الجيد: ويعرف بالإفراط التحصيلي وهو عبارة عن سلوك يعبر عنه تجاوز الأداء الشخصي عند الفرد للمستوى المتوقع منه في ضوء قدراته واستعداداته الخاصة أي أن الفرد المفرط في تحصيله في نفس الغير العقلي والزمني وبذلك فإن عمر الفرد التحصيلي يفوق عمره الزمني والعقلي ويتجاوزهما بشكل غير متوقع وحاجة ما يفسر ذلك التجاوز في ضوء مؤثرات أخرى فالقدرة على المثابرة من طرف ذاته وارتفاع درجة المنافسة والتفاهة والمعرفة العلمية. (غربي، 2021، ص80).

2-التحصيل المتوسط: في هذا النوع من التحصيل تكون الدرجة التي تحصل عليها التلميذ تمثل نصف الإمكانيات التي يمتلكها ويكون أدائه متوسطا وتكون درجة احتفاظه واستفادت من المعلومات متوسطة، وهذه الدرجات لا تعرف حقيقة مستواه العقلي والفعلي، وبحوث بذلك في وسط الانحراف المعياري ويكون انتشار هذا النوع من المستوى التحصيلي هو الغالب بالمقارنة مع النوعين الآخرين كما أنه يمثل المتوسط الحسابي للقسم والمستوى التعليمي. (بن يوسف، 2015، ص221).

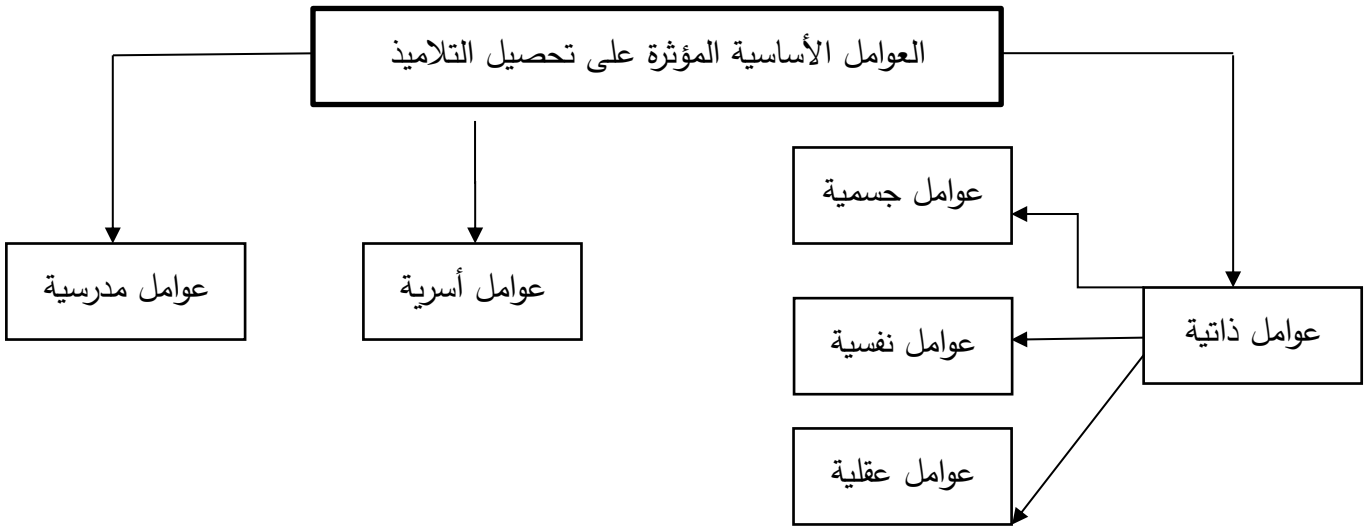
3-التحصيل الضعيف: هو حالة من حالات عدم التكيف المدرسي وبمفهوم أدق هو جمع قدرة التلميذ على فهم واستيعاب المعلومات والمعارف المقدمة وذلك لأسباب ذاتية وبيداغوجية واجتماعية واقتصادية أثرت على إمكاناته وقدراته وجعلته غير قادر على فهم البرامج التعليمية، مما يؤدي به في النهاية إلى إعادة السنة الدراسية أو الانقطاع عن الدراسة.(براي، 2023، ص185).

يبدو من خلال ما تقدم أن هناك اختلاف بين العلماء تصنيف التحصيل، فبينما يصنفه البعض حسب المضمون أو المحتوى، يصنفه البعض الآخر منهم حسب الدرجات التحصيلية أو مستوى أداء التلميذ.

ثالثا: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

يمكن توضيح العوامل الرئيسية المؤثرة في التحصيل الدراسي في المخطط التالي:

شكل رقم (3): يمثل العوامل الأساسية المؤثرة على تحصيل التلاميذ



المصدر: من إعداد الطالبتين

يتأثر التحصيل الدراسي بالكثير من العوامل المحيطة بالبيئة التعليمية، وتمثل الدوافع واحدة من هذه العوامل حيث أنها تؤثر كثيرا في سلوك الفرد وبالذات في بيئة التعلم خصوصا إذا ما أخد في الحسبان أن الدافعية تمثل واحدة من الشروط الرئيسية لعملية التعلم.

كما أن هناك العديد من العوامل الأخرى التي تلعب دورا مباشرا أو غير مباشر في التحصيل الدراسي حيث يرى الكاتب نصر الله في كتاب تدني مستوى التحصيل". أن التحصيل بصورة عامة والتحصيل الدراسي بصورة خاصة يتأثر بعوامل عديدة تؤثر على الفرد أو الطالب بصورة مباشرة فإما أن ترفعه إلى الأعلى أو تجعله متدني إلى الأسفل، هذا بالإضافة إلى عوامل أخرى تساهم في ذلك أيضا. (لعجال، 2019، ص69).

من بين هذه العوامل نذكر ما يلي:

1-العوامل الذاتية: يمكن تقسيم العوامل الذاتية إلى ثلاثة عوامل هي:

1-1: العوامل العقلية: هناك العديد من العوامل العقلية التي لها تأثير كبير على التحصيل الدراسي وقد ضم البعض هذه العوامل للصحة الجسدية لكونها تتعلق بالشخص في حد ذاته ولكن البعض الآخر

يرى أن مردها إلى العوامل العقلية وصنفها في مجموعة منفصلة لكونها عناصر تتميز بخصوصية انتماءها للدماغ والعمليات العقلية المرتبطة به نذكر منها الآتي. (براي، 2023، ص189).

1-1- **الذكاء**: يعتبر الذكاء من أهم العوامل التي تؤثر على التحصيل الدراسي وهذا ما أثبتته الدراسات الارتباطية، ومنها الدراسة المشهورة التي قام بها "**بيرت**" على (700) تلميذ متأخر من الذكور والإناث حيث وجد أن معامل الارتباط بين نسبة التحصيل العام، ونسبة الذكاء (0.74) ما أوضحت هذه الدراسة ارتباط بالذكاء بمساحة الإنشاء ثم الحساب وارتباط أقل بالخط والرسم.

يعرف كاتل الذكاء هو مزيج من السمات الإنسانية التي تشمل القدرة على استبصار العلاقات المعقدة والقيام بالوظائف الذهنية التي يتطلبها التفكير المجرد والقدرة على التكيف واكتساب الخبرات وقدرات جديدة. (رحماني، 2016، ص75).

1-1- الذاكرة: تلعب الذاكرة دورا هاما في تحديد درجة التحصيل، إذ أن التلميذ الذي يتمتع بذاكرة قوية تكون نسبة الاحتفاظ بالمعلومات والحقائق واسترجاعها عنده أكثر وأبقى من زميله الذي تكون ذاكرته ضعيفة، فتحصيل الأول يكون أحسن وأنفع من الثاني الذي يجد صعوبة الاحتفاظ بالمعلومات واسترجاعها عند الحاجة إليها، والاستفادة منها في مواقف مشابهة أو التي تستدعي استرجاعها والتعامل معها وبها قد يعاني بعض التلاميذ من تأخر دراسي في بعض المواد التي تتطلب قفزة عالية من تذكر الرموز والأرقام أو الكلمات عديمة المعنى، كما يبدو ذلك عند التلميذ الذي يتعذر عليه حفظ وتذكر الضرب، أو رموز المعادلات الكيميائية أو بعض القوانين الفيزيائية.(بن يوسف، 2015، ص234-235).

1-1- **الدافعية**: تعد الدافعية كذلك من العوامل المهمة التي يتحدد من خلالها نسبة أداء التلميذ وتتدخل في تحديد مستوى المتعلم واستعداده، حيث يرى ابن خلدون في هذا الصدد أن الاستعداد للتعلم أمر ضروري ومساهم في تحديد مدى الإقبال على الدراسة أو النفور منها، وأن للدافعية دور في إعطاء الطاقة الداخلية الباعثة على بذل الجهد والسعي نحو المزيد منه، أما إذا كانت منخفضة فأنها تجعل التلميذ ينفر من الدراسة والإقبال عليها لأن المعلم إذا كان متعلمون لا يوجد لديهم استعداد ودافعية للتعلم لا يمكنه أن يفعل لهم شيئا ولا يمكنه تلقينهم المعلومات التي يوجد إيصالها إليهم. (بن يوسف، 2008، ص103).

إذن يظهر من خلال ما سبق أن للعوامل العقلية وخاصة الذكاء أعظم الأثر في التحصيل الدراسي لدى الفرد بحيث نجد أن التلميذ الذي يتميز بمستوى أعلى من الذكاء تكون لديه القابلية والاستعداد لمستوى أفضل من التحصيل الدراسي.

2-العوامل النفسية:

تعتبر العوامل النفسية من العوامل الهامة في عملية التحصيل لدى التلاميذ ذلك لأن الاستعدادات المرضية من دوافع وميول وقلق وإحباط والحرمان والغيرة والشعور بعدم الأمن ونقص الثقة في الذات، من السلوكيات التي لا تشجع التلميذ على المثابرة والدفاع للنجاح مما يشعره بعدم الرغبة في مواصلة الدراسة ثم التسرب. (قريشي، 2002، ص68).

من أهم العوامل النفسية المؤثرة في التحصيل الدراسي ما يلي:

2-1: الدافعية للإنجاز: كشفت العديد من الدراسات ف وجود علاقة إيجابية دالة بين الدافعية للإنجاز والتحصيل الدراسي، فالأفراد ذوي الدافعية العالية يحققون مستويات نجاح عالية في دراستهم مقارنة بالأفراد ذوي الدافعية المنخفضة

2-2: الاتزان الانفعالي: أن انبساط المتعلم واتزانه الانفعالي يؤدي إلى تحصيل دراسي أفضل بينما قلق المتعلم يساهم في تدني تحصيله والقلق يزيد في أوساط التلاميذ ضعيف المستوى

2-3: الثقة بالنفس: أن الثقة بالنفس تمكن المتعلم من مواجهة ككل ما يعرضه من أمور سلبية فنجد لديه رغبة كبيرة في المشاركة في مختلف الأعمال والنشاطات وهي شرط أساسي للمتعلم وفي رفع مستوى التحصيل الدراسي.

2-4: مفهوم الذات: أظهرت العديد من الدراسات العلاقة الارتباطية الموجبة بين مفهوم الذات والتحصيل الدراسي لدى المتعلمين من هذه الدراسات دراسة إبراهيم محمد عيسى التي تناولت العلاقة بين أبعاد مفهوم الذات والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الصف التاسع والعاشر والحادي عشر في الأردن، واستقصاء أثر كل من الجنس والمستوى الدراسي في مفهوم الذات لدى عينة من التلاميذ قوامها (720) تلميذا حيث بينت النتائج أن قيم معاملات الارتباط لمفهوم الذات وأبعاده مع التحصيل الدراسي كانت دالة إحصائية لدى مختلف مجموعات الدراسة. (فواز، 2015، ص55،56).

يظهر من خلال ما سبق أن العوامل النفسية المختلفة لها بالغ الأثر في التحصيل الدراسي للتلميذ الأمر الذي يتطلب من مختلف العناصر المؤثرة (الأسرة، المدرسة) العمل على ترسيخ وبناء مقومات صحيحة وقوية لهذه العناصر في نفسية التلميذ.

3- العوامل الجسمية:

هي المتعلقة بالجانب الفيزيولوجي للمتعلم، وحيث لا يمكن الفصل الجانب الفيزيولوجي عن الجانب المعرفي للتلميذ، فالتلميذ الذي يتمتع بصحة سليمة وجيدة يكون تركيزه منصبا فقط على دراسته وتحصيله عكس التلميذ الذي يكون مصابا بالمرضى ما أو إعاقة كضعف البصر أو السمع، أو سوء التغذية أو التعرض للأمراض المزمنة والتي تحول دون قدرته على الانتباه والتركيز والمتابع داخل القسم ما ينجم عنه الغياب المستمر عن الدراسة أو الانقطاع فيها كليا. (بن أطريو، 2020، ص74).

عليه فإن التلميذ الذي يعاني من مرض جسمانيا أو نقصا أو ضعفا في حواسه من المؤكد أنه سيتخلف عن زملائه الأسوياء في تحقيق المستوى المأمول منه في التحصيل.

4-العوامل الأسرية:

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

إن العوامل العاطفية المرتبطة بدفء الأسرة فالحب 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 البيداغوجية أو سلكهم مع محيطهم مثل الإفراط في الحركة التشويش العنف الاكتئاب.

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 أثر على قدرة التفكير والاستيعاب والتركيز إضافة إلى نقض بعض الوسائل المادية مثل: ضيق البيت، التهوية، الإنارة وكذا توفر الأدوات المدرسية. (صالحي، 2013، ص116،117).

الجدير بالذكر أن للعوامل الأسرية لها تأثيرات سلبية وأخرى إيجابية على التحصيل الدراسي تبعا لشخصية التلميذ، ففي بعض الأحيان نجد الكثير من الأشخاص يحققون نجاحات دراسية كبيرة رغم سوء الأوضاع الأسرية الخاصة بهم، وأيضا يوجد أشخاص آخرون يعيشون أوضاعا أسرية مريحة ولكن تحصيلهم الدراسي ضعيف أو متوسط.

5-العوامل المدرسية:

من بين هذه العوامل نجد:

5-1المعلم: إذ يعتبر من أهم العوامل وأكثرها تأثيرا في التحصيل الدراسي لدى التلميذ ذلك أن لشخصية المعلم وكذا علاقة التلميذ به وأنماط التفاعل بينهما دور في تحسين مستوى التحصيل للتلميذ أو العكس كما يبدو أثر ودور المعلم في مستوى التحصيل الدراسي من خلال قدرته على التنويع في أساليب التدريب ومدى مراعاته للفروق الفردية بين التلاميذ وكذا حالته المزاجية العامة ومدى قدرته على تصميم الاختبارات التحصيلية بطريقة جيدة وموضوعية، كما ينبغي أن يكون المعلم متمكنا من مهنته ومكونا في مجال عمله زيادة على احترامه لخصائص التلاميذ وكذا الإيمان بالفروق الفردية بينهم وخلق مناخ تعليمي قائم على الاحترام والمشاركة والتفاعل بين كل التلاميذ، أن لهذه العوامل الأثر المباشر في عملية التحصيل الدراسي للتلميذ.(العقون، 2011، ص174).

5-2المناهج الدراسية: من حيث مناسبه لسيكولوجية التعلم ومراعاته لمستوى طلاب المتعلمين وقدرته على إشباع حاجاتهم وميولهم، والإلمام بمجموع العلوم التي تهتم بدراسة الطفل من كل الجوانب كعلم النفس وميادينه والتربية ومجالاتها حتى تكون المناهج مبنية على أساس علمية من شأنها أن تساعد التلميذ في تعلمه وتنمي تحصيله الدراسي. فالمنهج الدراسي الذي يشمل طرق واستراتيجيات تدريس حديثة وأدوات ووسائل مسخرة من أجل تحقيق أهداف التعلم وتنمي قدرة المتعلم على تحصيل معرفي جيد. (قرميط، 2020، ص99).

5-3الامتحانات: أن للامتحانات المدرسية أهمية خاصة، بالنسبة للصحة النفسية للتلميذ، فيما أنها جزء أساسي من البرنامج التربوي، فلا يجب أن يعطي المدرس انطباعا للمتعلمين على أن الامتحان شيء يبعث الخوف والرهبة بل هي وسائل مساعدة للمتعلم والمعلم، لمعرفة إلى أي حد قد حققوا تقدما في

اكتساب المعارف والمهارات، فالامتحانات بالصورة الخاطئة التي تتم بها تمثل فترات من التوتر والقلق، والتي تؤدي إلى تعطيل الأفراد في عملية تحصيلهم. (قريشي، 2002، ص97).

وعليه فالعوامل المدرسية تشتمل على العناصر المدرسية المؤثرة في العملية التحصيلية ومما لا شك فيه أن لكل من هذه العوامل الأثر المباشر في التحصيل الدراسي للتلميذ، لدا اوجب العمل على تهيئة وتسهيل وتطويع هذه العوامل وجعلها في خدمة التلميذ وتحصيله الدراسي ذلك أن التلميذ هو الهدف الأساسي للعملية التربوية برمتها.

رابعا: شروط ومبادئ التحصيل الدراسي:

1- الشروط: من الشروط التي تساعد على عملية التعلم بشكل مباشر ما يلي:

1-1النضج: يعرف النضج بأنه عملية تطور ونمو داخلي بتتابع بشكل معين، منذ بدء الحياة وذلك باتجاه الخلية الذكرية بالأنثوية، ولا دخل للفرد فيها، وتشمل عمليات تغيرات فيزيولوجية وتشريحية، وكذلك تغييرات عقلية وهي ضرورية لازمة سابقة لاكتساب أي خبرة، أو تعلم معين، فالنضج شرط أساسي لكل تعلم (رحماني، 2016، ص67).

1-2التكرار: والمفيد منه هو القائم على أساس الفهم وتركيز الانتباه والملاحظة الدقيقة، ومعرفة معنى ما يتعلمه الفرد، والتكرار وحده لا يكفي لعملية التعلم إذ لابد أن يصاحبه توجيه نحو الطريقة المثلى وحول الارتفاع المستمر بمستوى الأداء (فواز، 2015، ص66).

1-3الدافع: هو المحرك نحو النشاط المؤدي إلى إشباع الحاجة فكلما كان الدافع قوي كان نزوع الفرد نحو النشاط المؤدي إلى التعلم قويا أيضا ونشير إلى تأثير الثواب والعقاب في إثارة الدافع أو إطفائه فالتعزيز الإيجابي يؤدي إلى زيادة الدافع نحو التعلم والتغيير الإيجابي في سلوك المتعلم (قرميط، 2020، ص94).

1-4التدريب في التكرار الموزع والمركز: يقصد بالتدريب المركز ذلك التدريب الذي يتم في وقت واحد وفي دورة واحدة، أما التدريب الموزع فيتم في فترات متباعدة تتخللها فترات من الراحة أو عدم التدريب، فقد وجد أن التدريب المركز يؤدي إلى التعب والشعور بالملل كما أن ما يتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضة للنسيان، وكذلك أن فترات الراحة التي تتخلل دورات التدريب الموزع تؤدي إلى تثبيت ما يتعلمه الفرد (مهرية، 2019، ص113).

1-5الطريقة الكلية والجزئية: أن الإنسان يدرك صيغا كلية عامة عملا بمبدأ الانتقال من الكليات العامة المبهمة إلى إدراك الجزئيات المميزة، حيث نأخذ الوحدات المميزة في الظهور والوضوح تدريجيا، كذلك الحال عندما يأخذ التلميذ فكرة عامة إجمالية عن الموضوع المواد تعلمه ثم يأخذ في استيعاب الأجزاء والتفاصيل، ومن المبادئ العامة في عملية الإدراك أن الكل الذي يعطي الأجزاء المكونة له ومعناها ومدلولها، فالكلمة ليس لها معنى محدد إلا في إطار " الجملة ككل" التي تنتمي إليها، وكذلك الجملة ليس معنى محدد إلا في إطار الكل "النص" الذي تنتمي إليه. (براي، 2023، ص187).

1-6التسميع الذاتي: هو عملية يقوم بها الفرد محاول استرجاع ما حصّله من معلومات أو ما اكتسبه من مهارات وذلك أثناء الحفظ أو بعده بمدة قصيرة ولعملية التسميع فائدة عظيمة إذ تبين للمتعلم مقدار ما حفظه وما بقى في حاجة إلى المزيد من التكرار حتى يتم حفظه وإلى جانب هذا فإن العملية تساعد الفرد أن يحدد الحافز على بذل المجهود وعلى المزيد من الانتباه في الحفظ.(غربي، 2021، ص90).

1-7الإرشاد والتوجيه: أن التحصيل القائم على أساس الإرشاد والتوجيه أفضل من التحصيل الذي لا يستفيد فيه الفرد من إرشادات المعلم، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بمجهود أقل وفي مدة زمنية أقصر كما أنه يؤدي إلى اختصار الوقت والجهد اللازمين لتعلم شيء ما ويجب أن تكون الإرشادات ذات صيغة إيجابية لا سلبية وأن يشعر المعلم بالتشجيع لا بالإحباط. (بن أطريو، 2020، ص72).

1-8النشاط الشخصي: ويعتبر أمثل السبل لاكتساب المهارات والخبرات والمعلومات والمعارف المختلفة، فالتعليم الجيد هو الذي يقوم على النشاط الشخصي للمتعلم بحيث أن المعلومات التي يتحصل عليها المتعلم عن طريق جهده ونشاطه تكون أكثر رسوخا في ذهنه وأكثر بعدا عن النسيان والزوال. (هنودة، 2013، ص104).

مما سبق نستنتج أن للشروط دور كبير في مساعدة التلميذ على التعلم والتحصيل الدراسي الإيجابي عن طريق جهده ونشاطه الشخصي الذي يبدأ من نضجه من خلال تطور الفيزيولوجي والعقلي لاكتساب الخبرات وترسيخها عن طريق الفهم والتركيز والتوجيه الإيجابي الذي يتدربه في فترات متباعدة لتثبيت ما تعلمه ويكون راسخ في ذهنه.

2- المبادئ:

من أهم المبادئ نذكر ما يلي:

2-1مبدأ الحداثة والتجديد: والذي يعني إضفاء الديناميكية والجدية على الجانب التحصيلي للتلميذ، والتحصيل الدراسي لا يكون فقط بالتلقين وإنما بإخضاع التلميذ لمسائل ومواقف تعليمية جديدة بحيث يجبر المتعلم على بذل جهد كافي ومحاولته الشخصية لإيجاد الحل المناسب للموقف الذي وجد نفسه فيه، وهذا الأمر تدريب له على التفكير واستعمال قدراته العقلية في حل المشكلات التي تواجهه في المستقبل فالتحصيل الدراسي هنا هو الديمومة والديناميكية التي يعطي للخبرة أو التحصيل المعرفي معنى إيجابيا يفيد الفرد في حياته الحاضرة أو المستقبلية (فواز، 2015، ص68،69).

2-2مبدأ المشاركة: أن مشاركة التلميذ في توليد المعرفة داخل الصف الدراسي وكذا في مختلف النشاطات التعليمية المختلفة تلعب دورا هاما في رفع مستوى التحصيل لديه إذ أنها تضفي لدى التلميذ مجهوده الشخصي ومساهمته الواضحة في العملية التعليمية وبالتالي تعمل على تنمية الذكاء والتفكير لدى التلميذ وتخلق روح المنافسة بين التلاميذ إضافة إلى تمكينهم من اكتشاف أخطائهم وتصويبها وتنمية رصيدهم العلمي والمعرفي وتحسين تحصيلهم الدراسي وبالتالي يكون التلميذ قد اكتسب خبرات ومهارات جديدة ساعده على رفع مستواه التعليمي والمعرفي. (العقون، 2011، ص177).

2-3مبدأ الجزاء: لقد بينت الدراسات التي جريت في الميادين التربوي مدى الأثر الفعال لدور الجزاء والعقاب في دفع التلميذ نحو الدراسة أو النفور منها، عنها نتحدث عن الجزاء فليس بالضرورة أن يكون ماديا، فمدح المعلم للتلميذ والثناء عليه يكون كافيا، فالمعلم يكون بمثابة الأب الروحي للتلميذ، لكن المعلم ليس وحده المسؤول عن الجزاء بل ع كل الأطراف التربوية، هذا إذا افترضنا أن الأولياء يقومون بهذا، وبطبيعة الحال ما بينه الثواب قد يحطمه العقاب (مهرية، 2019، ص114).

2-4مبدأ الدوافع: من وظائف نتائج الاستجابات للدافعية وطبيعتها لها تأثيرا، فالمعلومات التي تم اكتسابها يمكن أن تصبح طرفا باعثا للسلوك في الوقت الحاضر حيث أن لكل طالب دوافع نفسية واجتماعية تدفعه نحو المدرسة، أو تمنعه عنها وهنا يجب الكشف عن هذه المواقع واستغلالها كمحركات لقدرات الطالب واستغلالها جيدا من طرف مصالح التوجيه وخاصة في التدريب لتحفيز الطلاب على التحصيل الإيجابي البناء، كما يمكن أن نجد رؤية أخرى تشري إلى أن الدافعية تتشكل بفعل عوامل خارجية ترجع لعناصر التنشئة الاجتماعية (رحماني، 2016، ص65-66).

2-5مبدأ الواقعية: يجب أن تكون المادة العلمية المقدمة مرتبطة بواقع التلميذ، مما يمكنه من فهمها واستيعابها بشكل أسهل، وفي هذا المجال يذهب خليل المعايظة إلى أنه يفترض أن تكون المادة الدراسية

المقدمة للمتعلم مرتبطة بحياته الاجتماعية، حتى يسهل عليه تعلمها وبالتالي تحصيل معلوماته بالشكل المطلوب (هنودة، 2013، ص101).

2-6مبدأ التفاعل: أن التعلم الجيد يستلزم وجود تفاعل بين الخبرة الشخصية عند التعلم كإمكانات الفرد وقدراته وطاقاته، وكذا الظروف الخارجية المحيطة به، وتظهر أهمية هذا التفاعل على مستوى تحصيل الفرد في كونه يسمح للتلميذ بالمشاركة في عملية التعلم (مهرية، 2019، ص115).

2-7مبدأ الاستعداد والميول: من بين العوامل التي تساعد التلميذ على التحصيل أكثر نجد الاستعدادات والتي تعني وصول الفرد إلى مستوى من النضج يمكنه من تحصيل الخبرة أو المهارة عن طريق عوامل التعلم الأخرى المؤثرة (العقون، 2011، ص180).

2-8مبدأ التطبيق: أن إمكانية التطبيق تحسن مستوى التحصيل الدراسي للمتعلم، الذي يستوعب السلوكيات والمعلومات التطبيقية بشكل أفضل ويكون التطبيق عادة على شكل امتحانات عالية التطبيق تساعد على ترخيص المعارف والخبرات بشكل جيد، مما يعني كذلك تحصيلا جيد للمتعلم (هنودة، 2013، ص102).

2-9مبدأ النسق الفردي: يكون التحصيل الدراسي بالفعل عندما يتكيف النسق الشخصي لكل تلميذ مع نسقه التحصيلي، هذا الأخير الذي يكشف عن الاختلافات والفروق الفردية بين التلاميذ ويمكن من خلال كذلك ملاحظته بصفة خاصة، ومن هنا نجد اختلافات بين التلاميذ في القدرة على الاكتساب والتعليم والتحصيل الدراسي ويلعب المعلم دور الموجه وعليه أن يأخذ بعين الاعتبار الفروق الفردية بين التلاميذ ويتعامل معهم كل حسب قدراته (فواز، 2015، ص72).

إذن كانت هذه أهم المبادئ والأسس التي لابد من مراعاتها والعمل على توفيرها بغية الوصول إلى أفضل مستوى تحصيل للمعارف، كما أن التعاون بين أطراف العملية التربوية يوفر الكثير من الجهد والكثير من الفائدة، فالظروف التعليمية المناسبة من شأنها أن تدفع بالتلميذ إلى التركيز على اكتساب أكبر قدر من المعارف وبالتالي الوصل إلى أرقى المراكز العلمية.

خامسا: أهداف التحصيل الدراسي:

إن التحصيل الدراسي يعتبر كمرجع أو كمعيار يحدد للأستاذ مستوى التلاميذ وإمكانياتهم لتحصيله، كما يهدف إلى تمكين المتعلم من معرفة مستواه الشخصي ن مستوى زملائه من نفس الصفوف على هذا

يقول " نعيم الرفاعي " أن الهدف من معرفة تحصيل التلاميذ هو ترتيب التلاميذ ومعرفة مدى قدرتهم على استيعاب المعارف والمهارات المختلفة في مادة معينة خلال فترة زمنية محددة

لا يتوقف هدف التحصيل الدراسي عند هذا الحد بل يتعداه إلى أهداف أخرى معينة نذكرها في النقاط التالية: (رحماني، 2016، ص68).

– يهدف التحصيل الدراسي إلى إكساب التلاميذ والمتعلمون أنماطا سلوكية متفق عليها في المنظومة التربوية والتعليمية.

– بهدف إلى تحديد الاستجابات الواجب تعزيزها، فمن خلال نتائج التحصيل يتمكن المعلم من التعرف على التحسينات والتقدم الذي تحصل عليهما وكذا الصعوبات التي تعرضه وتعيق سير وصول المعلومات، وتدفعه إلى اختيار الحلول المناسبة لذلك مما يزيد من إقبال متعلميه على التعلم، ويكون بذلك عنصر محفز ومحب للتعلم.

– يسمح بمراعاة خصائص نمو التلاميذ المسؤول عن اختلاف أداءاهم، فالتحصيل الدراسي يعد المصدر الرئيسي الذي يمكننا من التعرف على مدى حصول عملية التعلم المعرفي، كما يعتمد على نتائجه في تصنيف التلاميذ وتقديم تقديرات حول أدائهم.

– تعمل النتائج المتحصل عليها في عملية التحصيل الدراسي على زيادة الدافعية للتعلم وزيادة تحفيز التلاميذ، حيث أن إعطاء النقاط والعلامات بعد إجراء الامتحان فالتعليق الإيجابي أو السلبي على أدائهم يرتبط بسيكولوجية التعزيز. (بن يوسف، 2008، ص109).

– الحصول على المزيد من المعارف والمعلومات والمهارات والخبرات، التي تكشف عما تحصله التلميذ بطريقة مباشرة من محتوى المادة الدراسية وذلك من خلال الاختبارات التي يجريها الأستاذ نهاية الفصل الدراسي أو السنة الدراسية لقيام مدى فهمهم واستيعابهم للمعلومات التي تلقوها ويساعد التحصيل أيضا على تقويم القدرات العقلية والمعرفية والوجدانية للتلاميذ باستخدام المقاييس التي تسمح للأستاذ بفهم ومعرفة مواطن القوة ونقاط الخلل من أجل تصميمها وعلاجها وتداركها.

– يساهم في تطوير المناهج الدراسية والكتب المدرسية بالإضافة إلى اتخاذ قرارات إدارية خاصة بالقبول وتحديد المستويات والتشعيب والترفيع وكذا التنبؤ بالأداء مستقبلا بواسطة هذه الأهداف حتى يستطيع الفرد أن يدرك مدى أهميته وما يحققه من فوائد تعود على المنظومة التربوية بالنفع.

- التخطيط التربوي حيث يقوم التلميذ بالتخطيط السليم لدراسته إذا اختار ما يناسب قدراته واستعداداته ولا توجد وسيلة تكشف عن هذه العوامل سوء الاختبارات.
- اتخاذ قرارات إدارية مختلفة تجاه الأساتذة، المتعلقة بالترقية والإجراءات التحسيسية والتدريبية. (براي، 2023، ص182،183).

يبدو من خلال ما تم ذكره أن الهدف الأساسي والرئيسي من التحصيل الدراسي هو الزيادة تحفيز التلميذ من خلال وصوله على المعلومات والخبرات بأنماط سلوكية من المنظومة الدراسية ومعرفة مدى قدرته على استيعاب هذه المعلومات خلال فترة معينة ومعرفة نتائج هذا التحصيل.

سادسا: أهمية التحصيل الدراسي:

أن حضارة أي مجتمع تقاس بالتقدم العلمي الذي يحققه هذا المجتمع في مختلف ميادين المعرفة ويعد التحصيل الدراسي أو الأكاديمي المؤشر الرئيسي الذي يعكس مت مستوى التقدم العلمي الذي يتحقق في ذلك المجتمع بفعل النظام التعليمي والتربوي المتبع فيه، والتحصيل الدراسي يعد أحد الجوانب الهامة لنشاطه العقلي الذي يقوم به الطالب والذي يظهر أثره داخليا في التفوق الدراسي، وأن التحصيل الدراسي وفوائده يؤثر في شخصية الطالب، ويبدو من خلال ارتفاعه تصاعديا غذ يعد الفرد... مكانة وظيفية جيدة في معظم الحالات ويمكن القول: أن أي مجتمع يسعى للتطوير والنمو لأبنائه يعتمد على مواصلة التحصيل الدراسي لكي يكون قادرا على استيعاب عناصر هذا النمو والتطور. (عناد العوض، 2015، ص47).

لاشك أن التحصيل الدراسي له أهمية كبيرة على مستوى الفرد حيث يؤدي إلى إشباع حاجة الفرد وتحقيق التوافق النفسي وتقبل الفرد لذاته، ومن ثم عدم الوقوع في مشكلات سلوكية قد تؤدي إلى اضطراب النظام داخل المدرسة وخارجها، فالتحصيل الدراسي مؤشر لنجاح الطالب في الحياة المدرسية وفي الحياة اليومية والقدرة على التفاعل والتعايش مع الآخرين في المستقبل، كما أن الجامعات والمعاهد العليا التي تعمل على تدريب وتخريج الطلاب تعتبر المعمل الذي يحصل مقياسا لقدراته ومن ثم قبوله في الجامعة بصورة عامة وفي بعض التخصصات بصورة خاصة حيث أنها تطلب معدلات مرتفعة جدا لدخول تخصص معين (بوخالفة، 2015، ص57).

كما تكمن أهمية التحصيل الدراسي في أنه يتم تقرير نتيجة التلميذ لانتقاله من مرحلة إلى أخرى وكذلك تحديد نوع التخصص الذي سينتقل إليه. (ونجن، 2014، ص53).

مما سبق نستنتج أن أهمية التحصيل الدراسي تشمل المستوى الفردي والمجتمعي، فالتحصيل الدراسي يحقق للتلميذ الرضا عن ذاته وتوافقه مع بيئته، لذا أن معدله التحصيلي يعطيه قيمة في محيطه، وينظر إليه بصفته مجتهدا ومواظبا، كما يمكنه من تحديد وجهته التعليمية في المستقبل، أما من الناحية المجتمعية فنرى التحصيل الدراسي عاملا هاما يتيح للمؤسسات اختيار التلاميذ المؤهلين للتخصصات وذلك يقوم أساسا على معدلهم التحصيلي.

سابعا: وسائل وأهداف قياس التحصيل الدراسي:

1-وسائل قياس التحصيل الدراسي:

منذ العصور السابقة اهتمت الدراسات التربوية بقياس مدى تحصيل التلاميذ للمعلومات والمعارف متبعة في ذلك وسائلا وأساليب متنوعة، وإن الأساليب المختلفة المستخدمة في الوقت الحالي في قياس التحصيل الدراسي قد مرت بعدة مراحل تطورية حتى وصلت إلى ما هي عليه الآن، فكانت الامتحانات المدرسية تعتمد أساسا على الاختبارات الشفوية حتى نهاية النصف الأول من القرن التاسع عشر.

في سنة (1845) قام " **هوراس**" بحركة تطويرية للتعليم العام مؤكدا على ضرورة استخدام الامتحانات الكتابية التي تتسم بالموضوعية بدلا من الاختبارات الشفوية في تقييم التلاميذ وفي سنة (1864) أكد المربي الإنجليزي " جورج فيشر" الذي كان يشغل منصب مدير أول اختبار تحصيلي كتابي ويتكون من عدة مقاييس متدرجة وأمثلة ومواصفات متنوعة يمكن استخدامها في تقييم جودة الخط، النحو، التعبير، الرياضيات، وغيرها من المواد الدراسية.

في الولايات المتحدة الأمريكية ظهر أول اختبار تحصيلي على يد " **ستون**" وهذا اختيار في الحساب سنة (1908) م، ثم تبعه **ثورندايك**" حيث أكد اختبار جودة الخط للأطفال في عام (1909)، ومع بداية (1910) ظهرت عدة دراسات تشير إلى عدم ثبات الوسائل التي اتبعت من قبل المدرسين في تصحيح الامتحانات المدرسية، وكان من نتائج ذلك توجيه الجهود إلى البحث عن إجراءات أكثر موضوعية في إعداد الاختبارات وإعطاء الدرجات للتلاميذ.

إن تطور وتزايد الدراسات في الحقل التربوي، مكن من التحكم أكثر في وسائل قياس التحصيل الدراسي ومحاولة جعلها أكثر دقة وقيسا للمستوى التعليمي للتلاميذ (فواز، 2015، ص75).

من أهم وسائل قياس التحصيل الدراسي نذكر ما يلي:

-**الاختبارات التحصيلية:** تعد الاختبارات التحصيلية الأسلوب الشائع في مختلف المؤسسات التعليمية حيث يستخدمها الأساتذة لقياس قدرات الطلبة التحصيلية وكذا في ترتيب التلاميذ داخل القسم وتحديد الرسوب والنجاح والانتقال من سنة إلى أخرى وكذا منظور دراسي إلى أخرى وفي هذا الصدد يرى (محمد عطية الإبراشي): أن الامتحانات المدرسية هي تلك الامتحانات التي تقوم بها المدرسة لمعرفة مقدار ما استفادة المتعلمون من المواد التي درسوها لتدارك ما يبدو منهم من ضعف وتكون امتحانات فطرية أو كل ثلاثة أشهر أو أكثر وكذا امتحانات النقل في المدارس الابتدائية أو الثانوية وتكون شفوية، كتابية وعملية، كما يعرف الاختبار التحصيلي كذلك بأنه إجراء منظم لتحديد وقياس ما تعلمه التلميذ في مختلف المراحل التعليمية المختلفة كما أنه يمكن للمعلم من أداء وقفة تقويمية موضوعية تساعده في بلورة القرارات التعليمية المناسبة. وعلى هذا الأساس يكون التقويم جزءا متكاملا من العملية التعليمية بمعنى أنه يساهم في إجادة التخطيط وضبط التنفيذ في تقويم الإنجاز. (العقون، 2011، ص184).

يبدو من خلال ما تقدم أن الاختبارات التحصيلية أداة يتمكن بواسطتها الأستاذ من قياس مدى استيعاب التلاميذ وتحصيلهم الدراسي ليقرر على أساسها تصنيف التلاميذ في الدرجات المناسبة واتخاذ الإجراءات الملائمة.

تتمثل أهمية هذه الاختبارات في كونها تساعد على:

- توعية التلاميذ بمدى تقدمهم نحو الأهداف التعليمية وزيادة دافعيتهم للتعلم.
- التنبؤ بنتائج تحصيل التلاميذ ومعرفة فرص نجاحهم في المواد الدراسية.
- اتخاذ قرار تربوي نحو تصنيف وتوجيه التلاميذ إلى تخصص معين من التخصصات.
- متابعة نموهم والحكم على مدى تكامل وشمول هذا النمو.
- الحكم على فعالية التدريب وتطوير استراتيجياته من خلال الاستفادة من نتائج التحصيل التي تمكننا من تطوير المنهج الدراسي وكذا الوسائل المساعدة من كتب ووسائل وأجهزة.
- القيام بالاختبارات من فترة لأخرى من أجل الكشف عن مدى ترسخ المعلومات في أدهان التلاميذ.
- إعلام الأولياء بمدى تقدم أبنائهم دراسيا وبالتالي حسب ثقة الجماهير لإدراك أهمية التعليم المدرسي. (براي، 2023، ص199).

يبدو من خلال ما سبق ذكره أن وظيفة الاختبارات التحصيلية أكبر من كونها أداة لتقويم التلاميذ كما أنها أكبر كذلك من كونها معيار لانتقال التلاميذ من صف دراسي إلى آخر ومن مستوى تعليمي إلى آخر، بل هي وسيلة ذات أبعاد كثيرة ترتبط ارتباطا وثيقا بالأهداف العامة للعملية التربوية برمتها.

-**الاختبارات الموضوعية:** وسميت بالموضوعية لأن تصحيحها لا يتأثر بالعوامل الذاتية للمصحح، ولا يحتمل كل سؤال من الأسئلة إلا إجابة واحدة صحيحة، ويرفق عادة بكل اختبار طريقة تصحيح تسمى (دليل التصحيح) ومفتاح التصحيح يقول " نبيل عبد الهادي" أنها " اختبارات تناسب جميع التلاميذ من حيث الفروق الفردية، وهي تتميز بنظم معين في وضع أسئلتها وفي طريقة الإجابة عنها من طرف التلميذ، فقد تكون الإجابة على شكل كلمة أو عبارة إذ لها أربعة أشكال وهي: أسئلة الصواب والخطأ وأسئلة الاختيار من متعدد وأسئلة المزاوجة والمطابقة واختبارات التكميل (قرميط، 2020، ص105).

إذن يظهر من خلال ما سبق أن الاختبارات الموضوعية تستبعد قدر الإمكان ذاتية المصحح وكذا تأويله للإجابات المقدمة إضافة إلى كونها بإمكان تطبيقها على مختلف التلاميذ رغم الفروق الفردية بينها.

-**الاختبارات الأدائية:** يقيس هذا النوع من الاختبارات أداء أو عملا معينا، ويهدف إلى التعرف على الجوانب الفنية في المناهج، حيث تعتمد على الأداء اللغوي، بل على الأداء العملي، ويمكن استخدامها في تدريس بعض المجالات كالعلوم الطبيعية حيث تستخدم التجارب وتعليم اللغات كاستخدام مختبرات اللغات والتدريب على النطق وتعليم الطباعة على الكومبيوتر وتعتبر هذه الاختبارات أحدث كثيرا من الاختبارات النظرية التي تعتمد على اللغة ولهذا فأنها لازالت تعاني كثيرا من الإهمال والنقص خصوصا في كثيرا ممن مدارس التعليم العام، إذ يعطى لها وزن أقل كثيرا مما يجب (بوخالفة، 2015، ص76).

الاختبارات الأدائية تخلق دافعا للتعلم لدى التلميذ وتحفزه، إضافة لذلك تمكنه من قياس أداءه ومدى كفاءته فيه بهدف فحص استيعابه للمعلومات النظرية ومدى قدرته على تطبيقها أمام مشكلات عملية ومن ثم يجب العناية بها في تقويم التلميذ.

-**الاختبارات المقننة:** ونعني بها تلك الاختبارات التي يتم بناءها بطرق معيارية ومبلورة، يقوم ببنائها مختصون في الاختبارات وسواء التخصص المختلفة، من أجل توزيعها وتطبيقها على نطاق واسع في المدارس لمناطق تعلمية مختلفة، والهدف من اختبارات التحصيل تقدير مستوى الكفاءة من خلال قياس

الأداء الفعلي في مجال معين فهو إذا قياس للفترة متمثلة في صورة أداء لتحديد جوانب الامتياز والتفوق. (غربي، 2021، ص100).

مما تقدم أن الاختبارات المقننة تمثل نموذجا موحدا ومعياريا لتقييم مهارات ومعارف الطلاب في مجالات محددة، وهي تستخدم على نطاق واسع في التعليم لضمان العدالة والموضوعية في عملية التقييم.

2-أهداف قياس التحصيل الدراسي:

أهداف قياس التحصيل الدراسي تتمثل فيما يلي:

- إمكانية تقسيم التلاميذ وبالتالي تقسيمهم إلى فضول دراسية وإلى شعب، لأن مستوى تحصيل التلميذ يعتبر مؤشرا لتمدرسه في فصل دراسي.
- تفريز نتيجة التلميذ من حيث الانتقال إلى صف دراسي أعلى من صفة الحالي أو من حيث الرسوب أو الفصل من المدرسة إذا استوى في حقه من الرسوب.

-تمكين عملية قياس التحصيل الدراسي من معرفة النواحي التي يجب مراعاتها في تدريس البرامج إضافة للمعلومات وقد تشمل هذه النواحي المهارات والاتجاهات النفسية والتي يجب تتزامن مع ما يتم تقديمه للتلميذ.

-الوقوف على نقاط القوة والضعف عند التلاميذ والعمل على علاج هذا الضعف واستدراكه في الوقت المناسب مع العلم الخاص بالمادة لحل ضعف التلميذ.

-يسمح التحصيل الدراسي للتلميذ بإعادة صياغة الأهداف التعليمية والتي ترتبط بخصائص نمو التلاميذ آخذين بعين الاعتبار قدراتهم ومعارفهم، وهذه الأمور يمكن الحصول عليها من خلال تقويم أداءات التلاميذ. (هنودة، 2013، ص106،107).

مما سبق ذكره القول أن لعملية قياس أهداف التحصيل الدراسي عدة أهداف هي المؤشر الذي يصنف ويرتب التلميذ من خلاله في قائمة الناجحين أو الراسبين وكذا تقرير مصيره في هذا المجال إضافة إلى أنها تجلب اهتمام القائمين على البرامج والمناهج المدرسية إلى النقاط التي يجب الإهتمام بها ومراعاتها أثناء التخطيط تلك العناصر التي تؤثر بدورها على العملية التحصيلية للتلميذ وإضافة إلى ذلك يمكن القول أن عملية قياس التحصيل الدراسي وتسجيل مختلف النتائج المدرسية للتلميذ تسهم في توضيح السيرة الذاتية المدرسية للتلميذ عند انتقاله عبر مختلف المستويات والمؤسسات التعليمية المختلفة.

ثامنا: الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي:

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

أما (حازم الصاوي) يرى: أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم، حتى لا يشعر الطفل أنه بمفرده ويكون عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة، ليسيطر على أفكاره لافتا أن مثل هذه الألعاب لها أضرارا صحية تتمثل في حدوث إجهاد للأبصار والعين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال والمراهقون في ممارسة هذه الألعاب وكل هذا يؤدي إلى الشعور بالصداع والاجهاد البدني بالإضافة إلى أن انبعاثات الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب تصيب من يمارسها بضعف شديد في الأبصار على المدى البعيد وذلك حسب العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الشأن. (الأسود، لوحيدي، 2019، ص53).

مما سبق نستنتج أن عملية التلقي تختلف من طفل لآخر وذلك راجع لعدة أسباب منها اختلاف العمر، اختلاف البيئة، اختلاف في درجات الذكاء والمهارات الوعي، وتأثير الألعاب الإلكترونية على التلميذ يعود لمجموعة من العوامل منها مضمون اللعبة، وشكلها والتصميم الالكتروني للعبة يجعل الطفل يغوص في عالم من الخيال، وأحد أهم الأسباب غياب الرقابة من الأهل.

تاسعا: طرق التدريس:

1-تعريف التدريس:

يعرف التدريس بأنه: " عملية تتكون من مجموعة من الأنشطة والعمليات التي يقوم بها الأستاذ والتلميذ، بهدف مساعدة التلاميذ على تحقيق أهداف تربوية بقصد تحقيق المقاصد والأغراض الكاملة لعملية التعليم"(شتوي، 2009، ص43).

من التعريف نجد أن التدريس هو علاقة بين الأستاذ والتلميذ، وتتحدد هذه العلاقة بالنشاطات التعليمية المختلفة بتبادل الأدوار والمهارات، ويمكن أن تكون هذه المهارات من المجتمع ومن كل المتغيرات المحيطة بمناخ التدريس.

يعرف " كوجل" التدريس أنه: " عملية معتمدة لتشكيل بيئة المتعلم بصورة تمكنه من تعلم وممارسة سلوك محدد أو كاستجابة لظروف محددة" (رمضاني، 2015، ص18).

المقصود من هذا التعريف هو تحديد متطلبات التدريس من أدوات ووسائل وغيرها من الشروط التي يجب توفرها في الموقف التدريسي.

2-تعريف طرق التدريس:

تعرف طرق التدريس بأنها:" مجموعة الإجراءات والأساليب التي يؤديها المعلم لمساعدة المتعلمين في الوصول إلى تحقيق أهداف مختلفة"(دحماني، بن عميروش،2021، ص62).

المقصود به أن هذه الطرق تشمل العديد من الاستراتيجيات والتقنيات التي يستخدمها المعلم لمساعدة التلاميذ على تحقيق أهدافهم التعليمية.

تعرف بأنها: " جملة الإجراءات والأنشطة التي يقوم بها المعلم لتوصيل محتوى المادة الدراسية للمتعلم" (جاري، جديدي، 2022، ص182).

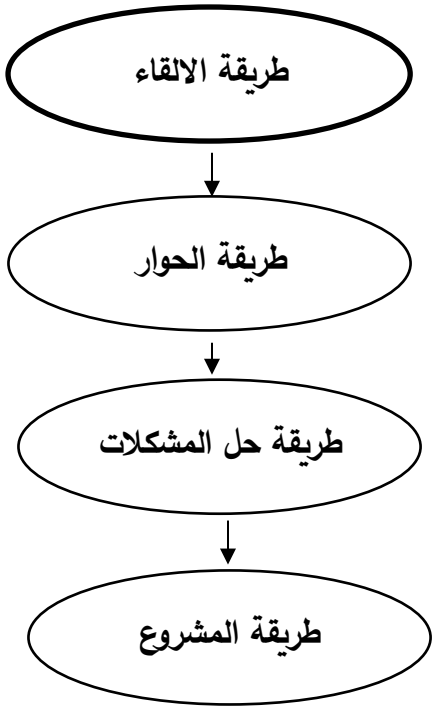
عليه فإن طرق التدريس هي الطريقة التي يستخدمها المعلم لنقل المعرفة والمهارات إلى التلاميذ بطرق فعالة وملائمة لاحتياجاتهم ومستوياتهم التعليمية.

تعرف أيضا على أنها: " النهج الذي يسلكه المدرس في توصيل ما جاء في الكتاب المدرسي أو المنهج الدراسي من معرفة ومعلومات ومهارات ونشاطات للمتعلم بسهولة ويسر، بحيث تكفل طريقة التدريس هذا التفاعل بين المدرس والتلاميذ وبين التلاميذ والمادة الدراسية، كل ذلك يهدف إلى إحداث التغير الإيجابي الدائم نسبيا في سلوك المتعلم (كلثوم العايب، 2017، ص313).

يظهر من خلال هذا التعريف أن طرق التدريس تهدف إلى تحفيز التفاعل بين المدرس والتلاميذ وتعزيز فهم المواد الدراسية وتحفيز الإهتمام بالتعلم.

3-أنواع طرق التدريس

شكل رقم (4): يمثل أنواع طرق التدريس



المصدر: من إعداد الطالبتين

تتعدد وتتنوع طرق التدريس نتيجة لفلسفة التربية وتعدد أهدافها إضافة إلى تطور نظريات التعلم وقوانينه، ونتيجة لهذا نجد عدة تصنيفات، حيث صنفت إلى تقليدية وحديثة وصنفت إلى فردية وجماعية، ولا توجد طريقة بأنها الأحسن، فهي تختلف بحسب المادة والمرحلة وعدد التلاميذ في القسم. (بن أطريو،2020، ص39).

سنتطرق إلى أربع طرق وهي:

-**طريقة الإلقاء:** هي تلك الطريقة التقليدية التي يقوم فيها المدرس بإلقاء المعلومات على طلابه بأسلوب المحاضرة أو الإملاء، حيث يقوم المعلم بشرح الكلمة المنطوقة ويستعين في بعض الأحيان بعض الوسائل المعينة، أما الطلاب فيستمتعون ويسجلون بعض ما يلتقطونه مما يلقى عليهم، ويلجأ المعلمون إلى هذه الطريقة لأنها تمكنهم من عرض أكبر قدر من المعلومات، لكن هذه

الطريقة عادة ما تؤدي إلى ملل الطلاب وسلبياتهم وعدم فهمهم والاعتماد على الحفظ عن ظهر قلب بدلا من الفهم والتفكير (حبار،2016، ص160).

-طريقة الحوار: تقوم هذه الطريقة على الحوار وتعتمد معارف التلميذ وخبراته بغية فهم واستيعاب المعارف الجديدة، مستخدما الأسئلة والأجوبة لتحقيق الهدف المراد الوصول إليه ويمكن أن يطرح المعلم السؤال مباشرة على التلاميذ، أو يحدد من الذي يجيب، وهي تدفع إلى جو من المشاركة والتنافس وتخلق نوعا من العلاقة الإجتماعية بين المعلم والتلاميذ

يعرف عبد اللطيف فرج طريقة الحوار بأنها: إلقاء مجموعة من الأسئلة المتسلسلة المترابطة على الطلاب بحيث توصل عقولهم إلى المعلومات الجديدة بعد أن نوسع آفاقهم ونجعلهم يكتشفون نقصهم أو خطأهم بأنفسهم (شتوي، 2009، ص49).

-طريقة حل المشكلات:

تعرف المشكلة بأنها: " حالة يشعر فيها التلاميذ بأنهم أمام موقف قد يكون مجرد سؤال يجهلون الإجابة عليه، أو غير واثقين من الإجابة الصحيحة عليه، ويشعرون بالرغبة في الحصول على الإجابة الصحيحة، وحل المشكلات من الطرق التدريسية التي يبرز من خلالها دور التلميذ كعامل أساسي في العملية التعليمية/ التعلمية، فهي تعتمد على التفكير العلمي ومن خلالها يتدرب التلميذ على ممارسة هذا النوع من التفكير، وفيها يطرح المعلم على تلاميذه مشكلة تحتاج إلى حل سواء كان شفهيا أو تحريريا، ثم يراقب سلوكهم وقدراتهم بدقة وينظر إلى ما هو أبعد من إجاباتهم أي أنه يراقب مواقفهم وانفعالهم وأساليبهم في الحل من حيث الهدوء، الارتباك والصبر والمثابرة والاعتماد على النفس والتسلسل المنطقي في الإجابة(شتوي، 2009،ص52).

-طريقة المشروع: هي من أهم الطرائق الحديثة في التدريس، تهدف إلى تكوين شخصية المتعلم وتعويده الاعتماد على النفس في علاج المشكلات ودراستها والتفكير في حلها، كما تقوم على تقديم مشروعات للتلاميذ في صيغة وضعيات تعليمية تعلمية تدور حول مشكلة اجتماعية أو اقتصادية أو سياسية، مما يجعلهم يشعرون بميل حقيقي إلى دراسة هذه المشكلة والبحث عن الحلول المناسبة لها بحسب قدرات كل واحد منهم وهي تمر بعدة مراحل أساسية هي: (حبار، 2016، ص162).

- مرحلة التشخيص الأولي.
- مرحلة تحديد الأهداف.

- مرحلة بناء برنامج للإنجاز.
- مرحلة العمل أو الفعل.
- مرحلة التقويم الإجمالي.

من خلال ما سبق نستنتج أن طرق التدريس وأساليبها هي الأداة المحورية في ترجمة المنهج إلى حقيقة واقعية والعنصر المهم ضمن العناصر الرئيسية المكونة له فضلا وان ارتباطها ارتباطا وثيقا بالأهداف والمحتوى، ودورها في تحديد دور كل من المعلم والتلميذ في العملية التعليمية، فالمعلم هو الذي يقع على عاتقه اختيار الطريقة الفضلى من بين مختلف الطرائق والاستراتيجيات والأساليب المختلفة وهذا ما يتطلب منه أن يكون لديه معرفة جيدة بالتدريس وخصائصه طرقه، ليختار بحكمة ما يصلح لغرض خاص أو يرفض مالا يناسب، ومن أجل أن يتوصل المعلم إلى تحقيق الأهداف المرجوة وجب عليه التنويع والتغير في طرق التدريس حسب مختلف الوضعيات التعليمية، ولابد أن يمتلك المعارف والمهارات التدريسية المختلفة التي تخوله لممارسة مهنته بكل سهولة ضمان تحقيق مردودية تعليمية جيدة للتلاميذ.

عاشرا: مشاكل التحصيل الدراسي الحلول المقترحة:

1-مشاكل التحصيل الدراسي:

من أهم المشاكل التي تواجه التلميذ ما يلي:

-التساهل: سواء كان من طرف الوالدين أو المعلمين الذي يخلق رغبة متدنية لدى المتعلم في التحصيل الدراسي (هنودة، 2013، ص105).

-الإهمال وعدم الاهتمام: كانشغال الآباء عن أبنائهم المتمدرسين أو اهتمام المعلم ببعض التلاميذ وإهماله للبقية يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي (فواز، 2015، ص73).

-الرفض والنقد المستمر: يتصف الأفراد الموصوفين أو الموصومين بالعجز أو الرفض وعد اللباقة بالإحساس بالنقص والشراسة مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي (هنودة، 2013، ص105).

-عدم معرفة الطرق الصحيحة للدراسة والمذاكرة: حيث أن عدم إلمام التلاميذ بأهم الطرق والأساليب العملية التي تمكنهم من تفعيل طاقتهم واستغلال قدراتهم العقلية وكذلك عدم استغلال المكتبات في تطوير قدراتهم المعرفية يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي (فواز، 2015، ص73).

-المفاهيم الوالدية الخاطئة: أن قيام الوالدين بتعليم أبنائهم وتدريسهم وتربيتهم على التعلم في مرحلة مبكرة من الطفولة وقبل وصولهم إلى مرحلة الاستعداد الجسمي العقلي والاجتماعي المطلوب للتدريس يخلق في

المراحل التعليمية اللاحقة مشاكل لدى المتعلم، قد تؤثر سلبا على تحصيله الدراسي في المرحلة الثانوية على وجه الخصوص (هنودة، 2013، ص105).

يبدو من خلال ما تم ذكره أن التلميذ يواجه في حياته الدراسية العديد من المشكلات التي تعيق أو تؤثر سلبا على مستوى تحصيله الدراسي.

2-الحلول المقترحة لمشاكل التحصيل الدراسي:

طالما شغل تدني التحصيل الدراسي العديد من الباحثين الدارسين في مختلف المجالات النفسية والاجتماعية والاقتصادية وسعت كلها إلى إيجاد الحلول أو حتى التخفيف من انخفاض التحصيل، وقدموا العديد من البدائل والحلول نذكر منها: (بن اطريو، 2020، ص82).

- تشجيع الوالدين لأطفالهم على الدراسة وتقديم التعزيزات المناسبة والاهتمام بهم.
- تشجيع الأطفال على المحاولة وبذل أقصى جهد من أجل النجاح وتفادي مخلفات الإحباط والفشل.
- تعريف التلاميذ بالتعليم الفعال وأسلوب حل المشكلات وكيفية إشباع رغباتهم وحب الاستطلاع.
- عدم الإسراف في التساهل مع الأطفال بوضع قوانين وضوابط سلوكهم.
- توعية الأولياء بالطرق السليمة للتعلم وكيفية التعامل مع أبنائهم خاصة في مراحل متقدمة من العمر.
- انتهاج أساليب تدريس أثبتت نجاحها وكفاءتها في تنمية التحصيل الدراسي.
- خلق جو صحي يشجع على الإبداع والتعلم الجيد.
- تطوير وتدريب الأداء التعليمي للمعلمين بما يتناسب الطرق الحديث والتغيرات المستمرة في المناهج والبرامج الدراسية.

إن الحلول المقترحة لمشاكل التحصيل الدراسي تشمل تطوير برامج تعليمية مخصصة، وتنمية مهارات التعلم الذاتي، وتعزيز الدعم الاجتماعي والنفسي للتلاميذ، وتوفير بيئات تعليمية محفزة.

خلاصة:

من خلال ما تناولناه نستنتج أهمية التحصيل الدراسي، باعتباره المحك الأساسي والرئيسي لتجاوز مختلف المراحل الدراسية، إذ أنه يعتبر عنصر فعالا في العملية التربوية التي تتم وسط ظرف قد يتهيأ الأستاذ والتلميذ لها، وتعتبر عملية ناجحة حيث أن تقويم تحصيل التلاميذ في المؤسسات التعليمية يقتصر اليوم فقط على قياس أدائهم في الإختبارات التي قد تكون مقننة أم لا، لذا ينبغي أن يكون الاجتهاد أكبر عند تقييم هذا التحصيل الدراسي، وذلك بتنويع الأدوات وباكتساب الإختبارات أكثر درجة من الثبات والصدق والموضوعية إضافة إلى تشجيع التلميذ على المواظبة وتنظيم العمل والتركيز أكثر العمل باستمرار الاجتهاد والمثابرة.

الفصل الرابع

تمهيد:

التلميذ المراهق الألعاب الإلكترونية يشكلا موضوعا مثير للاهتمام، فالتلميذ المراهق يكون متحمسا للألعاب الإلكترونية بشكل كبير، فهو في مرحلة تتميز بالتغيرات الفيزيولوجية العقلية، الاجتماعية، النفسية، فالتلميذ المراهق يسعى إلى الاستقلالية والتحرر والرغبة في الثبات الانفعالي، الالعاب الإلكتروني توفر له الوسيلة للتعبير عن نفسه. كما تلعب دورا في تطوير المهارات العقلية والاجتماعية، بالإضافة إلى كونها مصدرا لتسلية والمرح. ومع ذلك يجب أن يكون هناك توازن بين اللعب والتزاماته الأخرى كالدراسة لتحقيق تجربة تعليمية متوازنة.

اولا: مفهوم التلميذ المراهق:

1- لغة:

تلمذ: التلاميذ: الخدم والأتباع، وأحدهم تلميذ. (ابن منظور، 1994ص478).

*التلميذ : تلاميذ، وتلامذة، خادم الأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة، طالب العلم. وخصّه أهل العصر بالطالب (إبراهيم وآخرون،1989، ص87).

2- اصطلاحا :

أن مصطلح التلميذ يعني: المزاولة للتعليم الابتدائي أو الإعدادي أو الثانوي (سوفي،2011، ص 85).

من التعريف السابق يمكن القول إن التلميذ هو الشخص الذي يتلقى العلم في مؤسسة مدرسية سواء في المرحلة الابتدائية والاعدادية أو الثانوية.

- **يعرف التلميذ:** بأنه هو المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، وهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات. (عوكي، 2008، ص61).

التلميذ المراهق حسب هذا المفهوم أصبح عنصر مهما في عملية التعليم، ومنه تحول دوره التلاميذ المراهقين إلى أحد أركان عملية تربوية الهامة، حيث تم توجيه اهتمام أكبر احتياجاتهم الشخصية، النفسية، الاجتماعية وهذا يعكس التوجه نمو تطبيق اساليب تعليمية متنوعة تتناسب تفاوتات التلاميذ واحتياجاتهم متنوعة.

يعرف أيضا على أنه الشخص الذي تهيأ للمرحلة التعليمية معينة يتحكم فيها المستوى العقلي والزمني كما وجب أن تتوفر فيه قدرات واهتمامات وعادات وانشغالات بغية اكتساب المهارات والعادات اللغوية الذي يطمح الاستاذ تعليمها له، مع مراعاة قدرات واستعدادات المتعلم من حيث الهدف الذي يسعى إلى تحقيقه (خيرات، 2015 ص 5).

عليه فإن التلميذ المراهق هو الفرد الذي يتلقى التعليم في المرحلة معينة من حياته ويتأثر فيها بالعديد من العوامل وتتميز بوجود قدرات واهتمامات وعادات مختلفة يسعى الاستاذ للتنميتها وتطويرها لديه.

يعرف ايضا: بأنه هو المتعلم المسجل بطريقه قانوني رسمية في المدرسة ثانوية، ويزاول دراسته فيها بانتظام (بوطبال , بن خليفة , 2020 ص505).

هذا يعني أن تلميذ المراهق هو شخص الذي يكون مسجل رسميا في الثانوية ويتابع دراسته بانتظام وفقا للقوانين والتنظيمات المعمول بها.

ثانيا: خصائص التلميذ المراهق:

إن المرحلة التي يمر بها هؤلاء التلاميذ، هي مرحلة المراهقة المبكرة، مرحلة تتميز بسرعة التغير والتحول، وتوصف بأنها مرحلة الانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة النضج في كافة مظاهر وجوانب الشخصية، أن هذه المرحلة مرحلة حرجة في حياة الفرد، ولذا فإن لهذه المرحلة انعكاساتها على شخصية التلميذ كلها، فمن أجل مساعدة التلميذ المراهق على تحقيق أكبر قدر من القناعة الذاتية، ومن أجل تنمية تفاعله الاجتماعي بشكل فاعل، ومن أجل تشجيعه على تحقيق ذاته، لابد للمعلمين من فهم مسببات السلوك الذي يقوم به التلاميذ، إذ أن المعلمين إدراك بعض الطراق لتعزيز المراهقين بأنفسهم، ولتوفير فرص النمو المتكامل والسوي له.(سوفي ،2011،ص85، 86).

1 -الخصائص الجسمية:

– يمتاز التلاميذ في هذه المرحلة بطفرة في النمو: بحيث يزداد وزنهم بدرجات متفاوتة، وتظهر هذه الطفرة بين البنات اولا بينما تبدو لدى غالبية الذكور في الصف الثامن أو التاسع، وقد يتأخر نمو بعض التلاميذ إلى بعد هذه المرحلة، لذا فإن هذه الفئة قد تواجه اوضاعا عصبية بين زملائهم، الأمر الذي يتطلب من المعلم دورا توجيهيا وإرشاديا مناسبا، وتستلزم منه تخطيط نشاطات رياضية وفنية ومهنية يساهم فيها جميع التلاميذ في هذه المرحلة، والتيقن من اشتراك الذين لم يبلغوا في نموهم الجسمي مبلغ الآخرين في تلك النشاطات.

–يهتم تلاميذ هذه المرحلة باعتبارهم مراهقين بمظهرهم : ويشعرون بالتعب بعد بذلهم جهدا معينا، ويميلون إلى الكسل، وهو أمر لم يكن كذلك في المراحل السابقة أن 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.

–تصبح الخصائص الجنسية الثانوية أكثر وضوحا في هذه المرحلة مما كانت عليه في نهاية المرحلة السابقة.

–يعاني تلاميذ هذه المرحلة من مشكلات خاصة بالمراهقين كالعادات الغذائية غير السليمة.

–يهتم المراهق بشكل خاص بذاته الجسمية ويتأثر بشكل خاص بمظهره وقدرته، ويسعى لتطويرها ويزعجه أي شذوذ عن زملائه. (سوفي ،2011، ص86).

2-الخصائص الإجتماعية:

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

- يسعى التلاميذ في مرحلة المراهقة إلى اعتبار أقرأنهم 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 الصفية، وهو أمر ينمي لديهم الحس بالمسؤولية والالتزام بالقرارات.

-يحتاج التلميذ المراهق إلى تقبل الآخرين له داخل منزله ومدرسته وصفه كي يشعر بالأمن النفسي، ويهمه بشكل خاص أن يلاقي القبول من الأشخاص الهامين والبارزين بالنسبة إله سواء أكانوا في المدرسة أو المنزل أو الجوار، ويمكن للمعلم أن يلعب دور في بناء الذات الإجتماعية لتلاميذه المراهقين، حيث يستطيع أن يشجع التفرد الخلاق، ويستطيع أن يكلف تلاميذه بواجبات مفتوحة النهاية وأن يحسن الظن بهم، ومن الضروري أحيانا التنبؤ بسلوكهم. (سوفي ،2011ص86،87).

3- الخصائص الانفعالية:

- تعتبر فترة المراهقة فترة التقلبات الانفعالية بالنسبة لتلاميذ هذه المرحلة، فهم مزاجيين وسريعي التقلب، وتجدهم حينا يسلكون كالكبار وأحيانا آخر كالصغار، وقد يكون مرد ذلك إلى التغيرات البيولوجية التي تصل لهم من جهة، ونتيجة لطريقة التي يتعامل وفقها الراشدين معهم، لذلك فأنهم يتأثرون جدا في التوقعات الموجه إليهم، وهنا يكمن الدور الرئيسي للمعلم، حيث ينبغي على المعلم تنمية ذوات تلاميذه في مرحلة المراهقة من خلال الأخذ بأيديهم حتى يتجاوزوا مرحلة العواطف هذه بسلام وهدوء، وعلى المعلم أن يكون منسقا في تصرفاته في الصف، وأن يعامل التلاميذ كراشدين.

-يشعر الكثير من التلاميذ المراهقين بعد الثقة بالنفس، وذلك لأنهم لا يتمكنون من القيام بالمهمات التي يطلبها الراشدون منهم، معلمين كانوا أم أهل، وذلك لأن توقعات الكبار عادة تكون أعلى من قدرات المراهقين الحقيقية، من الضروري أن يلتفت المعلم لهذه الخصية بحيث يشرك تلاميذه في النشاطات التي يمكنهم القيام بها فعلا، بحيث تنمي لديهم الثقة في النفس وبقدراتهم، ومن واجب المعلم أن يساعد التلاميذ

ذوي الصخب والصياح على أن ينجحوا في العمل المدرسي مما يجعل الحياة في الصف وفي الأنشطة المدرسية أكثر هدوء ا وأيسر بالنسبة لجميع الأطراف في الموقف ومن الطرق الأساسية التي تكفل تحقيق هذا تشجيع تنافس التلميذ مع نفسه.

-يعاني بعض التلاميذ المراهقين من توترات نفسية نتيجة عدم التوازن البيولوجي، ويحس المراهق بالإرهاق وفي نقص الغداء المتوازن، وفي الرغبة في ألا يعامل على أنه طفل، لذلك نجد المراهق يتحدى أهله ومعلميه ويعتبرهم عوائق أمام استقلاليته وحريته، وينبغي على المعلم تنويع النشاطات بحيث تشغلهم في العمل المنتج دائما. (سوفي ،2011،ص87،88).

4-الخصائص العقلية المعرفية:

-يدرك التلاميذ في هذه المرحلة المفاهيم المجردة بدرجة كبيرة وعليه فهم على إدراك بالمفاهيم والقيم الأخلاقية كالخير والشر، الفضيلة والرذيلة، العدالة والديموقراطية إدراكا جيدا حيث تصبح هذه المفاهيم ذات معنى بالنسبة لهم، والتلميذ في هذه المرحلة قادر على أن يستوعب العلاقات بين المفاهيم المجردة بحيث يمكن تعلم المبادئ والتعميمات على نحو لم يكن بمقدوره في السابق.

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

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

-القدرة على رسم صورة عقلية دون الاستناد المباشر إلى الأشياء المادية.

-القدرة على تصور أشياء غير محسوسة وتخيلها انطلاقا من جدور الواقع الذي اكتسبه من المحيط أو البيئة التي يعيشها.

-القدرة على التفكير في نتائج أفكاره وتبعاتها.

-القدرة على التفكير في الأحداث وتعليلها من أفكار مجردة. (سوفي، 2011، ص،88).

يظهر من خلال ما سبق أن التلميذ المراهق يمر بفترة حرجة تتسم بالتحولات السريعة والتغيرات النفسية والجسدية حيث يجب على المعلمين فهم اسباب سلوك تلاميذ المراهقين في هذه المرحلة واستخدام الطرق لتعزيز ثقتهم في أنفسهم وتقديم فرص للنمو الشامل لهم.

ثالثا: حاجات التلميذ المراهق الأساسية:

-يمكن تلخيص حاجات التلميذ المراهق الأساسية فيما يلي:

1- الحاجة إلى المكانة:

من أهم حاجات المراهقين، حيث يريد أن يكون شخصا هاما وتكون له مكانة في جماعته، وأن تعترف به كشخص ذي قيمة، كما يريد أن تكون له مكانة مع الراشدين، لهذا ليس غريبا إذا رأينا أن المراهقين يقلدون الراشدين في أعمالهم، فالمكانة التي يطلبها المراهق بين رفاقه بالنسبة له أهم من مكانته عند أبويه ومعلميه ونجده يحرص على الحفاظ مكانته (هنودة، 2013، ص41).

2- الحاجة إلى تحقيق الذات والاستقلال النفسي العاطفي:

يرغب المراهق أن يؤكد ذاته ويثبتها ويكون مفهوما وتصورا خاصا به فهو يعمل جاهدا للتخلص من التبعية الفكرية والفعلية لأي راشد حتى ولو كان ذلك أبوه أو أمه ويسعى لأن يثبت لهم أنه أصبح يملك شخصية وأفكار ومبادئ خاصة به تختلف عن أفكارهم وكذا بمسؤوليته عن نفسه وقدرته على مجاراتهم في أعمالهم وأفكارهم وأرائيهم وأنه أصبح مستقلا عنهم في أفكاره وقد يتعدى استقلاله عنهم في طرق الحصول على المال إذ نجده يعمل في اوقات فراغه لسد حاجته المالية ولمساعدتهم ولو في جزء بسيط من مصاريف البيت. (بن يوسف،2008، ص66).

3-الحاجة إلى النمو العقلي والابتكار:

تتضمن الحاجة إلى التفكير وتوسيع قاعدة الفكر والسلوك والحاجة إلى تحصيل الحقائق وتفسيرها. الحاجة إلى خبرات جديدة ومتنوعة والحاجة إلى التعبير من النفس، وإشباع الذات عن طريق العمل والممارسة من أجل النجاح والتقدم وإضافة إلى هذه الحاجات الستة (06) هناك حاجات أخرى يمكن الإشارة إليها. (العمرية، 2005.ص294).

4- الحاجة إلى الأمن:

تتضمن الحاجة إلى الأمن الجسمي والصحة الجسمية الحاجة إلى الشعور بالأمن الداخلي الحاجة إلى البقاء حياً، الحاجة إلى تجنب الخطر والألم، الحاجة إلى الاسترخاء والراحة الحاجة إلى الشفاء عند

المرض أو الجرح الحاجة إلى الحياة الأسرية الآمنة المستقرة السعيدة الحاجة إلى الحماية ضد الحرمان من إشباع الدوافع الحاجة إلى المساعدة في حل المشكلات الشخصية. (العمرية،2005،ص293).

5- الحاجة إلى الإشباع الجنسي :

يتضمن الحاجة إلى التربية الجنسية، الحاجة إلى اهتمام الجنس الآخر وحبه، الحاجة إلى التخلص من التوتر، الحاجة إلى التوافق الجنسي الغيري. (**العمرية**،2005، ص294).

6-الحاجة للانتماء إلى الجماعة:

يعتبر العالم الاجتماعي للتلميذ المراهق أكثر اتساعا وتعقيدا من ذلك الذي لدى الرضيع والطفل، وأكثر الظواهر الاجتماعية وضوحا في المراهقة هي الأهمية الواضحة التي تنبثق نحو جماعة الرفاق، حيث يبدأ تلميذ المراهق بالاعتماد الشديد على هذه الجماعة في الحصول على الإحساس بالأمن والمساعدة. والمراهقة هي ذلك الوقت الذي تشتد فيه الحاجة لذلك الدعم خاصة من أخرين يعيشون نفس خبرة التغير، وبإمكانهم إدراك المعاني التي يحملها الإنتقال لمرحلة اخرى جديدة ويفترض كولمان أن للأصدقاء والاصحاب والأقران على وجه العموم دورا خاصا في نمو البعض خلال مرحلة المراهقة (شريم،2009، ص 257).

7-حاجات أخرى:

منها الحاجة إلى الترفيه والتسلية، الحاجة إلى المال. الخ...، ويؤدي إشباع حاجات التلميذ المراهق إلى تحقيق الأمن النفسي، وبهذا المفهوم يمكن أن ننظر إلى الأخصائي النفسي في المدرسة على أنه ضابط الأمن النفسي، وعلى هذا يجب مراعاة إشباع الحاجات الأساسية لتلاميذ المراهقين، وهذا إدخال الدارسات النفسية في المدارس الثانوية والمعاهد العليا والجامعات لمساعدة التلميذ المراهق على فهم نفسه وحاجاته ووسائل اشباعها (العمرية 2005، ص 295).

إذا كانت هذه اهم الحاجات التي يحتاجها التلميذ المراهق فالتلاميذ يحتاجون إلى الشعور بالانتماء والمواقف من قبل افرادهم والمجتمع، ويبحثون عن الحب والتقدير من الاسرة والاصدقاء كما أنهم بحاجة إلى تلبية فيزيولوجية كالغذاء، النوم الكافي بالإضافة إلى الاحتياجات الأكاديمية مثل التعليم والنجاح في المدرسة.

رابعا :مشكلات التلميذ المراهق:

من أهم المشكلات نجد ما يلي:

1- مشكلات الصحة والنمو:

للحصة العامة أثرها على التوافق المدرسي والنفسي الاجتماعي عند التلاميذ فالمراهق الذي يعاني من مشكلات جسمية، يتأثر سلبا من الناحيتين النفسية والعقلية، وكذلك تتسبب في صعوبة التوافق الحركي الذي قد يؤدي بالمراهق إلى إهمال واجباته فيبتعد عن المدرسة، ولا يشارك في النشاط الاجتماعي والرياضي.

الجانب الصحي له أثر فعال في قدرة المراهق على التركيز والاستيعاب وتقبل الذات والآخرين وبالتالي تحقيق التوافق النفسي اجتماعي. (هنودة ،2013، ص44).

2-مشكلات نفسية:

تعد المشكلات النفسية للمراهق نتاج عوامل كثيرة بعضها اجتماعيا وأخرى فيسيولوجية أو جنسية، وتتمثل هذه المشكلات في الحساسية للنقد والتجريح الشعور بالندم عدم التمكن من السيطرة على أحلام اليقظة الخوف من ارتكاب الأخطاء، والشعور بالحزن والضيق دون سبب (هنودة ،2013، ص46).

3 -مشكلات أسرية:

للمناخ الأسري أثر على سلوك المراهق، فهو يساعد على تكوين شخصية المراهق والمظهر العام للمراهق يتأثر بالحالة الاقتصادية للأسرة وتفوقه الدراسي مرهون بمبدأ تشجيع الأسرة إلى نمط العلاقات الأسرية والاتجاهات الوالدية في معاملة المراهقين، ومدى تفهم الاولياء لحاجاتهم. (هنودة،2013، ص45، 46).

يمكن تلخيص هذه المشكلات :

-عدم تفهم الآباء الحاجات المراهقين، وصعوبة التفاهم معهم .

- عدم توفير البيئة المناسبة داخل الأسرة كتبني الأساليب التربوية الخاطئة كي يقوم المراهق بواجباته الدراسية

-اختلاف الآراء بين المراهق وأسرته في حل المشكلات والحد من حرية المراهق في كثير من الأمور الحياتية.

4- مشكلات اقتصادية:

المستوى المتردي للأسرة يؤثر سلبا على المراهق، فعدم تلبية الأسرة للاحتياجات الأساسية للمراهق تدفعه إلى القلق وعدم الارتياح لوضعهم الاقتصادي، والذي يمتد أثره إلى الحياة الإجتماعية، فشعور المراهق بالحرمان الناتج عن عدم قدرة الأسرة على توفير حاجاته قد يكون سبب في جنوحه، ويدفع المراهق لإشباع حاجاته بطريقة غير شرعية، أو التخلي عن الدراسة للعمل من أجل مساعدة عائلته، فالشعور بالنقص يأتي من خلال المقارنات التي يقوم بها المراهق بين أسرته والأسر الأخرى، وهذا ما يجعل المراهق يحس بالفجوة بينه وبين الآخرين. (هنودة ،2013،ص49).

فالمستوى الاقتصادي للأسرة سواء كان مرتفع أو منخفض له أثر على الحياة الإجتماعية للمراهق في هذه المرحلة الحساسة.

5- مشكلات مدرسية:

تشير إلى المشكلات المتعلقة بعلاقة المراهق المتمدرس بمدرسته وزملائه والجماعة المدرسية، ومدى تكيفه معهم، وتعتبر المشاكل المدرسية من أهم المشاكل التي يعاني منها المراهق وتؤثر سلبا عليه، ويتجلى ذلك في نقص التحصيل والتأخر الدراسي، وعدم القدرة على التركيز والانتباه. (هنودة،2013، ص50)

تعد مشكلات التلميذ المراهق نتيجة للتفاعل متعدد الجوانب بين المجتمع والأسرة والتعليم والبيئة الاقتصادية والثقافية، هذه العوامل تؤثر على تكوين الهوية والتطور النفسي للمراهقين، مما يمكن أن يؤدي إلى ظهور العديد من التحديات والمشكلات النفسية والاجتماعية.

خامسا: استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية:

أن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنسانية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وفترة حاسة السمع ودقة وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها .فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلة العمرية يجعل علاقاته بالعالم من حول تختلف، لذلك يختلف التلقي عند

الأطفال كما هو عليه لدى الكبار إنطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات أشغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاوي وآخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم. والألعاب الإلكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر التلميذ بالألعاب الإلكترونية تشمل شكل الألعاب ومضمونها لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الإلكترونية يرسم الطفل واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي، مما يجعله المفضل لديه، انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحث يعوض من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي. (الأسود، لوحيدي، 2019، ص51،52).

تشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين (75) و(85) بالمئة ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ له بحوث بمنعزل عنهم، الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت مطورة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس خطوة الجاذبية البصرية للألعاب الإلكترونية، حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بالمراقبة الوافد من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصورة والمواد الغير مكتوبة، بحيث ينشط في مرحلة الطفولة، الجزء الأيمن للدماغ يشكل أكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينا تفسيرا لتفضيل الطفل في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها .وتصميم الشكل للألعاب هو البوابة لنفاذ مجموعة لأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكري، لأن الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيجابيات وتعبيرات لا تنتمي إلى مجرد التعدد الإجمالي منها .فالمخزن الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي بل تحيلها إلى الوسط حواري ممتد، محدثه غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي، حيث أن مضامين التي تبث من الألعاب الإلكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية معرفية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا

بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والايجابي وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الإلكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات ،حيث تجهز الطفل بالجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث تساعد افتقاره للخبرة التحليلية ولأبعاد معرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبيتها، فالتلميذ ولشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فيقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة المواقف الذكية، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كملق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين) .(رتيمي ،تراس، 2023، ص164،165).

إذن يظهر مما سبق أن احد سلبيات استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تبعده عن الواقع وكذلك تسبب له مشاكل نفسية، بدنية ،صحية.

سادسا: مظاهر إدمان الألعاب الإلكترونية:

- عدم الاكتفاء من استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال وقضاء أوقات طويلة معها .
- الرغبة الشديدة في الدخول للألعاب مرة ثانية عند تركها.
- يلجأ إلى الكتب لتبرير جلوسه الطويل على الحاسب أو الألعاب على أنه أحد أشكال المعرفة.
- عزوفه عن مشاركته الأسرة في الأنشطة والاهتمامات الأسرية.
- تأثر أوقات نومه وطعامه وتحصيله الدراسي بشكل سلبي.
- حدوث مشكلات أسرية وانزعاجه الشديد إذا ما منع عنها.
- إهمال النظافة الشخصية.
- القلق والتفكير المفرط في الألعاب الإلكترونية وما يحدث فيها، والشعور بالحزن والاكتئاب لعدم الاتصال بها.
- يلجأ التلميذ إلى النوم العميق بعد التعب الشديد من استخدام الألعاب فضلا عن ظهور اضطرابات نفسية عليه كالارتعاش وتحريك الأصابع بصورة مستمرة. (بوفرة، مختار،2023، ص12،13).

وعليه فان مظاهر الألعاب الإلكترونية تتضمن عواقب صحية واجتماعية سلبية مثل انعزال الفرد عن المجتمع وتأثيرات سلبية على الصحة النفسية مثل القلق والاكتئاب بالإضافة إلى تأثيراتها سلبية على الأداء الدراسي.

سابعا: سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلميذ:

-انعزال التلميذ عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعرف عن ذاته، والخجل من الآخرين، وكيفية التعامل معهم.

– قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الوالدين الطبيعة الأبناء واحتياجاتهم هما يسبب مشاكل أسرية، وأن الساعات الطويلة التي يقضيها التلميذ باللعب وراء الشاشات الإلكترونية تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة للدراسة، فتؤثر سلبا على تحصيل التلاميذ الدراسي

– انتشار ظاهرة العنف بين التلاميذ نتيجة تقليدهم الأدوار العنف التي يشاهدونها، أو تلك التي يمارسون أدوار العنف ضمتها كلاعبين.

– بعض الألعاب من خلال برامجها الضبابية تروح لأفكار وألفاظ تتنافى وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

– ظهور مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة وأن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز واللوحات الرقمية، والهواتف الذكية يسبب آلاما حادة في أسفل الظهر، دون أن ننسى الأضرار التي تسبب الإصبع الإبهام، ومفصل الرسغ، نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة.

– كما أن فترات استخدام الألعاب الإلكترونية الطويلة تؤثر على عملية النمو، وتعيق مراح لتطوره لدى الأطفال التلاميذ، ونتيجة الإجهاد فأنها تسبب ارتفاع نسبي في ضغط الدم ومعدل غير اعتيادي النبضات القلب، دون أن ننسى الأمراض المتعلقة بالزيادة المفرطة في الوزن السمنة، والتي عادة ما تخلف تأثيرات سلبية على الصحة البدنية والنفسية للتلميذ.

– تأثيرات سلبية على الرؤية، فمن فرط إجهاد العينين هذا بدوره يؤدي إلى حدوث احمرار، وجفاف، وحكة بالعين وكلها أعراض تعطى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني القلق، التوتر والاكتئاب (بوفرة، مختار،2023، ص14،15).

إذن فإن الإدمان على الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات سلبية عديدة على حياة التلميذ المراهق أكاديمية والاجتماعية بالإضافة إلى تأثيرها على الصحة النفسية والجسدية.

خلاصة:

من خلال ما تناولناه ونستنتج أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات ايجابية وسلبية على التلميذ المراهق تجمع بين مجموعة من النقاط الرئيسية فعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية تقدم فوائد تعليمية وترفيهية للتلاميذ إلا أنه يجب الانتباه على التوازن بين اللعب والمهام الأخرى مثل الدراسة والتفاعل الاجتماعي، حيث ينبغي أن يكون الوالدين والمعلمون على دراية بأنماط اللعب ومدى تأثيرها على التلاميذ ويجب أن يتم تشجيع على اللعب الصحيح والمعتدل.

الفصل الخامس

الدراسة الميدانية

تمهيد:

تم تناول في هذا الفصل الإجراءات الميدانية للدراسة، حيث تم استعراض اجراءات الدراسة الاستطلاعية، وكل من العينة، المنهج المعتمد، أدوات جمع البيانات وإجراءات التأكد من صدقها و ثباتها، و الأساليب الإحصائية المستعان بها لتحليل نتائج الدراسة المتوصل إليها.

أولا: إجراءات الدراسة الاستطلاعية:

الغرض من الدراسةة الاستطلاعية تقييم مدى وضوح التعليمات والأسئلة، وفهم المبحوثين للبدائل المقدمة، والتعرف على الصعوبات التي واجهتهم إثناء عمليه الاستجواب، بالإضافة إلى قياس متوسط الوقت الذي يستغرقه المبحثين لإكمال إجاباتهم.

1-أهداف الدراسة الاستطلاعية:

- ❖ تحديد مجالات الصعوبة.
- ❖ صياغة مشكلة البحث بدقة.
- ❖ توضيح المفاهيم ذات الصلة.
- ❖ بناء الاستمارة بصيغة بحثية متناسبة مع المستوى اللغوي والفكري لعينة البحث

2 -اجراء الدراسة الاستطلاعية :

توجهنا إلى ثانوية بن طبولة عيسى بولاية قالمة، أخذنا الإذن من مدير الثانوية لإجراء هذه الدراسة، قابلنا التلاميذ في الساحة اثناء وقت الراحة وتحدثنا حول ظاهره الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي، كانوا متعاونين معنا وأجابوا على أسئلتنا المطروحة عليهم المتمثلة في:

- هل تملك جهاز الكتروني؟
- هل تستخدم الألعاب الإلكترونية؟
- كم ساعة تقضي وأنت تمارسها؟
- ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟

قاموا بإجابتنا وكانت الدراسة الاستطلاعية تسير بشكل جيد وتجانس التلاميذ معنا، بعد أن قدموا اجوبتهم قمنا بتدوينها، وعرفنا آرائهم حول الموضوع. فسارت الدراسة بشكل أفضل مما كنا نظن ولكن داهمنا الوقت لكون وقت الراحة قصير، ولكننا بالرغم من ذلك توصلنا إلى إجابات مقنعة ساعدتنا في الاستمارة النهائية.

3-حدود الدراسة الاستطلاعية:

أجريت الدراسة الاستطلاعية بثانوية بن طبولة عيسى بولاية قالمة يوم (15) أفريل (2024). قمنا بمقابلة المراقب العام أولا وقام بالاستفسار حول موضوع الدراسة وتخصصنا ثم قام بتوجيهنا إلى المدير الذي بدوره وافق على طلبنا.

4-عينة الدراسة الاستطلاعية:

أجريت على عينة تم اختيارها بطريقة عشوائية تكونت من (15) تلميذا من الجنسين في الأطوار الثلاثة.

- **خصائص العينة:**

من خلال تفريغ بيانات اجابات المبحوثين في الدراسة الاستطلاعية مستعينين بأساليب احصائية: المتوسط الحسابي، والتكرارات تحصلنا على النتائج التالية:

- **تفريغ بيانات العينة حسب متغير الجنس:**

جدول رقم (1) يوضح توزيع العينة حسب متغير الجنس:

الجنس	تكرار	نسبة المئوية
الذكر	10	66.6%
الأنثى	5	33.3%
المجموع	15	100%

من خلال البيانات مبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن نسبة الذكور (66.6%) والاناث (33.33%) ويعود ارتفاع نسبة المبحوثين الذكور الممارسين الألعاب الإلكترونية على الاناث لاختلاف اهتماماتهم بذكور أكثر اهتمام بهذه الألعاب من الإناث كون هذه الأخيرة تميل إلى الممارسات اخرى واهتمامات اخرى مبلغ مشاهدة التلفاز.

مما سبق نستنتج أن الفئة الاكثر استخداما للألعاب الإلكترونية هي فئة الذكور وذلك بنسبة (66,6%).

- **تفريغ بيانات العينة حسب متغير المستوى الدراسي:**

جدول رقم (02) يوضح توزيع العينة حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي	تكرار	نسبة
أولى	4	26.6%
ثانية	9	60%
ثالثة	2	13.3%
المجموع	15	100%

من خلال بيانات المبينة في الجدول أعلاه لذي وضح الأطوار الدراسية، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين من ذوي السنة الثانية ثانوي وبالنسبة بنسبة (60%) ثم يليها أولى ثانوي بنسبة (26.66%) ثم ثالثة ثانوي أخر نسبة قدرت بـ(13.33%). يعود ارتفاع نسبة المبحوثين يدرسون سنه ثانية ثانوي كونهم أكثر اهتمام بهذه الألعاب على خلاف الأطوار الأخرى الذين لا يهتمون بها كثير.

- **تفريغ بيانات العينة حسب بند استخدامات الألعاب الإلكترونية:**

جدول رقم (03) يوضح استخدامات الألعاب الإلكترونية

البند	الاجابة	التكرار	النسبة
هل تستخدم جهاز إلكتروني	نعم	12	% 80
	لا	3	% 20
هل تستخدم العاب إلكترونية	نعم	10	% 66
	لا	5	% 33

من خلال البيانات المبينة في الجدول الرقم (3) الذي وضح أراء إفراد العينة حول امتلاك جهاز الكتروني، فكانت إجابتهم بي (نعم) بنسبة (80%) ممثل لـ: (12) مفردة. ثم تليها الاجابة بـ (لا) بنسبة (20%) ممثلة بثلاثة مفردة أن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يمتلكون أجهزة الكترونية يعود ذلك إلى رغبه المبحوثين في امتلاكهم لهذه الأجهزة الإلكترونية وضرورة اقتناءهم لفائدتها في الاتصال والدراسة واستعمالها في الترفيه أيضا.

نلاحظ أراء أفراد العينة حول استخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ الذين إجابتهم نعم قدرت بنسبة (66.66%) ممثلة (10) أفراد ثم تليها لا بنسبة (33.33%) ممثلة خمسة أفراد، إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستخدمون العاب الكترونية راجع إلى إدمانهم وحبهم للألعاب الإلكترونية التي يعتبرونها وسيلة للترفيه على خلاف الفئة الأخرى التي لا تمارس الألعاب الإلكترونية وتفضل الدراسة على اللاعب، وهي الفئة الأكثر وعيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية فنستنتج أن اغلب المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية.

- **تفريغ بيانات العينة حسب بند الساعات المقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية:**

جدول رقم (4) يوضح الساعات المقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية:

ساعات اللعب	التكرارات	النسبة
(01 – 02) ساعة	03	% 20
(02 – 04) ساعة	06	% 40
(04 – 06) ساعة	04	% 26
أكثر من (06) ساعة	02	% 13
المجموع	15	% 100

من خلال المعطيات المبينة في الجدول الذي يوضح أراء أفراد العينة حول هذه حول مدة الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن الوقت من الساعة إلى ساعتين قدرت نسبة بـ (20%) ممثلة لثلاثة أفراد ومن ساعتين إلى أربع ساعات قدرت بنسبة 40% ممثلة لـ(06) أفراد يقضون هذه المدة في اللعب ومن أربع ساعات إلى ست ساعات قدرت بنسبة26% ممثلة لـ (04) مفردة والذين ينقضون أكثر من (06) ساعات قدرت نسبتهم بـ (13%) ممثلة لـ،(02) مفردين نلاحظ على نسبة الوقت المستغرق في اللعب قدرت برفع بالمئة ممثلة للوقت من ساعة إلى أربع ساعات ثم تليها ثاني نسبة قدرة (26%) لـ (04) ساعات إلى (06) ساعات وثالث مرتبة قدرت ب(20%) للساعة إلى ساعتين وآخر نسبة بـ (13%) للمدة أكثر من (06) ساعات.

-تفريغ بيانات العينة حسب بند أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى مفردات العينة الاستطلاعية:

جدول رقم (05) يوضح أنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة:

نوع اللعبة	تكرار	نسبة%
PUBG	6	%40
GTA	5	%33.33
BARBIE	4	%26.66
مجموع	15	%100

من خلال معطيات الجدول رقم (05) الذي يوضح نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة فكانت إجابات المبحوثين مختلف في الأنواع وذكروا الأنواع التي يفضلونها فكانت ابرز الإجابات ممثلة في لعبة (PUBG) لعبة (GTA) لعبة (BARBIE) فقدرت لعبة (PUB بنسبة) (40%) ممثلة لستة أفراد ولعبة (GTA) قدرت بنسبة (33.33%) الممثلة لخمسة أفراد، وآخر لعبة هي لعبة (BARBIE) قدرت بنسبة (26.66 %) ممثلة لـ(4) أفراد، فكانت هذه أبرز إجابتهم ،وذلك راجع لميولاتهم فأعلى نسبة ترجع للعبة (PUGB) قدرت بـ (40%)، كونها لعبة حديثة كأنها تحاكي الواقع تجعل اللاعب كأنه يلعب واقعين ومميزات لعبة تزيد من انفعاله وانسجامه مع اللعبة والأصوات والألوان والمغامرات تجعلها اللعبة المفضلة من طرف التلميذ والثاني لعبة المفضلة كلمت في لعبة (GTA) حيث قدرت نسبتها ب (33.33%) في لعبه سرقة والقتل واستعمال العنف كأنها لعبة تحاكي الواقع واللاعب يشعر كأنه هو شخصية في اللعبة وأخر لعبة تم ذكرها لعبة مغامرة (BARBIE) قدرت نسبتها بستة(26.66 %) ممثلا افراد فئة البنات وذلك لميولاتهم اللعبة (BARBIE) والعاب البنات.

فنستنتج أن أكثر أنواع الألعاب تفضيلا عند التلاميذ هي لعبة PUGB أعلى نسبة ثم لعبة (GTA) ثم لعبه (BARBIE) كأخر نسبة.

5-نتائج الدراسة الاستطلاعية:

بعد قيامنا بالدراسة الاستطلاعية توصلنا إلى تكوين فكرة عامة حول أبعاد الدراسة، وجمعنا إجاباتهم حول الأسئلة التي وجهت إليهم، وقاموا بإعلامنا حول العبارات التي لم يفهموها التي بدورها قد تؤدي إلى عدم إجاباتهم على السؤال، المعلومات التي جمعناها توصلنا إلى كيفيه تصميم الاستمارة النهائية واختيار العبارات المناسبة لفكرهم اللغوي وذكائهم لكي لا تواجهنا مشاكل من خلال إجاباتهم على الأسئلة النهائية.

ثانيا: الدراسة الميدانية:

1-عينة الدراسة:

اخترت العينة بصفة قصدية، تم توزيع استمارات تقدر بـ(115) على العينة، الغيت منها (35) استمارة لعدم صلاحية الإجابات، تكونت العينة من (115) تلميذ وتلميذة ،تتراوح أعمارهم ما بين (15 إلى 21) سنة.

2-خصائص العينة:

2-1البيانات السوسيوديمغرافية:

- **تفريغ بيانات خصائص العينة حسب متغير الجنس:**

جدول رقم (6) يوضح توزيع أفراد العينة وفق المتغير الجنس:

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ذكر	35	43.8	1.56	0.49
أنثى	45	56.3		
المجموع	80	100.0		

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن المتوسط الحسابي لمتغير الجنس يقدر بـــ:(1.56)، الانحراف المعياري مقدر بـــ (0.49) وهذا يعني عدم وجود اختلاف في تكرار نوع العينة من حيث الجنس، تمثلت فئة البنات بـــ (45) مفردة، وتقدر بنسبة (56.3%)، ثم فئة الذكور تمثلت بـــ (35) مفردة نسبتها (43.8%).

- **تفريغ بيانات خصائص العينة حسب متغير السن:**

جدول رقم (7) يمثل توزيع العينة حسب متغير السن:

السن	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 15 سنة	0	0%
15سنة	7	8.75%
أكبر من 15 سنة	73	91.25%
المجموع	80	100%

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن عينة البحث للأكثر من (15 سنة) تكررت بـ (73) مرة تمثلت بنسبة (91.25%) وتغيرت أكبر، ثم تليها فئة 15 سنة بتكرار (7)مرات وبنسبة مقدرة بـ(8.75%) .

- **تفريغ بيانات خصائص العينة حسب متغير المستوى الدراسي:**

جدول رقم (8) توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي	التكرارات	النسبة المئوية	المتوسط حسابي	إنحراف معياري
اولى ثانوي	33	41.3%	1.58	0.64
ثانية ثانوي	39	48.8%		
ثالثة ثانوي	8	10 %		
المجموع	80	100%		

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن المتوسط الحسابي لمتغير المستوى الدراسي قدر بـــ (1.58)، والانحراف المعياري مقدر بـــ (0.64). وأفراد العينة الذين يزاولون السنة الثانية ثانوي تمثلت أعلى نسبة حيث قدرت بـ (48.8%) ، ثم تليها فئة الأولى ثانوي المرتبة الثانية تمثلت بـــ (33) مفردة قدرت بنسبة (41.3%). وآخر نسبة قدرت بـــ (10%) تعود لمستوى الثالثة ثانوي ممثلة في (8) مفردة.

- **تفريغ بيانات خصائص العينة حسب متغير درجة التحصيل الدراسي:**

جدول رقم (9) يمثل توزيع العينة حسب متغير درجة التحصيل الدراسي:

درجة التحصيل الدراسي	التكرارات	النسبة المئوية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ضعيف	4	5%	3.10	0.78
دون الوسط	6	7.5%		
متوسط	51	63.8%		
جيد	16	20%		
ممتاز	3	3.8%		
المجموع	80	100%		

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن متوسط الحسابي لمتغير مستوى التحصيل الدراسي مقدر بـ (3.10)، والانحراف المعياري مقدر ب (0.78). درجة التحصيل الدراسي المتمثلة في (متوسط) متمثلة (51) مرة قدرة بنسبة (63.8%) ثم تليها الدرجة (الجيد) متكررة (16) مرة قدرة بنسبة (20%)، وثالث نسبة قدرت (7.5%) تعزى للدرجة (دون الوسط) مكررة (6) مرات، ثم تليها الدرجة ضعيف حيث تكررت (4) مرات وقدرت بنسبة (5)، وآخر نسبة المقدرة ب (3.8%) تعود إلى الدرجة ممتاز.

3-المنهج المستخدم:

المنهج الوصفي هو المنهج المناسب لموضوع دراستنا التي بدورها فرضت علينا اختياره، لأنه يخدم دراستنا بصوره مباشره. نستطيع الإجابة على فرضياتها والوصول إلى الأهداف المرادة من هذه الدراسة، ومن خلاله نستطيع تحديد الحقائق والتأكد من المعلومات، وتحليل هذه الظاهرة تحليلا يمكننا من فهمها جيدا من كل الجوانب.

4-تقنيات جمع البيانات:

لتنفيذ البحوث العلمية يتم الاعتماد على مجموعه من التقنيات لجمع البيانات اللازمة حول الظاهرة، وتكون التقنيات مختلفة باختلاف المناهج المعتمد في الدراسة وقد اعتمدنا في دراستنا على:

4-1الملاحظة:

من أهم التقنيات في جمع المعلومات، فهي الخطوة المهمة التي يقوم بها الباحث في دراسته الميدانية، يقوم بملاحظة مجتمع الدراسة ومعاينة العينة المراد بحثها، فنحن قمنا بملاحظه المبحوثين أثناء إجراء المقابلة واستجوابهم، فاعتمدنا الملاحظة كأداة لنستطيع جمع المعلومات والبيانات عن طريق مشاهدة التلاميذ وملاحظة مدى تعاونهم معنا، وكيفية تفاعلهم مع الأمر وتعاملهم معنا، فكل هذه الملاحظات تساعدنا على تحليلنا لعينة البحث للوصول إلى الحقائق وتعزز بحثنا.

4-2المقابلة:

المقابلة من أكثر الأدوات شيوعا لجمع المعلومات، وفي دراستنا اعتمدنا المقابلة المباشرة مع العينة المراد بحثها واستجوابها، فقمنا بإعداد أسئلة وطرحناها على العينة وقاموا بإجابتنا ثم قمنا بمناقشتها والتحاور حولها حتى نتمكن من الحصول على معلومات كافيه تساعدنا في دراستنا وتخدم أهدافنا.

4-3الاستمارة:

تعتبر الاستمارة أداة أساسية لجمع البيانات في هذه الدراسة

4-3-1تحكيم الاستمارة:

القيام بإعداد استمارة أولية، وعرضت بعد ذلك على مجموعة من الأساتذة المختصين في علم الاجتماع وعلم النفس ومنهم:

- الأستاذة بخوش لامية (قسم علم الاجتماع جامعة قالمة)
- الأستاذة حمدي ريمة (قسم علم الاجتماع جامعة قالمة)
- الأستاذة قرزط نجيبة (قسم الاجتماع جامعة قالمة)
- الأستاذة جوايبية مريم (قسم علم الاجتماع جامعة قالمة)
- الاستاذ حواوسة جمال (قسم علم اجتماع جامعة قالمة)
- الأستاذة مناعي سناء (علوم أنسانية جامعة قالمة)

قصد التأكد من صحة البنود في الصياغة، فتم عرضها على مجموعة من الأساتذة المختصين، فشملت الاستمارة تصحيح بعض العبارات وتقديمها أو تأخيرها وأيضا بعض الإضافات والحذف، تم تصميم استمارة نهائية تم اعتمادها في الدراسة.

4-3-2وصف الاستمارة:

بعد عرض والأخذ بالملاحظات المقدمة من قبل الأساتذة المحكمين، أصبحت الاستمارة فيشكلها النهائي مقسمة إلى ثلاثة محاور كالآتي:

- **المحور الاول:** يضم البيانات العامة والشخصية للمبحوثين (الجنس، السن، المستوى الدراسي، مستوى التحصيل الدراسي). يحتوي على (4) بنود.
- **المحور الثاني:** تناول مجموعة من الأسئلة حول الألعاب الإلكترونية وهدفها هو معرفة أراء المبحوثين حولها. يحتوي على (26) بندا.
- **المحور الثالث:** يضم مجموعة من العبارات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ويتطرق إلى العديد من الأسئلة حول تأثيراتها والتحصيل الدراسي. يحتوي على (19) بندا.

جدول رقم (10) توزيع بنود الاستمارة حسب محاورها:

المحاور	البنود
المحور الاول	1.2.3.4
المحور الثاني	1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23. 24.25
المحور الثالث	26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.

4-3-3حساب صدق ومقياس الاستمارة:

4-3-3-1ثبات الأداة (الاستمارة):

يعتبر مفهوم الثبات من المفاهيم الأساسية التي تؤخذ بعين الاعتبار عند تقييم جودة اختبار أو مقياس ما، ويعرف الثبات كمؤشر إلى درجة الدقة أو الضبط في عملية لقياس، ولقد إستعنا باختبار ألفا كرومباخCronbach ‘s Alpha للتأكد من ثبات أداة الدراسة (الاستبيان)، والنتائج موضحة في الجدول التالي:

جدول رقم (11): معامل الثبات ألفاكرونباخ:

حجم العينة	مجموع العبارات	معامل ألفاكرونباخ
20	46	0.855

من خلال الجدول يتضح أن معامل الثبات **ألفاكرونباخ** الخاص بالاستبيان قيمته (0.855) وهو مرتفع مما يدل على قوة ثبات عبارات الاستبيان.

بالتالي الاستبيان قابل للاعتماد في الدراسة الأساسية.

5-الأساليب الإحصائية المستخدمة:

يتبنى البحث العلمي استخدام الأساليب والتقنيات الإحصائية لتحقق من صحة فرضية الدراسة وتحليل البيانات بدقة، مما يعزز موضعيتاها وعملياتها، تم في هذه الدراسة استخدام مجموعة متنوعة من الأساليب الإحصائية لمعالجة البيانات التي تم جمعها من تطبيق مقياس الدراسة على العينة، المتمثلة.

5-1النسبة المئوية:

تم استخدام النسب المئوية لعينة البحث لتمثيل المجتمع الأصلي مما يسهل تقدير تمثيل العينة بنسبة للمجموع الكلي.

5-2المتوسط الحسابي:

يساعد على فهم درجة تماثل او تفاوت صفحات او سلوكيات العينة، عندما يكون متوسط الحسابي مرتفع يشير ذلك إلى وجود قيم عالية بينما عندما يكون منخفض يشير ذلك إلى وجود قيم منخفضة متطرفة، يستخدم المتوسط الحسابي أيضا في مقارنة مجموعتين من خلال المقارنة بين المتوسطين الحسابيين.

- **5-3. اختبار (ت) :**

هذا الاختبار يهدف إلى حساب الفرق بين المتغيرات

5-4معامل تحليل التباينANOVA:

تحليل التباين هو أسلوب إحصائي يستخدم للكشف عن الفروق أو الاختلافات في الظاهرة بين عدة مجموعة أو متغير واحد.

5-5معامل الارتباط بيرسون:

مقياس إحصائي يستخدم لقياس قوة العلاقة الخطية بين المتغيرات الكمية، يتراوح معامل الارتباط بيرسون (−1) و(+1)، حيث يعبر عن اتجاه وقوة العلاقة بين المتغيرين، عندما يكون معامل الارتباط قريبا من (+1) وعندما يكون قريبا من (−1) يشير ذلك إلى عدم وجود علاقة خطية بين المتغيرين.

5-6التكرارات:

تستخدم التكرارات في التحليل البيانات لفهم توزيع القيم وتحديد القيم الشاسعة والتي تتكرر بشكل كبير.

ثالثا: تفريغ نتائج الدراسة:

1. عرض نتائج الاستجابات الكلية لأفراد عينة الدراسة (تلاميذ الطور الثانوي) نحو بنود استبيان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي:

جدول رقم (12) يمثل الاستجابات الكلية لأفراد عينة الدراسة (تلاميذ الطور الثانوي) نحو بنود استبيان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي:

رقم البند	البـــــــــــــــــــــــــــــدائل									
	موافق بشدة		موافق		محايد		معارض		معارض بشدة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
1	32	40	37	46.3	1	1.3	7	8.8	3	3.8
2	19	23.8	38	47.5	14	17.5	6	7.5	3	3.8
3	18	22.5	41	51.3	11	13.8	7	8.8	3	3.8
4	7	8.8	21	26.3	13	16.3	28	35	11	13.8
5	6	7.5	16	20	14	17.5	30	37.5	14	17.5
6	5	6.3	18	22.5	12	15	32	40	13	16.3
7	3	3.8	21	26.3	9	11.3	17	21.3	30	37.5
8	24	30	28	35	7	8.8	11	13.8	10	12.5
9	18	22.5	15	18.2	6	7.5	25	31.3	16	20
10	25	31.3	10	12.5	14	17.5	20	25	11	13.8
11	28	35	20	25	6	7.5	16	20	10	12.5
12	13	16.3	16	20	13	16.3	28	35	10	12.5
13	5	6.3	14	17.5	10	12.5	18	22.5	33	41.3
14	9	11.3	16	20	20	25	21	26.3	14	17.5
15	19	23.8	25	31.3	16	20	9	11.3	11	13.8

16	13	16.3	13	16.3	14	17.5	20	25	20	25
17	32	40	31	38.8	8	10	6	7.5	3	3.8
18	23	28.8	28	35	11	13.8	11	13.8	7	8.8
19	15	18.8	16	20	24	30	19	23.8	6	7.5
20	5	6.3	12	15	21	26.3	28	35	14	17.5
21	6	7.5	19	23.8	21	26.3	21	26.3	13	16.3
22	16	20	24	30	9	11.3	19	23.8	12	15
23	8	10	18	22.5	9	11.3	22	27.5	23	28.8
24	9	11.3	9	11.3	13	16.3	22	27.5	27	33.8
25	8	10	10	12.5	9	11.3	16	20	37	46.3
26	12	15	16	20	13	16.3	18	2.5	21	26.3
27	25	31.3	28	35	13	16.3	8	10	6	7.5
28	22	27.5	25	31.3	12	15	13	16.3	8	10
29	24	30	32	40	10	12.5	8	10	6	7.5
30	11	13.8	17	21.3	16	20	25	31.3	11	13.8
31	17	21.3	25	31.3	9	11.3	21	26.3	8	10
32	9	11.3	20	25	14	17.5	22	27.5	15	18.8
33	9	11.3	19	23.8	12	15	15	18.8	25	31.3
34	29	36.3	17	21.3	9	11.3	10	12.5	15	18.8
35	13	16.3	13	16.3	14	17.5	19	23.8	21	26.3
36	11	13.8	10	12.5	15	18.8	18	2.5	26	32.5
37	19	23.8	16	20	17	21.3	16	20	12	15
38	16	20	24	30	17	21.3	7	8.8	16	20
39	19	23.8	12	15	18	22.5	14	17.5	17	21.3
40	17	21.3	21	26.3	16	20	12	15	14	17.5

2. عرض النتائج على ضوء الفرضيات:

1.2. عرض النتائج على ضوء الفرضية العامة: لا توجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى التلميذ المراهق.

للتحقق من الفرضية العامة قمنا بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وكذا حساب معامل الارتباط بيرسون.

جدول رقم (13) يمثل نتائج معامل الارتباط "بيرسون" بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لتلاميذ الطور الثانوي:

السؤال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ممارسة الألعاب الإلكترونية	82.487	15.393	0.60	0.000
التحصيل الدراسي	58.275	12.791		

من خلال الجدول أعلاه نجد أن المتوسط الحسابي لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة البحث قدر بـــ: (82.48)، بانحراف معياري قدره: (15.39) وهو منخفض مقارنة بمتوسطه الحسابي، وهذا يعني عدم وجود اختلاف في إجابات التلاميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية، اما المتوسط الحسابي للتحصيل الدراسي (58.27) لدى عينة الدراسة والانحراف المعياري (12.79) هو مدى تشتت أو تباين اختلاف إجابات العينة على محور التحصيل الدراسي وبالتالي هو ليس مرتفع واقل من المتوسط الحسابي اذن لا يوجد اختلاف وتباين في متوسط إجابات العينة.

من حساب قيمة معامل بيرسون المحسوبة 0.60 وهي موجبة وعند مستوى دلالة ($\alpha = 0.000$)وهو أقل من مستوى الدلالة المعتمد في الدراسة الحالية (0.05) وبالتالي نرفض الفرضية الصفرية المقرة بعدم وجود علاقة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي ونقبل الفرضية البديلة المقرة بوجود علاقة ذات دلالة إحصائية قوية جدا.

➢ **ومنه الفرضية العامة محققة.**

2.2. عرض النتائج على ضوء الفرضيات الجزئية:

1.2.2. عرض نتائج الفرضية الجزئية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي حسب الجنس عند مستوى دلالة "(α=0.05)

للتحقق من فرضية الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا للجنس، اعتمدنا في ذلك حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل من الجنسين، وبعدها تم حساب الاختبار التائي (T) لتحديد الفروق حسب الدلالة الإحصائية، وفيما يلي النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول رقم (14) يمثل نتائج اختبار (T) لحساب الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الجنسين:

الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	مستوى الدلالة	النتيجة
ذكور	35	90.342	13.938	4.486	0.000	دالة
اناث	45	76.377	13.713			

من خلال النتائج الموضحة بالجدول فإننا نلاحظ أن قيمة t=−4.486 عند درجة حرية 130، وهي دالة عند مستوى الدلالة المحسوبة sig=0.000 والذي هو أقل من مستوى الدلالة المعتمد في الدراسة (α=0.05)".

بالتالي نرفض الفرضية الصفرية المقرة بعدم وجود فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير الجنس، ونقبل الفرضية البديلة المقرة بوجود الفروق.

➢ **ومنه الفرضية الجزئية الأولى محققة.**

2.2.2. عرض النتائج على ضوء الفرضية الجزئية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا للمستوى الدراسي عند مستوى دلالة (α=0.05)":

للتحقق من فرضية الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا للمستوى الدراسي، اعتمدنا في ذلك حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، وبعدها تم اعتماد اختبار تحليل التباين الأحادي **Anova** لحساب الفروق والذي يعد الأنسب والنتائج المتحصل عليها موضحة في الجدول التالي:

جدول رقم (15) يمثل نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لحساب الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير المستوى الدراسي:

ممارسة الألعاب الإلكترونية	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
بين المجموعات	1071.129	2	535.564	2.337	0.103
داخل المجموعات	17648.859	77	229.206		
المجموع الكلي	18719.988	79			

من خلال النتائج الموضحة بالجدول فإننا نلاحظ أن قيمة f=2.337 عند مستوى دلالة محسوب sig=0.103 والذي قيمته أكبر من مستوى الدلالة المعتمد في دراستنا (0.05) وبالتالي نقبل الفرضية الصفرية المقرة بعدم وجود فروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير المستوى الدراسي ونرفض الفرضية البديلة المقرة بوجود الفروق.

➢ **ومنه الفرضية الجزئية الثانية غير محققة.**

3.2.2. عرض النتائج على ضوء الفرضية الجزئية الثالثة: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمستوى التحصيل الدراسي عند مستوى دلالة (α=0.05)":

للتحقق من فرضية الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمستوى التحصيل الدراسي، اعتمدنا في ذلك حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، وبعدها تم اعتماد اختبار تحليل التباين الأحادي **Anova** لحساب الفروق والذي يعد الأنسب والنتائج المتحصل عليها موضحة في الجدول التالي:

جدول رقم (16) يمثل نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لحساب الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير التحصيل الدراسي:

ممارسة الألعاب الإلكترونية	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
بين المجموعات	1785.801	4	446.450	1.977	0.107
داخل المجموعات	16934.186	75	225.789		
المجموع الكلي	18719.988	79			

من خلال النتائج الموضحة بالجدول فإننا نلاحظ أن قيمة f=1.977 عند مستوى دلالة محسوب sig=0.107 والذي قيمته أكبر من مستوى الدلالة المعتمد في دراستنا (0.05) وبالتالي نقبل الفرضية الصفرية المقرة بعدم وجود فروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير مستوى التحصيل الدراسي ونرفض الفرضية البديلة المقرة بوجود الفروق.

- **ومنه الفرضية الجزئية الثالثة غير محققة**

4. تحليل ومناقشة النتائج على ضوء الدراسات السابقة:

4-1الفرضية الرئيسية:

توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي:

تتوافق هذه النتيجة مع دراسة (صليحة بوشيان، وفاطمة الاشراف،2019) التي قامت بدراسة إنعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، وأفادت أنه عند الإدمان على هذا النوع من الألعاب الإلكترونية وعدم وجود مراقبة من طرف أسر الأطفال، نجد أن هناك تراجع كبير في المردود الدراسي للتلاميذ وتأثر أيضَا مستوى تركيزهم في القسم مما يعطي إهمالا من قبل التلاميذ بدراستهم سواء في المنزل أو المدرسة.

كما أشار (محمد خناش، وحليمة رحلي،2021) في دراسة إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية إلى أن الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين مختلف بين الإيجابي والسلبي كتآلف في التقنيات الحديثة وتنشيط الذكاء، وتتسبب في تشتت الذهن، إهمال الواجبات المنزلية، انخفاض المعدل الدراسي، المشاكل مع الأساتذة خاصة أثناء اللعب داخل القسم.

توافقت هذه النتائج مع دراسة (هالة فوزية،2023)، و(رأفت صلاح الدين، 2015) حيث اشارت الأولى إلى ارتفاع التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجانب التعليمي، وتعزى لكون الاستغراق في الألعاب الإلكترونية يترتب عنه انشغال الأطفال باللعب وابتعادهم عن الاهتمام بالمراجعة أو التركيز أثناء عملية التعلم. وتشير الدراسة الثانية إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي واضطرابات في التعلم.

كما اختلفت نتائج الدراسة مع دراسة (اولاجيد وآخرون، 2002)، التي توصلت إلى أنه لا توجد علاقة واضحة بين التحصيل الدراسي للمستجيبين واستخدامهم للألعاب الإلكترونية، وقضاء الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي لا يؤثر على إدارة الوقت للدراسة، مما أدى إلى نتائج أكاديمية قوية.

4-2الفرضية الجزئية الأولى:

توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي حسب متغير الجنس:

تتوافق النتائج المتحصل عليها مع نتائج دراسة قامت بها (خيرية محمد عبد القادر،2022) بدراسة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على مستوى التنمر الإلكتروني، التي أوضحت أنه يوجد فروق دالة إحصائيا في مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية يعزى للجنس لصالح الذكور وذلك لأن الذكور يكونون أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية من الإناث، والإناث يكونون أكثر انشغالا بالأعمال المنزلية، لذلك تقل فترات لعبهم بالألعاب الإلكترونية في حين الذكور يمضون وقتهم باللعب بالألعاب الإلكترونية، الاستخدام المفرط للأنترانت والألعاب يؤدي إلى إدمان التلاميذ على ممارسة الألعاب الإلكترونية واستعمال الأنترنت.

كما تؤكد دراسة (حطراف نور الدين ،2020) على وجود فروق بين الذكور والإناث لصالح الذكور في إدمان الأنترنت، وأنه يمكن إرجاع السبب إلى أن التلاميذ الذكور يملكون فرص كثيرة في استخدام الأنترنت داخل وخارج المنزل ودون وجود رقيب، وفي جميع الأوقات وشعورهم بالحرية المطلقة وكذا أوقات الفراغ التي يعيشها الذكور والفضول الزائد، خلافا للإناث فهم لا يملكون متسعا من الوقت لانشغالهم في القيام بالأعمال المنزلية، وكذا المراقبة المسلطة عليهم من طرف الأولياء ومحدودية استخدام الأنترنت داخل البيت.

إلا أنه اختلفت نتائج الدراسة مع نتائج دراسة (مختار بوفرة وخديجة مختار،2023) التي تمحورت حول إدمان الألعاب الإلكترونية وتوصلت إلى أنه لا توجد فروق في الاضطرابات النفسية بين الجنسين وذلك راجع إلى أن ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية تترك سلبياتها على كلا الجنسين وهذه الفئة من التلاميذ سواء الذكور منهم أو الإناث تمر بفترة نمو صعبة نتيجة التبادلات الفيزيولوجية والنفسية التي تكون مصاحبة لمرحلة المراهقة.

4-3الفرضية الجزئية الثانية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير المستوى الدراسي:

تتوافق النتائج المتوصل إليها مع نتائج دراسة أجرتها(حليمة راحلي، 2021) التي بينت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل التلاميذ له تأثير على الصعيد التربوي يتراوح بين الإيجاب والسلب، حيث تمثل التأثير الإيجابي أن التلاميذ اكتسبوا خبرة في تقنيات الحديثة وتنشيط الذكاء وهذا ما تؤكده ارتفاع تكرار إجابات العينة من خلال تفريغ البند(29) من استمارة البحث، لكن بالرجوع لتأثيرها السلبي الذي يخدم نتائج دراستنا بينت هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية لها ضرر على كافة الطلبة على اختلاف مستوياتهم الدراسية نظر لأن العينة المعتمدة في دراستهم كانت منتقاة بطريقة عرضية، وبتالي تظم عدة مستويات دراسية وانعكس الجانب السلبي كتالي: تشتت في الذهن، إهمال الواجبات المنزلية انخفاض المعدل الدراسي، ومشاكل مع الأساتذة خاصة إثناء اللعب داخل القسم الذي ينعكس سلبا على مستواهم التحصيلي أيضا تأثير ذلك على صحة (العينين الظهر، زيادة الوزن....) التي تعد ضرر صحي يحول كعائق في التحصيل دراسي الجيد، وهذا ما شارت إليه نتائج الدراسة الحالية.

كما تتماشى هذه النتائج مع دراسة (اولا جيد وآخرون،2002) التي توصلت أنه لا توجد علاقة واضحة بين التحصيل الأكاديمي للمستجيبين واستخدامهم لألعاب الإلكترونية على اختلاف مستواهم الدراسي، بالنظر لأن العينة التي تم تطبيق هذه الدراسة عليها ضمت عدد كبير من التلاميذ متنوعي المستويات بتالي النتائج شملت تنوع المستوى الدراسي كمتغير بشكل يتطابق مع ما توصلت له نتائج دراستنا

كما تدعم نتيجة المتوصل إليها في دراستنا دراسة (خيرية محمد عبد القادر،2022) أنه لا توجد فروق دالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى التنمر الإلكتروني لدى التلاميذ وفقا لمتغير المستوى الدراسي (الصف) أي أنه على غرار المستويات (الصف الثامن، التاسع، العاشر) التي تم اعتمادها في دراستهم بينت أنه لا توجد فروق وفقا لاختلاف المستوى الدراسي في ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقة ذلك بمتغير يخص دراستهم يتمثل في التنمر الإلكتروني.

كما جاءت عكس ما توصلنا له دراسة (هالة فوزي،2023) التي توصلت إلى أن مدى تأثير متغير الدرجة العلمية (أستاذ/مساعد مدرس) من وجهة نظرهم على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال بينت أنه توجد فروق تعزى لمتغير الدرجة العلمية الذي يحاكي متغير المستوى الدراسي في دراستنا.

4-5الفرضية الجزئية الثالثة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير لمستوى التحصيل الدراسي:

تتوافق النتائج المتوصل إليها مع نتائج دراسة أجراها (اولا بيد وآخرون،2002) التي توصلت إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية لم يكن له أثر ملحوظ على الأداء الأكاديمي التحصيلي لتلاميذ الطور الثانوي، أيضا على غرار قضاء فترات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية إلا أنها لا تؤثر على إدارة الوقت في الدراسة نظرا لأن ذلك يرجع لاستراتيجيات إدارة الوقت الخاصة بكل تلميذ على حدى دون نسب ذلك لمستوى التحصيلي وبتالي ذلك يدعم نتائج دراستنا المتوصل إليها.

كما تدعم دراسة (عبير محمد الصبان،2021) النتيجة المتوصل إليها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على تلاميذ (أطفال ومراهقين) على اختلاف مستواهم التحصيلي الدراسي وبالنظر لأن العينة المعتمدة بدراستهم كانت منتقاة بطريقة عشوائية وضمنت عدة مدارس بأكملها بكل تلاميذها ومستواهم التحصيلي المختلف من تلميذ لأخر وبينت نتائجها أن التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية لا يقتصر على مستوى معين من التحصيل الدراسي دون آخر وتمثلت هذه التأثيرات السلبية في: تشتت

الانتباه وتشويش الرؤية في العين والصحة العامة وأيضا زيادة الخطر الذي يصل حد الانتحار، من جهة يعتبر أحد أهم الدوافع التي تجعل المراهق فريسة للألعاب الإلكترونية هو الفراغ فسعيا منه لمليء وقت الفراغ باستخدام الألعاب الإلكترونية ذلك قد يفتح بابا نحو الإدمان عليها من خلال التعود التدريجي على استخدامها اليومي، وبتالي استغلال الوقت المخصص لتحصيل الدراسي في استخدام الألعاب الإلكترونية مما يؤثر سلبا على المستوى التحصيلي شيوع ظاهرة الإدمان على الألعاب. اختلف نتائج الدراسة مع دراسة (بن مهيرة عبد الرحمن،2015) ووفقا لنتائجها تبين أنه توجد فروق في تطور المهارات الحركية لدى الأطفال المتمدرسين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية على عكس الأطفال المتمدرسين الذين لا يستخدمونها.

رابعا: تفسير نتائج الدراسة:

1- تفسير نتائج الفرضية العامة:

توجد علاقة ارتباطية ذّالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي:

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين بطرق عدة، قد تمكن الألعاب الإلكترونية التلميذ من تحسين مهارات معينة مثل تعلم اللغات الأجنبية، تنمية الذكاء، ويمكن ان تعزز التحصيل الدراسي. من ناحية أخرى، تستهلك ممارسة الألعاب الإلكترونية وقتا كبيرا من وقت التعلم والدراسة، فذلك يؤدي إلى تراجع المستوى والتحصيل الدراسي، بسبب قلة التركيز والتفكير في اللعب فقط، واستغلال الوقت المخصص للمراجعة في اللعب، مما ينعكس ذلك سلبا على أداء التلاميذ في الدراسة، ويؤدي إلى ضعف التركيز والتفريط في الدراسة وتشتت الانتباه، وهذا يؤثر سلبا على القدرة على التعلم والأداء الدراسي. علاوة على ذلك تساهم الألعاب الإلكترونية في انفصال التلاميذ عن المسؤوليات الأكاديمية من أجل اللعب، هذا التفرغ الزائد قد يؤدي إلى التراجع في المستوى الدراسي، مما ينعكس سلبا على التحصيل الدراسي بشكل عام.

يمكن تفسير ذلك بالرجوع إلى "نظرية الإشباعات والاستخدامات The Uses and Gratifications Theory لكل من إلهيو كاتز Ilhio Katz وجاي بولمر Jay G. Blumer لسنة (1974) فغاية التلاميذ من الدراسة تندرج ضمن "الغايات النفعية" التي نددت بها النظرية وتعد بالأساس هادفة لتحصيل المعارف والمعلومات بينما استخدام الألعاب الإلكترونية يعد "دافع طقوسي" أي غايته كسر الملل أو التهرب من واقع الحياة ومشكلاتها لكن قد يطغى الأمر ويستنزف قدرة الفرد على تحقيق غايته النفعية من التحصيل الدراسي على حساب الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وذلك ما ندد به (منير عيادي، 2018) أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يخلق مجتمع يفتقر للأدمغة ويصبح مستهلك لها أكثر من منتج للعلم والتحصيل الدراسي ذو الجودة العالية وبذلك يمكننا القول بحتمية وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي وفقا لدراستنا، ومن خلال الرجوع إلى توجه "بول برنت Paul parant" الذي يرى أن التحصيل الدراسي عبارة عن علاقة بين مكتسبات معرفية وفترة زمنية مستغلة لتحصيل هذه المكتسبات، أي أن التحصيل الدراسي يتطلب جهد ووقت، بينما على صعيد مقابل الألعاب الإلكترونية تقتضي جهد في حدود معينة من الزمن ،بتالي الألعاب الإلكترونية أيضا تقتضي جهد ووقت فممارسة نشاطين معا كلاهما يستهلكان الوقت والجهد

البدني والعقلي الذي ينجم عنه تبعيات تنعكس بالسلب على احدهما وقد لا تتماشى أهدافهما معاً، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على الحالات الانفعالية لمستخدميها والمتمثلة في هذه الدراسة(تلاميذ المراهقين).

يرى "يعقوب البلوشي "أن الألعاب الإلكترونية قد تخلف آثاراً خطيرة في ضل غياب الرقابة الوالدية والانتقاء من حيث الاستخدام قد ينجم عنه سلوكيات سلبية على الفرد والممارس لها والمجتمع ككل وتتمثل بعض من هذه السلوكيات:(نوبات الغضب الغير مبررة المراهقين والأطفال) حيث أن الاستهلاك طويل المدى يزيد من ظهور النوبات لدى الأطفال بشكل غير منطقي.

في هذا الصدد يوضح(خالد عبد الخالق، 2023) أن نوبات الغضب تزيد خاصة في حالة الألعاب الإلكترونية(الحماسية)، وخاصة حينما:(يخسر الطفل والمراهق في اللعبة، أيضا حينما يخسر في مواجهة شخص لا يطيقه أو يخسر لسوء مستواه في اللعب مقارنة بزملائه) وهذه من الحالات الانفعالية التي يشعر بها الفرد ولا تقتصر فقط على الغضب حسبما توصلنا إلي في نتائجدراستنا من خلال البند(16)، إلى غاية البند(22) على التوالي، ويفسر هذا خطورة هذا الأمر الذي تبين أنه قد يصل بالأطفال والمراهقين في مستقبلهم إلى نشوء اضطراب يتسم بالغضب يسمى(الاضطراب الانفجاري المتقطع)، ضف إلى ذلك استخدامها له تبعيات على التحصيل الدراسي بسبب تضيع الوقت وإجهاد الجهاز العصبي لكثرة المثيرات التي تنعكس سلبا على الأداء التحصيلي، وتفسر(منال الأسود، فوزي لوحيدي2019) أن الممارسات طويلة الأمد للألعاب الإلكتروني له مخلفات على الجسم وأدائه ويؤدي لشعور بالصداع النصفي والإجهاد البدني حيث أن الأشعة الضارة تؤثر على صحة البصر وكل هذه المضار تنعكس على فقدان القدرات المناسبة لتحصيل الدراسي الجيد، الذي يتطلب جهد عقلي وجسدي وسلامة الحواس التي توظف في إطار العملية التعليمية واكتساب المعارف، أيضا بين الباحث غروسGros تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية الذي يقلل من مطالعة التلاميذ للكتب بسبب المغريات الإلكترونية في الألعاب الإلكترونية، فكما لها سلبيات تتعدى الإطار المعرفي التحصيلي نحو الإطار الصحي النفسي والاجتماعي ذلك ما نددت بخطورته كل من "محمد لزهر بن قاسمي" "بوسعيد سليمة" "قويدر مريم" في دراساتهم في نفس سياق دراستنا.

2- تفسير نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير الجنس:

يعتقد أن الذكور يميلون بشكل واسع إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث، وذلك يعزى لدوافع كلا الجنسين واهتماماتهم حيث الذكور يفضلون الألعاب الإلكترونية التنافسية والقتالية، على عكس فئة الإناث التي تميل لممارسة الألعاب الإلكترونية التي تتميز بالتفاعل الاجتماعي والتعاون، وذلك راجع لإحتياجاتهم النفسية، قد يكون للذكر إحتياجات للتفريغ عن العدوانية والتنافس عكس فئة الإناث، حيث العوامل الثقافية والإجتماعية لها دور في اختيارات الجنسين، هناك ثقافات تشجع الذكور على الإشتراك في الأنشطة التكنولوجية مثل الألعاب الإلكترونية، بينما تشجع الإناث على الأنشطة الإجتماعية والتربوية، حتى العوامل الإقتصادية تسهم في هذه الفروق فيكون للذكور والإناث القدرة الشرائية مختلفة، فالذكور يكونون أكثر استعدادا للإستثمار في أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة وآخر اصدار، على عكس الإناث تفضلن إنفاق الأموال على إهتمامات أخرى كالأواني المنزلية والملابس والإكسسوارات. الرقابة الوالدية على الإناث تكون أكثر تقييدا وصرامة مقارنة بالذكور، فيما يتعلق بوقت ممارسة الألعاب الإلكترونية واستعمال الهواتف والشاشات، وذلك راجع لمخاوف تتعلق بالأمان، فالأنثى عندما تتقيد بالوقت والمراقبة لن تقضي وقتا طويلا في الممارسة، على خلاف الذكر الذي يكون وقت فراغه شاسع وغير مقيد يدفعه لقضاء وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبذلك يكون تركيزهم الدراسي مختلف، حيث تشعر الإناث بضغط أكبر للتركيز والمراجعة وحل الواجبات المدرسية، بينما يقلل من الوقت المتاح لممارسة الألعاب الإلكترونية على عكس الذكور.

وفقا إلى النظرية الجندرية نلاحظ أنها طرحت مفهوم مهم توضح فيه قيمة الفروق من حيث الجنس في التوجه نحو كافة مناحي الحياة، بحيث تتدد أن غالبية التصرفات الصادرة والمتوقعة من كلا الجنسين الذكور والإناث عدا وظائفهم الجنسية، يمكن أن تتغير بمرور الزمن وذلك بسبب تأثير عدة عوامل كالتغير الاجتماعي والثقافي والتعليمي وأيضا العولمة، والطبيعة التي ينتمي إليها عينة البحث ألا وهي المراهق المتمدرس حيث تتميز هذه المرحلة بخصائص معينة وهي مجمل التغيرات البيولوجية التي تطرأ عليهم حيث يهتم كل جنس بتحقيق مجموعة من الحاجات تفسر هذا الاختلاف بين الجنسين، وبرجوع لنتائج الدراسة بوجود فروق دالة احصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير الجنس، يمكن اعتبارها تبعا لنظرية الجندر أنها عملية اجتيازا للحواجز بين الذكر

والأنثى الذي يتأثر بعدة عوامل مختلفة قد تحدث تغيرات في أدوار الذكور والإناث فالاهتمامات والاحتياجات تتحدد بالنسبة لذكور والإناث تبعا لتغير البيولوجي وأيضا تبعا لحاجات المتعددة كالحاجة إلى الانتماء والإكتفاء الذاتي حيث توضح(رغدة شريم،2009) أن الحاجة إلى الانتماء وتحقيق الذات يلعب دورا هاما في تحديد التوجه الشخصي للمراهق نحو مختلف المواضيع وفقا لذلك يتحدد توجههم للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس حسب نتائج دراستنا أن الأمر الذي يدفع الذكور يميلون للألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث وذلك لكون الذكور تكون إهتماماتهم دائما موجهة للعب وفراغ الوقت الذي يملكونه خاصة في فمرحلة المراهقة، حيث يكونون يمارسون هواياتهم ويزاولون الدراسة لا ينشغلون بأمور أخرى، فيتجهون لممارسة الألعاب الإلكترونية للترفيه وشغل الوقت، بينما الإناث تكون اهتماماتهم مختلفة عن الذكور، فينشغلون بتعلم الطبخ أو الأشغال اليدوية وإنجاز المهام المنزلية، بينما الذكور تكون اهتماماتهم مختلفة عن الإناث، يميلون دائما للعب والرياضة وتؤكده نتيجة تحليلنا لنتائج اختبار (T) بحيث المتوسط الحسابي للذكور المستعملين للألعاب الإلكترونية بلغ قدره(90،342) بينما المتوسط الحسابي لفئة الإناث المستعملين للألعاب الإلكترونية بلغ قدره(76،377) بالرغم أن عدد الذكور في العينة كان أقل من الإناث حيث كان عدد الذكور هو(35) بينما الإناث(45) وهذا ما يؤكد أن هناك فروق فعلية تبعا لمتغير الجنس في ممارسة الألعاب الإلكترونية بناء على مستوى الدلالة المحسوبة (sig=0.000) الذي كان اقل من مستوى الدلالة المعتمد عليه في الدراسة(a=0.05).

3- تفسير نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى التلميذ المراهق في الطور الثانوي حسب متغير المستوى الدراسي:

يعود السبب في إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية لأجل غاية الترفيه ومحاولة الشعور المؤقت بالبهجة، وأيضا لأجل التحرر من القيود النفسية والاجتماعية، ولكن هذا السلوك ينجم عنه آثار سلبية منها صحية إلى عقائدية، دينية، وصولا إلى تدني مستواهم الدراسي كونهم يتواصلون ضمن حيز دراسي مشترك. حسب ما أوضحته(زينب سالم، 2015) أن الألعاب الإلكترونية تمنح الفرد فرصة لتحرر من القيود، حيث يضحي المراهق هو من يتحكم بوقت ومكان لعبها، وتبعا لكل من(محمد لزهر بن قاسمي،2019)، (سليمة بوسعيد،2019) ، (مريم قويدر،2008)، (فهد بن عبد العزيز) أن الألعاب الإلكترونية لها إضرار كبيرة تستهدف الأطفال والمراهقين على حد سواء دون النظر للاختلاف مستوياتهم

الدراسية، مرورا بأضرار صحية وصولا لأضرار عقائدية دينية أخلاقية، وبالرجوع للغاية الأساسية للإدمان الألعاب الإلكترونية نجد أنها تعتمد على مبدأ المكافأة والذي يمنح شعور مؤقت بالرفاهية والتعزيز الذي يدفع بالتلاميذ إلى إدمانها سعيا منهم للحفاظ على شعور المؤقت بالبهجة و(تتدد النظرية التعليمية السلوكية) التي تضم كل من جون واطسون John Watson(1919) بأن بيئة التعلم تتأثر بالقوى الخارجية وفقا لمبدأ التعزيز ونظرا إلى أن البيئة التعليمية غايتها الأولى التحصيل الدراسي، بتالي تأثرها بالألعاب الإلكترونية قد ينجم عنه مخرجات سلبية نظرا لتتبع المراهق الجانب التعزيزي للألعاب الإلكترونية دون الرجوع للاختلاف المستوى الدراسي، كونهم يتواصلون ضمن حيز دراسي مشترك على اختلاف مستوياتهم ،مما يجعل وضع انتقال السلوك بينهم لا يقتصر على مستوى دون آخر، أيضا لا ننفي قيمة التكنولوجيا في أثراء الجانب التعليمي وذلك ما توضحه (النظرية التعليمية الترابطية الجشطالتية"The Connectivism Educational Theory " والتي تظم "ماكس فيرتمير Max Wertheimer" و"كورت كوفكا Kurt Kafka" " جورج سيمنز George Siemens"امتدت البحوث فيها من(1688 إلى 2004) حيث تتدد بقيمة استخدام التكنولوجيا لتعلم معلومات جديدة وتقليص المسافات بين المعلم والمتعلم لنيل قدر كافي من المعارف داخل وخارج المحيط الدراسي، لكن ذلك قد يأخذ مجرى آخر كون التعامل مع الوسائل التكنولوجية بشكل متواصل قد يمهد لاستخدامها بشكل لا يتماشى مع غايتها الأساسية وتخرج من حيز التعليمي نحو الحيز الترفيهي وصولا للإدمان، دون الرجوع للفرق في المستوى الدراسي الثانوي أي كل الأطوار معرضة لنفس المخاطر كون غايتهم التحصيل الدراسي وبذلك حاولنا منح تفسير علمي منطقي لنتيجة الفرضية الجزئية الثانية.

4- تفسير نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لدرجة التحصيل الدراسي:

رغم اختلاف المستوى التحصيلي للتلاميذ إلا أنهم يستعملون الألعاب الإلكترونية وذلك للترفيه، تضييع الوقت، الهروب من الواقع، وهذا يدل على أن مستوياتهم التحصيلية المختلفة ليست عائق في ممارسة الألعاب الإلكترونية بل تشمل كافة المستويات دون فروق دالة احصائيا، ويمكن القول بأنه لم تحدث فروق في المستوى التعليمي لأن التلاميذ لديهم مراقبة والدية على الألعاب الإلكترونية في فترة الامتحانات، حيث تنتزع منهم الأجهزة الإلكترونية وهذا يدل على أن التلاميذ ليسوا فئة راشدة وتحت إشراف السلطة الوالدية، والتالي لا تتأثر درجة التحصيل الدراسي بممارسة الألعاب الإلكترونية.

يمكن تفسير هذه النتيجة بالرجوع إلى النظرية التعليمية الترابطية الجشطالتية" The Connectivism Educational Theory " وفقا لمبدأ التقارب الذي جاءت به الذي ينص أن التلاميذ كعناصر تعليمية ينظر إليهم بشكل جزئي فيما بينهم وذلك من خلال قياس تقاربهم من حيث النقاط المشتركة التي يمكن اعتبارها بنسبة لدراستنا التحصيل الدراسي الذي يمثل نقطة مشتركة يجتمع على أثرها التلاميذ لتحقيق نفس الأهداف عل إخلاف مستوى تحصيلهم الدراسي(ضعيف، متوسط ،جيد)، بتالي هذا التقارب يدفع التلاميذ على استعمال الألعاب الإلكترونية على اختلاف مستوياتهم التحصيلية لغايات مختلفة تحققها الألعاب الإلكترونية(الترفيه، التحدي، الهروب من الواقع، تكوين علاقات، تحسين المستوى...) ونصل بذلك إلى مبدأ المصير المشترك الذي نددت به النظرية الجشطالتية من حيث أن على اختلافا العقول البشرية والقدرات إلا أن هناك توجهات سلوكية مشتركة بين البشر بنظر للتلاميذ الطور الثانوي المتمدرسين قد تختلف مستويات تحصيلهم الدراسي إلا أن ذلك بين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمستوى التحصيل الدراسي فعلى سبيل المثال استعمال هذه الألعاب لا ينحصر على الفئات ذات المستويات الضعيفة أو العليا من التحصيل الدراسي بل تشمل كافة المستويات دون فرق دال إحصائيا ويبرر ذلك بأن المراهق لازال قاصرا وبتالي لازال تحت الرعاية والسلطة الوالدية مما يجعل سلوكه واقعا تحت سلطة الضبط من خلال تحديد مواعيد استخدامه لأجهزة الإلكترونية ومدة استخدامها مما ينفي وجود فروق فردية شاسعة في التحصيل الدراسي وبتالي ذلك يعزز نتيجة دراستنا المتوصل إليها التي تؤكد بأن درجة التحصيل

الدراسي لا تتأثر بممارسة الألعاب الإلكترونية ويمكن القول أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تبعا لدرجة التحصيل الدراسي.

خلاصة:

وفقا لطرح المقدم سابقا، وجب القول أن مجمل النتائج المعروضة والمبررة تبعا لتيارات نظرية تتماشى وغايتنا البحثية أن موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي يعد موضوع بالغ الأهمية، يواكب مخرجات التكنولوجيات وتداعياتها على الأداء التحصيلي لتلاميذ الطور الثانوي، التي تعد بدورها فئة جد حساسة ذات خصائص مميزة تتحدد وفقها مهام المراهق مستقبلا ككيان وجزء من المجتمع ذو أدوار مختلفة وتبعيات السلبية لسوء استخدام الجانب التكنولوجي قد تخل بالسير الطبيعي للأدوار الإجتماعية المستقبلية للأفراد وبتالي تمثل عنصر مهدد مباشر لاستقرار البناء الاجتماعي ككل وذلك ما يمنح دراستنا أهمية لفتح أفاق أخرى للبحث في هذا الحيز الدراسي.

الخاتمة

تعد الألعاب الإلكترونية ظاهرة العصر، التي أثارت جدلا كبيرا، خاصة في الآونة الأخيرة مع اكتساحها جميع المجالات وانتشارها بين جميع الشرائح الاجتماعية سواء أطفال، مراهقين، شباب وحتى كبار السن. خاصة بين وسائط التلاميذ المراهقين الذين اندفعوا لاستخدامها بصورة خيالية، تمكنت هذه الألعاب الإلكترونية من السيطرة على عقولهم، خاصة وهم في مرحلة المراهقة التي تعتبر أهم مرحلة في حياة التلميذ. تأثيرات هذه الأخيرة تمثلت في كل النواحي وخاصة ناحية التحصيل الدراسي للتلاميذ الذي يعتبر مهم جدا في استمرارهم الدراسي وأي تأثير خارجي يؤثر في مستواهم الدراسي أو ينعكس على تحصيلهم الدراسي. يجب التفطن للاستعمال السليم في ممارسة الألعاب الالكترونية، وذلك بسبب الآثار التي تخلفها الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

- ابن منظور، ج. د. (1994). قاموس لسان العرب. لبنان: دار صادر.
- الأزهر، ض. وذيب، م. (2018). *تأثير الأنترنت على مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الثانوية*. مجلة الدراسات والبحوث الإجتماعية،(25)، 347_346. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/99557 ، اطلع عليه يوم: 20023/12/15 ، على الساعة 15:29.
- إسماعيل، أ. م. ج. (2003). التأثيرات السلبية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية ودور الرقابة الوالدية في الحد منها. المجلة المصرية لبحوث الإعلام،(82)،12_19. متاح من خلال الرابط: https://ejsc.journals.ekb.eg/article_300299.html، اطلع عليه يوم: 20024/01/21 ، على الساعة 18:50.
- الأسود، م. ولوحيدي، ف. (2019). *تأثيرات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ*. مجلة المجتمع والرياضة (2)،53_51. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/146527، اطلع عليه يوم: 2024/03/02، على الساعة:22:00.
- بالقاسمي، م. أ. (2019). سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها. مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والإجتماعية،(9)، 273. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 20024/03/05، على الساعة: 13:25.
- براي، س. (2023). عملية التقويم وانعكاساتها عل التحصيل الدراسي (دكتوراه منشورة). الجزائر: جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ،متاح من خلال الرابط: 10551/http://despace.univ-tebessa.dz ، اطلع عليه يوم: 2023/12/28، على الساعة: 22:58.
- بشورة، هـ. أ. (2019). أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى (ماجستير منشورة). السودان: أم درمان، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا كلية الدراسات العليا، كلية التربية. قسم علم النفس متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم:20024/01/01، على الساعة: 15:50.

- بن اطريو، م. (2020). طرق التدريس لدى الاساتذة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة محمد بوضياف، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: https://dspace.univ-msila.dz/31527، اطلع عليه يوم: 2024/12/03، على الساعة: 22:50.
- بن يعقوب، م. (1999). القاموس المحيط. لبنان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- بن يوسف، أ. (2008). العلاقة بين إستراتجيات التعلم والدافعية للتعلم وأثرهما على التحصيل الدراسي (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://biblio-univ-alger.dz/1110، اطلع عليه يوم: 2023/12/03، على الساعة: 16:55.
- بن يوسف، أ. (2015). نوع إستراتجيات التعلم وأثرها على الدافعية للإنجاز والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي (دكتوراه منشورة). الجزائر: جامعة الجزائر 2، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية. متاح من خلال الرابط http://www.ddeposit.univ-alger2.dz/1351 ، اطلع عليه يوم: 2024/01/15، على الساعة:15:33.
- بوخالفة، س. (2015). الصلابة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من طلبة التعليم الثانوي (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة قاصدي مرباح، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://despace.univ-ouargla.dz/8981، اطلع عليه يوم: 2024/02/06، على الساعة:23:00.
- بوسعيد، س؛ وعوادي، ح. (2019). مخاطر تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها. مجلة المجتمع والرياضة، 2(1) 15_ 14. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 2024/01/28، على الساعة: 10:56.
- بوطبال، س، د. ومن خليفة، ف. (2020).*أثر استخدام الحاسوب التعليمي على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط في مادة العلوم الطبيعية*. مجلة العلوم الانسانية،(2)، 505. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/126471
- بوقرة، م. ومختار، خ.(2023). *إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الإضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط*. مجلة الإعلام والمجتمع، (01)، 14 -12. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/226651، اطلع عليه يوم: 2024/01/28، على الساعة:18:45.

- تواتي، ن؛ وزيتوني، ع. ب. (2023). التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ التعليم المتوسط. *مجلة الدراسات في سيكولوجية الانحراف*،8(1)،98. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 2024/03/12، على الساعة: 21:28.
- جاري، ب. وحديدي، ز. (2022). *واقع طرق التدريس المعتمدة لدى أساتذة التعليم الإبتدائي في المدرسة الجزائرية. مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع*، (04)، 182. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/215276، اطلع عليه يوم: 2024/01/22، على الساعة: 12:12.
- جبران، م. (1999). معجم الرائد. لبنان: دار العلم للملايين.
- حبار، ع. (2016). دور المعلم في إختيار الطرائق التعليمية الناجحة في التدريس. *صحيفة جسور المعرفة*. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/7372، اطلع عليه يوم: 2023/12/25، على الساعة: 15:55.
- حسانين ،غ. أ. (2022). دوافع استخدام أطفال الروضة الألعاب GTA الإلكترونية والإشباعات المحققة. *مجلة دراسات تربوية واجتماعية*،28(6)، 112. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم، 2024/02/20، على الساعة: 13:00.
- حسن، م. إ. (2003). مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير. مصر: دار العالمية للنشر والتوزيع.
- حمدان، م. ز. (2017). مرشد إلى نظريات التطور وإعاقات التعلم. سعودية: دار التربية الحديثة.
- حوسو، ع. (2009).الجندر الأبعاد الإجتماعية والثقافية. عمان: دار الشروق.
- خرفان، ح. وشوقي، ق. (2020). *المستوى الإقتصادي للأسرة الجزائرية وعلاقته بالتحصيل الدراسي للأبناء. مجلة أفاق للعلوم*، (03)،405. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/116294، اطلع عليه يوم: 2024/03/16، على الساعة: 12.00
- خيرات، ن. (2015). تطور المعجم اللغوي لدى التلميذ في مرحلة التعليم المتوسط (ماجيستر منشورة). الجزائر: جامعة عبد الحميد بن باديس، كلية الأدب العربي والفنون. متاح من خلال الرابط: http://e-biblio.univ-mosta.dz/1296، اطلع عليه يوم: 2024/03/115، على الساعة: 13:15.
- دحماني، م. ف. وبن عميروش، س. (2021). *مدى تنويع أساليب التدريس في التربية البدنية والرياضية من طرف أستاذة المادة لتفادي الأخطاء الشائعة في تدريس التربية البدنية والرياضية. مجلة علوم الرياضة*

والتدريب، (1)، 62. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/172961، اطلع عليه يوم: 2024/01/31، على الساعة: 14:50.

- رأفت، ص. (2015). الألعاب الإلكترونية وآثارها على الطفل. السعودية: مركز أبواب الإعلام.
- رتيمي، أ. وتراس، ع، ز. (2022). *الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية. مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية*، (1)،165_164.متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/، اطلع عليه يوم: 2024/02/14، على الساعة: 17:00.
- رحماني، س. (2016). حجم الأسرة وتأثيره في التحصيل الدراسي للطفل (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة محمد خيضر، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://thesis.univ-biskra.dz/2811، اطلع عليه يوم: 2024/03/15، على الساعة: 14:00.
- رمضاني، م. (2015). أثر التدريس بالكفاءات على مستوى التحصيل المعرفي في مادة اللغة العربية في مرحلة الطور التعليم الثانوي (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة أبي بكر بلقايد، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://despace.univ.telemcen.dz/8325، اطلع عليه يوم، 2024/01/16، على الساعة: 12:28.
- زلوف، م. (2016). مفاهيم أساسية في الشخصية ودورها في حياة المراهق. الجزائر: الديوان المطبوعات الجامعية.
- السبيعي، م. (2009). تعليم التفكير في مناهج التربية الإسلامية. الأردن: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
- سوفي، ن. (2011). الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة منتوري، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://archives.umc.edu.dz/1095
- شتوي، ي. (2009). واقع التدريس بالكفاءات عند أساتذة التربية المدنية بالتعليم المتوسط بالجزائر (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة يوسف بن خدة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://search.shamaa.org/105242، اطلع عليه يوم: 2023/012/19، على الساعة: 15:59.
- الشحروري، م. ح. (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)*. الأردن: دار المسيرة للطباعة والنشر.

- شريم، ر. (2009). سيكولوجية المراهقة. الاردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- صالحي، س. (2013). تأثير سمات الشخصية والتوافق النفسي على التحصيل الأكاديمي للطلبة الجامعيين (دكتوراه منشورة). الجزائر: جامعة الجزائر 2، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://alkhabraa.com، اطلع عليه يوم: 2024/01/27، على الساعة: 18:56.
- العايب، ك. (2017). *دور نجاعة طرق التدريس الجامعي في الرفع من المستوى العلمي للطلبة. مجلة حقائق للدراسات النفسية والإجتماعية*.(4)، 313. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/127407، اطلع عليه يوم: 2024/02/14، على الساعة: 20:00.
- العقون، ص. (2011). البيئة الإجتماعية المدرسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة محمد خيضر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: http://thesis.univ-biskra.dz/3629، اطلع عليه يوم: 2024/2/16، على الساعة: 20:00.
- العمرية، ص. (2005). علم النفس النمو. الأردن: مكتبة المجتمع العربي للنشر.
- عناد العوض، م. (2015). الصلابة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي (ماجستير منشورة). سوريا: جامعة دمشق، كلية التربية. متاح من خلال الرابط: http://search-shamaa.org/242913، اطلع عليه يوم:2023/12/21، على الساعة: 15:21.
- عوكي، أ. (2018). *الأسرة وأثرها في عملية التحصيل الدراسي للأبناء. مجلة الباحث الإجتماعي*.(14)، 61. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/143699، اطلع عليه يوم: 2024/02/15، على الساعة: 22:00.
- عيادي، م. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل. *مجلة دراسات في العلوم الانسانية والعلوم الاجتماعية*،32(1)،201. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 2023/12/12، على الساعة: 15:22.
- غربي، خ. (2021). دور الأنشطة التربوية في التحصيل العلمي للطلاب من وجهة نظر الأساتذة والطلاب (دكتوراه منشورة). الجزائر: جامعة العربي التبسي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، متاح من خلال الرابط: http://dspace.univ-tebessa.dz/1016، اطلع عليه يوم: 2024/02/15، على الساعة: 22:25.

- الغفيلي، ف. ب. (1431هـ). الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. الرياض: فهرس مكتبة الملك فهد الوطنية.
- –فلاق، أ. (2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو (دكتوراه منشورة) الجزائر: كلية العلوم السياسية والإعلام متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 2024/03/03، على الساعة: 16:55.
- فواز، و. (2015). مفهوم الذات وعلاقته بالتحصيل الدراسي للتلاميذ ذوي الإعاقة الحركية (ماجستير منشورة).الجزائر: جامعة محمد بوضياف، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: https://dspace.univ-msila.dz/14، اطلع عليه يوم: 2024/04/12، على الساعة: 18:46.
- قرميط، م. (2020). أثر استخدام التعلم التعاوني في تنمية الميل نحو مادة اللغة الفرنسية والتحصيل الدراسي فيها (دكتوراه منشورة). الجزائر: جامعة قاصدي مرباح، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاح من خلال الرابط: https://dspace.univ-ouargla.dz/25997، اطلع عليه يوم: 2024/14/05، على الساعة: 16:56.
- قريشي، م. (2002). القلق وعلاقته بالتوافق الدراسي والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الثانوية (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة ورقلة، كلية الآداب والعلوم الإنسانية. متاح من خلال الرابط: https://dspace.univ-ouargla.dz/1015، اطلع عليه يوم: 2024/02/24، على الساعة: 10:00.
- قويدر، م. (2012). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال* (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة الجزائر3، كلية العلوم السياسية والإعلام.
- قويدر، م. (2020). *الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني لدى الأطفال. مجلة المؤتمرات العلمية الدولية*، (1)،42. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 2024/02/15، على الساعة: 13:00.
- لعجال، س. (2019). أثر إستراتيجية قائمة على أساليب التعلم على التحصيل والاتجاه نحو مادة الرياضيات لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي ذوي صعوبات تعلم الرياضيات (دكتوراه منشورة). الجزائر: جامعة محمد بوضياف، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية. متاح من خلال الرابط: https://despace.univ-msila.dz/3485، اطلع عليه يوم: 2024/04/16، على الساعة: 15:58.

- محمد العطا، ع. (2014). تقدير الذات وعلاقته بالمستوى الإجتماعي الإقتصادي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدارس محلية جبل أولياء (ماجستير منشورة). السودان: جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، كلية الدراسات العليا، متاح من خلال الرابط: http://search.shamaa.org/112554، اطلع عليه يوم: 2024/02/15، على الساعة: 16:55.
- مصطفى، أ. ع. وفرج، أ. ع. ع. م (2022). الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل جائحة كوفيد19. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية*، (58)،13. من خلال الرابط: https://search.mandumah.com/1277679، اطلع عليه يوم: 2023/12/16، على الساعة: 15:00.
- مصطفى، إ. وأخرون (1989). المعجم الوسيط. تركيا: دار الدعوة.
- مهرية، خ. (2019). فاعلية تدريس مادة العلوم الطبيعية باستخدام إستراتيجية خرائط المفاهيم في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات التفكير الإبتكاري (دكتوراه منشورة). الجزائر: جامعة قاصدي مرباح، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، متاح من خلال الرابط: https://dspace.univ*ouargla.dz/24938، اطلع عليه يوم: 2024/02/14، على الساعة: 16:52.
- نمرود، ب. (2013). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من الممارسة الرياضية في الأوساط الإجتماعية الجزائرية (دكتوراه منشورة) الجزائر جامعة الجزائر 3، معهد التربية البدنية والرياضية. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 2024/01/16، على الساعة: 18:00.
- النيال، م. أ. وعبد الحميد أبو زيد، م. (2009) علم النفس التربوي قراءات ودراسات. مصر: دار المعرفة الجامعية طبع نشر توزيع.
- همال، ف. (2012). *الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري* (ماجستير منشورة). الجزائر: باتنة، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية. متاح من خلال الرابط: https://archive.org/download/ktp2019-tra7295/ktp2019-tra7295.pdf، اطلع عليه يوم: 2024/01/19، على الساعة: 18:00.
- هنودة، ع. (2013). التفاعل الإجتماعي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى بعض تلاميذ التعليم الثانوي (ماجستير منشورة). الجزائر: جامعة محمد خيضر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، متاح من خلال

الرابط: http://thesis.univ-biskra.dz/458، اطلع عليه يوم: 2024/02/15، على الساعة: 13:55.

- ونجن، س. (2014).*التحصيل الدراسي بين التأثيرات الصفية ومتغيرات الوسط الإجتماعي. مجلة الدراسات والبحوث الإجتماعية*. (14)،53. متاح من خلال الرابط: https://www.asjp.cerist.dz/79337، اطلع عليه يوم: 2024/01/19، على الساعة: 23:55.

المراجع الأجنبية:

-Malboeuf , l. (2018). les jeux vidéo et la violence a l'école primaire. Lyon : université de Lyon. Retrouver sur : http://mooc.univ-lyon1.fr/21647

-Olajide, B .l. (2022). Effects of electronic games and social media engagement on academic performance of male adolescents .Ogun state kogl state college of education(technical) kabba. *Journal of contemporary issues*, 2(1). Retrouved from : https://oguyajournal.com/82

الملاحق

1. الاستمارة

الجمهورية الجزائرية الديموقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 08 ماي 1945 – قالمة –

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

–قسم علم الاجتماع –

أخي، أختي التلميذ(ة)، الاستمارة التي بين يديك صممت للحصول على بعض المعلومات التي تخدم البحث العلمي، الذي نقوم بإعداده في إطار إنجاز مذكرة تخرج ماستر تخصص: علم اجتماع تنظيم وعمل، والتي يدور موضوعها حول: **"تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في الطور الثانوي**، لذا فنجاح هذا البحث يعتمد على مدى مساهمتكم في الإجابة بكل صدق وموضوعية على هذه أسئلة.

الاستمارة معدة فقط لأغراض علمية، مع التأكيد لكم ان اجابتكم تبقى سرية ولن تستخدم الا لهذا الغرض.

تقبلوا منا فائق الاحترام والتقدير

المحور الأول: البيانات الشخصية.

–الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

2– السن: ☐

3– المستوى الدراسي:

أولى ثانوي ☐ ثانية ثانوي ☐ ثالثة ثانوي ☐

4– مستوى التحصيل الدراسي:

ضعيف ☐ دون الوسط ☐ متوسط ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

- المعدل العام للثلاثي الاول والثاني: .....

الرقم	العبارات	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
1	امتلك أجهزة إلكترونية في المنزل.					
2	امارس الألعاب الإلكترونية.					
3	استخدم الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
4	استخدم الحاسوب في ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
5	استخدم "ايباد" في ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
6	استخدم switch في ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
7	أفضل ألعاب البنات في اللعب.					
8	أفضل ألعاب الذكور في اللعب.					
9	أفضل لعبة PUBG.					
10	أفضل لعبة PES.					
11	أفضل لعبة GTA.					
12	أفضل لعبة FORTNITE.					
13	أفضل لعبة مغامرات باربي.					
14	اشعر بالقلق والتوتر عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
15	اشعر بالفرح عند ممارسة الالعاب الإلكترونية.					
16	اشعر بالغضب عند ممارسة الألعاب الالكترونية.					
17	امارس الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ.					
18	اشعر بالنصر بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
19	اشعر بالقوة بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
20	اشعر بالغضب بعد ممارسة الألعاب الالكترونية.					
21	اشعر بالملل بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
22	اقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ساعتين.					
23	اقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية من 2 ساعة إلى 4 ساعات.					
24	اقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية من 4 ساعات إلى 6 ساعات.					
25	اقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من 6 ساعات.					
26	امارس الألعاب الإلكترونية أثناء فترة الامتحانات.					
27	اشعر بمرور الوقت أثناء ممارستي الألعاب الإلكترونية.					
28	تعلمت من الألعاب الإلكترونية مهارات في البرمجة.					
29	تعلمت من الألعاب الإلكترونية لغات أجنبية.					
30	طورت الألعاب الإلكترونية من ذكائي.					
31	انجز واجباتي المدرسية بعد ممارسة الألعاب الالكترونية.					
32	امارس الألعاب الالكترونية ثم انجز الواجبات المدرسية.					
33	سبق ونبهني الأستاذ بسبب إهمالي لدروسي وواجباتي.					
34	أستطيع الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية في فترة الدراسة.					
35	امارس الألعاب الالكترونية في القسم					

37	أفكر في الألعاب الإلكترونية أثناء مراجعتي لدروسي في المنزل.					
38	اشعر بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر على تركيزي أثناء الدراسة.					
39	احاول ان اوازن بين اللعب بالألعاب الكترونية والدراسة.					
40	أرى ان نتائجي الدراسية انخفظت بعد استخدامي للألعاب الالكترونية.					
41	ارى أن نتائجي الدراسية كما هي بعد استخدامي الألعاب الالكترونية.					
42	ارى أن نتائجي الدراسية تحسنت بعد استخدامي الألعاب الالكترونية.					
43	أشعر أن الالعاب الالكترونية أخذت كل وقتي					
45	أشعر أن الالعاب الالكترونية شتت من تركيزي أثناء الدراسة					
46	أهتم بدراستي أكثر من رغبتي في اللعب بالألعاب الإلكترونية					
47	الالعاب الإلكترونية تشغلني عن الدراسة كثيرا					
48	افضل قضاء وقت في اللعب على أن اقضيه في انجاز الواجبات المدرسية					

2. جداول نتائج تفريغ البيانات باستخدام برنامج (spss)

جدول خصائص العينة حسب الجنس:

الجنس

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ذكر	35	43.8	43.8	43.8
	أنثى	45	56.3	56.3	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

جدول خصائص العينة حسب المستوى:

المستوى

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ثانوي أولى	33	41.3	41.3	41.3
	ثانوي ثانية	39	48.8	48.8	90.0
	ثانوي ثالثة	8	10.0	10.0	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

جدول خصائص العينة حسب التحصيل الدراسي:

التحصيل

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ضعيف	4	5.0	5.0	5.0
	الوسط دون	6	7.5	7.5	12.5
	متوسط	51	63.8	63.8	76.3
	جيد	16	20.0	20.0	96.3
	ممتاز	3	3.8	3.8	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

الممارسة

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	37.00	1	1.3	1.3	1.3
	49.00	1	1.3	1.3	2.5
	50.00	1	1.3	1.3	3.8
	55.00	1	1.3	1.3	5.0
	58.00	1	1.3	1.3	6.3
	61.00	1	1.3	1.3	7.5
	63.00	1	1.3	1.3	8.8
	65.00	2	2.5	2.5	11.3
	67.00	1	1.3	1.3	12.5
	68.00	5	6.3	6.3	18.8
	70.00	1	1.3	1.3	20.0
	71.00	1	1.3	1.3	21.3
	73.00	2	2.5	2.5	23.8
	74.00	4	5.0	5.0	28.8
	75.00	1	1.3	1.3	30.0
	76.00	3	3.8	3.8	33.8
	77.00	1	1.3	1.3	35.0
	78.00	2	2.5	2.5	37.5
	79.00	5	6.3	6.3	43.8
	80.00	2	2.5	2.5	46.3
	81.00	1	1.3	1.3	47.5
	82.00	5	6.3	6.3	53.8
	83.00	3	3.8	3.8	57.5
	84.00	3	3.8	3.8	61.3
	86.00	1	1.3	1.3	62.5
	87.00	1	1.3	1.3	63.8
	88.00	2	2.5	2.5	66.3
	89.00	1	1.3	1.3	67.5
	90.00	1	1.3	1.3	68.8
	91.00	2	2.5	2.5	71.3
	92.00	2	2.5	2.5	73.8
	93.00	2	2.5	2.5	76.3
	94.00	1	1.3	1.3	77.5
	95.00	1	1.3	1.3	78.8
	96.00	3	3.8	3.8	82.5
	98.00	2	2.5	2.5	85.0
	99.00	3	3.8	3.8	88.8
	100.00	2	2.5	2.5	91.3
	102.00	1	1.3	1.3	92.5
	103.00	1	1.3	1.3	93.8
	105.00	1	1.3	1.3	95.0
	112.00	1	1.3	1.3	96.3
	113.00	1	1.3	1.3	97.5
	116.00	1	1.3	1.3	98.8
	122.00	1	1.3	1.3	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

تحصيل

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	23.00	1	1.3	1.3	1.3
	29.00	2	2.5	2.5	3.8
	37.00	1	1.3	1.3	5.0
	39.00	1	1.3	1.3	6.3
	41.00	2	2.5	2.5	8.8
	42.00	1	1.3	1.3	10.0
	43.00	1	1.3	1.3	11.3
	44.00	1	1.3	1.3	12.5
	45.00	1	1.3	1.3	13.8
	46.00	1	1.3	1.3	15.0
	47.00	1	1.3	1.3	16.3
	49.00	4	5.0	5.0	21.3
	50.00	3	3.8	3.8	25.0
	51.00	1	1.3	1.3	26.3
	52.00	1	1.3	1.3	27.5
	53.00	1	1.3	1.3	28.8
	54.00	1	1.3	1.3	30.0
	55.00	3	3.8	3.8	33.8
	56.00	3	3.8	3.8	37.5
	57.00	8	10.0	10.0	47.5
	58.00	4	5.0	5.0	52.5
	59.00	5	6.3	6.3	58.8
	61.00	2	2.5	2.5	61.3
	62.00	7	8.8	8.8	70.0
	63.00	1	1.3	1.3	71.3
	64.00	4	5.0	5.0	76.3
	65.00	4	5.0	5.0	81.3
	67.00	3	3.8	3.8	85.0
	68.00	1	1.3	1.3	86.3
	69.00	1	1.3	1.3	87.5
	73.00	1	1.3	1.3	88.8
	74.00	1	1.3	1.3	90.0
	75.00	1	1.3	1.3	91.3
	76.00	1	1.3	1.3	92.5
	78.00	1	1.3	1.3	93.8
	79.00	1	1.3	1.3	95.0
	81.00	1	1.3	1.3	96.3
	90.00	2	2.5	2.5	98.8
	95.00	1	1.3	1.3	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

ملحق اختبار (ت) للمستوى ممارسة الالعاب حسب متغير الجنس:

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
الممارسة	ذكر	35	90.3429	13.93882	2.35609
	أنثى	45	76.3778	13.71345	2.04428

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes						
									Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard	Inférieur	Supérieur
الممارسة	Hypothèse de variances égales	.151	.699	4.486	78	.000	13.96508	3.11290	7.76776	20.16239
	Hypothèse de variances inégales			4.477	72.647	.000	13.96508	3.11933	7.74775	20.18241

ملحق اختبار التباين (Anova) لمستوى ممارسة الالعاب حسب متغير المستوى الدراسي:

ANOVA

الممارسة

	Somme des carrés	ddl	Carré moyen	F	Sig.
Intergroupes	1071.129	2	535.564	2.337	.103
Intragroupes	17648.859	77	229.206		
Total	18719.988	79			

ملحق اختبار التباين (Anova) لمستوى ممارسة الالعاب حسب متغير نتائج التحصيل الدراسي:

ANOVA

الممارسة

	Somme des carrés	ddl	Carré moyen	F	Sig.
Intergroupes	1785.801	4	446.450	1.977	.107
Intragroupes	16934.186	75	225.789		
Total	18719.988	79			

ملحق اختبار (ت) للتحصيل الدراسي حسب متغير الجنس:

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
تحصيل	ذكر	35	62.6571	11.90636	2.01254
	أنثى	45	54.8667	12.53287	1.86829

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes						
									Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard	Inférieur	Supérieur
تحصيل	Hypothèse de variances égales	.713	.401	2.819	78	.006	7.79048	2.76393	2.28792	13.29303
	Hypothèse de variances inégales			2.837	74.880	.006	7.79048	2.74606	2.31991	13.26105

ملحق اختبار التباين (Anova) لمستوى التحصيل الدراسي حسب متغير المستوى الدراسي:

ANOVA

تحصيل

	Somme des carrés	ddl	Carré moyen	F	Sig.
Intergroupes	29.909	2	14.955	.089	.915
Intragroupes	12896.041	77	167.481		
Total	12925.950	79			

ملحق اختبار التباين (Anova) لمستوى التحصيل الدراسي حسب متغير التحصيل الدراسي:

ANOVA

تحصيل

	Somme des carrés	ddl	Carré moyen	F	Sig.
Intergroupes	522.968	4	130.742	.791	.535
Intragroupes	12402.982	75	165.373		
Total	12925.950	79			

ملخص الدراسة:

- تهدف الدراسة إلى معرفة العلاقة الارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين في المؤسسة التربوية (ثانوية بن طبولة عيسى بولاية قالمة).
- معرفة الفروق بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين في المؤسسة التربوية (الثانوية)
- معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين حسب متغيرات الدراسة (الجنس، المستوى الدراسي ودرجة التحصيل الدراسي)

من خلال الاعتماد على عينة قصدية طبقية قدرت بـ (80) مفردة من الجنسين، تم الاستعانة بالمنهج الوصفي، معتمدين في ذلك على التقنيات التالية:

- تصميم استمارة لجمع المعطيات الخاصة بالمبحوثين.
- تم توزيع هذه الاستمارة على عينة قدرت بـ (115) مفردة من الجنسين (ذكر وأنثى) بطريقة قصدية، يتراوح سنهم ما بين (15 –21) سنة يزاولون المستويات الدراسية الثلاثة (أولى، ثانية، ثالثة) ثانوي.
- تم إجراء المعالجة الإحصائية عن طريق برنامج SPSS.

نتائج الدراسة: توصلت نتائج الدراسة إلى:

- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي.
- توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور الثانوي حسب متغير المستوى الدراسي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ الطور الثانوي تبعا لمتغير درجة التحصيل الدراسي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي، التلميذ المراهق

Study Summary:

The study aims to determine the correlation between electronic games and academic achievement among adolescent students in the educational institution (Ben Taboulla Issa High School in Guelma Province).

- It seeks to identify the differences between electronic games and academic achievement among adolescent students in the educational institution (high school).

- It aims to understand the impact of electronic games on academic achievement among adolescent students based on the study variables (gender, academic level, and degree of academic achievement).

A purposive stratified sample of (80) individuals of both genders were used, employing the descriptive method and relying on the following techniques:

- Designing a questionnaire to collect data from the participants.

- This questionnaire was distributed to a sample of (115) individuals of both genders (male and female) purposively, aged between (15-21) years, attending the three high school grades (first, second, and third).

- Statistical processing was conducted using the SPSS program.

Study Results:

- The study found a statistically significant correlation between playing electronic games and academic achievement among high school students.

- There are statistically significant differences in playing electronic games among high school students attributed to the gender variable.

- There are no statistically significant differences in playing electronic games among high school students based on the academic level variable.
- There are no statistically significant differences in playing electronic games among high school students according to the degree of academic achievement variable.

Keywords: Electronic Games, Academic Achievement, Adolescent Student.

Résumé de l'étude :

L'étude vise à examiner la corrélation entre les jeux électroniques et la performance scolaire des adolescents à l'école secondaire Ben Tboula Issa à la wilaya de Guelma.

- Identifier les différences entre les jeux électroniques et la performance scolaire des adolescents à l'école secondaire.

- Évaluer l'impact des jeux électroniques sur la performance scolaire des adolescents selon diverses variables (sexe, niveau scolaire et résultats académiques).

L'étude repose sur un échantillon intentionnel de (80) participants des deux sexes. La méthodologie descriptive a été utilisée avec les techniques suivantes :

- Conception d'un questionnaire pour collecter les données des participants.

- Distribution du questionnaire à un échantillon de (115) participants des deux sexes (hommes et femmes) de manière intentionnelle, âgés de (15 à 21) ans et scolarisés aux trois niveaux du secondaire (première, deuxième, troisième année).

- Analyse statistique effectuée à l'aide du logiciel SPSS.

Résultats de l'étude :

- Les résultats montrent une corrélation statistiquement significative entre la pratique des jeux électroniques et la performance scolaire chez les lycéens.

- Il existe des différences significatives dans la pratique des jeux électroniques chez les lycéens en fonction du sexe.

- Aucune différence significative n'a été trouvée dans la pratique des jeux électroniques selon le niveau scolaire des lycéens.

- Aucune différence significative n'a été trouvée dans la pratique des jeux électroniques selon les résultats académiques des lycéens.

Mots-clés: Jeux électroniques, Performance Scolaire, élève Adolescent.