الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي.
جامعة محمد البشير الابراهيمي برج بوعريريج.

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية.
قسم علم الاجتماع

عنوان المذكرة :

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المتوسط

دراسة ميدانية بمتوسطة بوهالي الربيع برج بوعريريج

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية

– إعداد الطالبة:
وردة بوزنزن

إشراف الدكتور:
بوخاري هشام

السنة الجامعية: 2023_2024

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير:

نشكر الله و نحمده حمدا كثيرا مباركا على هذه النعمة الطيبة والنافعة نعمة العلم و البصيرة.

ونصلي ونسلم على اشرف المرسلين سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم

أما بعد يشرفنا أن نتقدم بالشكر والعرفان إلى كل من مد لنا يد العون من قريب أو بعيد ونخص بالذكر الأستاذ المشرف الدكتور "بوخاري هشام" على تفضله بالإشراف على هذه المذكرة وكل المجهودات التي بذلها طيلة فترة انجاز العمل.

كما لا ننسى في هذا المقام تقديم الشكر لجميع الأساتذة طيلة مشوارنا الدراسي من مرحلة الابتدائية إلى الجامعة.

الإهداء:

إلى صديقتي التي لا تخون إلى حبيبتي التي لا تهجر إلى نبض قلبي الذي به أحيا،إلى الشمس التي تشرق على أيامي،إلى أملي في الحياة،إلى القلب الذي يحمل حزني وفرحتي،إلى غاليتي التي كل كلام الدنيا لا ينصفها،إلى قدوتي في هذه الدنيا،إلى نجمتي وملكتي إليك أمي أهدي كل أعمالي.

اهدي تخرجي إلى النور الذي أنار دربي والسراج الذي لا ينطفئ نوره أبدا والذي بذل جهد السنين من اجل أن أعتلي سلالم النجاح والدي العزيز دمت لنا ذخرا.

إلى الذين هدو لي يد العون وراهنو على نجاحي إخوتي " إيمان "و"شهد"و"فيروز"و"سلمى"و"حمزة"

أهدي هذا العمل.

إلى سندي وداعمي في كل خطوة ووقفة بجانبي لتحقيق هذا العمل زوجي وكل عائلته.

شكرا فبسببكم اليوم أنا هنا ما أنا عليه اليوم.

إلى كل الأحبة الذين سيحملهم قادم الأيام من خير.

فهرس المحتويات:

فهــرس المحتــويات	
العنوان	**الصفحة**
البسملة شكر وتقدير فهرس الجداول فهرس المحتويات	
مقدمة	أ
الفصل الأول : الإطار العام للدراسة	
أولا – الإشكالية.	3
ثانيا – فرضيات الدراسة.	4
ثالثا– أسباب اختيار الموضوع.	4
رابعا– أهمية الدراسة.	5
خامسا –أهداف الدراسة.	5
سادسا – تحديد مفاهيم الدراسة.	6
سابعا – الدراسات السابقة.	9
ثامنا– المقاربة النظرية	16
الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة	
تمهيد	18
المبحث الأول: الألعاب الالكترونية.	19
أولا– نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية.	19
ثانيا–أنواع الألعاب الالكترونية.	22
ثالثا–مجالات الألعاب الإلكترونية.	23
رابعا– أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية.	26
خامسا– إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية.	26
المبحث الثاني : التحصيل الدراسي.	28
أولا–وسائل قياس التحصيل الدراسي.	28

ثانيا–أنواع التحصيل الدراسي.	29
ثالثا– أهداف التحصيل الدراسي.	30
رابعا– أهمية التحصيل الدراسي.	30
خلاصة الفصل	32
الفصل الثالث : الجانب التطبيقي للدراسة .	
تمهيد	34
أولا – مجالات الدراسة .	35
ثانيا – منهج الدراسة و العينة .	35
ثالثا – ادوات جمع البيانات .	36
رابعا – عرض و تحليل و تفسير نتائج الدراسة .	37
خامسا – مناقشة نتائج الدراسة.	72
خاتمة	79
قائمة المراجع	81
الملاحق	

فهرس الجداول:

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
1	يمثل الجدول توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.	37
2	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.	37
3	يمثل الجدول توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي للأولياء.	38
4	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.	39
5	يمثل توزيع أفراد العينة حسب المكافئة التي تحصلوا عليها.	40
6	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير امتلاك جهاز إلكتروني.	41
7	إجابات أفراد العينة حسب وقت ممارسة الألعاب الالكترونية.	42
8	يمثل إجابات أفراد العينة حسب وضع برنامج لممارسة الألعاب الالكترونية.	43
9	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير أخذ الجهاز للمدرسة.	44
10	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير التفكير بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة.	45
11	يمثل إجابات أفراد العينة حسب الوقت المقضي في الألعاب الإلكترونية.	46
12	يمثل إجابات أفراد العينة حسب مناقشة مواضيع الألعاب الإلكترونية مع زملاء.	47
13	يمثل إجابات أفراد العينة حسب الأشياء التي تجذبهم للألعاب الالكترونية.	48
14	يمثل إجابات أفراد العينة حسب زيادة المعارف.	49
15	يمثل إجابات أفراد العينة حسب التركيز.	50
16	يمثل إجابات أفراد العينة حسب زيادة التركيز عند ممارسة الألعاب الالكترونية.	51
17	يمثل إجابات أفراد العينة حسب تأجيل الواجبات المنزلية.	51
18	يمثل إجابات أفراد العينة حسب مدة اللعب وتأثيرها على انخفاض تحصيل الدراسي.	52
19	يمثل إجابات أفراد العينة حسب الاستجابة لطلب الأولياء بتوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية.	53
20	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تغيرات المستوى الدراسي.	54

21	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير ممارسة الألعاب الالكترونية في فترة الامتحانات.	**55**
22	يمثل إجابات أفراد العينة حسب إستهلاك وقت لعب على حساب المراجعة.	**56**
23	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تقييم الألعاب الالكترونية.	**56**
24	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير ممارسة الألعاب الالكترونية.	**57**
25	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى النظر.	**59**
26	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير تغيرات الوزن عند ممارسة الألعاب الالكترونية.	**60**
27	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير وضع نظارات طبية أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	**61**
28	يمثل إجابات أفراد العينة حسب الشعور بصداع أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	**62**
29	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير فترات النوم وانتظامها.	**63**
30	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير الانفعالات عند ممارسة الألعاب الالكترونية.	**65**
31	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير الشعور بالآلام الظهر والرقبة عند ممارسة الألعاب الالكترونية.	**66**
32	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تسيب الألعاب الالكترونية مشاكل وأمراض جسدية.	**67**
33	يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تغيرات الوجبات الغذائية عند ممارسة الألعاب الالكترونية.	**69**
34	يمثل الجدول إجابات أفراد العينة حسب الخمول والكسل.	**70**
35	يمثل إجابات أفراد العينة حسب الإدمان على الألعاب الالكترونية.	**71**

المقدمة

مقدمة:

التطورات الحاصلة في المجتمع بمختلف المجلات علمية، وإعلامية وتجارية مهدت لظهور وانتشار الألعاب الإلكترونية بشكل واسع في المجتمع، ولم تقتصر على فئة معينة فقط بل مست جميع شرائح المجتمع كبار وصغار، من كلا الجنسين إناث وذكور، فأصبحت الألعاب الإلكترونية تتمتع بشعبية قوية، ومتاحة في جميع الأجهزة مثل الهاتف، التلفاز، شاشات العرض وعارضات التحكم.
فالجو الذي تخلقه من إثارة وترفيه جعل منها محطة استقبال لعديد الإفراد، ولم تتوقف هنا فقط بل أصبحت جزء لا يتجزأ من واقعين المعاش.

فالألعاب الإلكترونية تعتمد على التكنولوجيا الرقمية، التي تتيح التفاعل بين اللاعبين، ولها تنوعات عديدة ألعاب بسيطة، والعاب ذات أبعاد ثلاثية، تمتاز بالجودة العالية والدقيقة، ومن بين هذه الألعاب، الألعاب التصويبية والألعاب الرياضية والألعاب الدورانية والألعاب الترفيهية والتعلمية، وتعتبر في تطور مستمر لكونها من أسرع الصناعات نموا وتطورا في العالم

ومن جهة أخرى لا يمكن التغاضي عن سلبيات التي تخلفها عند الافراط في استعمالها، فقط تؤثر على الصحة الجسدية والتحصيل الدراسي.
فلا بد من الأولياء مراقبة استعمالات أولادهم لهذه الألعاب والحرص على تنظيم الوقت والتوفيق في الدراسة وأوقات اللعب.

وكان الهدف الرئيسي لدراستنا هو معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة رابعة متوسط.

وقمنا بتقسيم هذه الدراسة إلى ثلاث فصول.

الفصل الأول: يتضمن إشكالية الدراسة والتساؤلات والفرضيات وأهداف وأسباب وأهمية الدراسة، وكذلك المفاهيم المتعلقة بمتغيرات الدراسة والدراسات السابقة و المقاربة النظرية.

الفصل الثاني: تم الذكر فيه لأهم العناصر التي تخدم الموضوع من أنواع الألعاب الإلكترونية و أهميتها وأسباب الإدمان عليها وذكرنا سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية.

الفصل الثالث– الإطار التطبيقي لدراسة–: تطرقنا فيه إلى المنهج المستخدم والعينة وذكرنا مجالات الدراسة (البشري، المكاني، الزماني) وتم تفريغ نتائج البيانات في جداول وتحليلها وتفسيرها والتعليق عليها، ومناقشة النتائج في ضوء الفرضيات والدراسات السابقة و اختتمنا دراستنا بمجموعة من التوصيات التي نتمنى أن تفيد التلاميذ أو أوليائهم.

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة.

أولا- الإشكالية

ثانيا- فرضيات الدراسة.

ثالثا- أسباب اختيار الموضوع.

رابعا- أهمية الدراسة.

خامسا – أهداف الدراسة.

سادسا-تحديد مفاهيم الدراسة.

سابعا-الدراسات السابقة.

ثامنا- المقاربة النظرية.

الإشكالية:

إن القرن العشرين كان بمثابة التغيير في وسائل الإعلام التقليدية، فظهرت وسائل جديدة منها الهواتف الذكية والكومبيوتر، وهذا نتيجة الثورة في عالم الرقمنة التي مهدت لظهور الانترنت التي غطت جميع جوانب الحياة بشبكة ألعنكبوتيه افتراضية، فأصبح التواصل سهل ولا يستغرق الوقت ولا يستهلك الجهد، فالأفكار والمعلومات أصبحت تتبادل بين المجتمعات بطريقة سهلة، فكان اعتماد الانترنت في الحياة بشكل يومي وضروري في العمل والمؤسسات والمنزل، فظهرت من خلالها الألعاب الإلكترونية فاستقطبت عدد هائل من كل الفئات العمرية بمظهرها الجذاب والممتع فصنعت عالم افتراضي يلبي رغبات المستعملين من إثارة وتسلية جذبت المستعملين وأصبحت تستهلك كل وقتهم لتصبح إدمان العصر الحالي فبغض النظر عن الايجابيات التي تقدمها مثل تركيب الصور المتقاطعة التي لها اثر في تطوير المهارات وتنميه القدرات الفكرية والشخصية للفرد إلا أنها لا تخلو من السلبيات من خلال اكتسابهم للسلوكيات العدوانية ومحاوله تجسيدا لشخصيات الوهمية الحربية في الواقع وهذا ما ترتب عنه من ارتكاب للجرائم مثل: القتل السرقة.....و غيرها.

وكذلك جعل الفرد منعزلا عن العالم الخارجي منشغل بالهاتف أو الكمبيوتر، فتظهر اضطرابات في شخصيه الأفراد المراهقين باعتبارهم في مرحله عمرية حساسة الانتقال من الطفولة إلى المراهقة.

والاستعمال المفرط لهذه الألعاب الالكترونية ينتج عنه الخمول والكسل خاصة في الجانب الدراسي، من إهمال للواجبات وعدم تحضير الدروس ومراجعتها ونقص التركيز داخل القسم مع الأستاذ مما يؤدي إلى تدني مستوى التحصيل الدراسي للتلميذ.

فالتغيرات التي نشهدها داخل المجتمع جراء الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ المتوسط هو الدافع الذي استدرجنا لدراسة هذا الموضوع بمتوسطة بوهالي الربيع ببرج بوعريريج تحت إطار التساؤل العام للدراسة

وعليه، وبناء على ما تم ذكره، نطرح التساؤلات التالية:كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ بمتوسطة بوهالي الربيع برج بوعريرج؟

انطلاقا من التساؤلات الرئيس، وبهدف الإحاطة بالموضوع من مختلف جوانبه؛ نطرح التساؤلات الفرعية التالية:

- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل المعرفي لتلاميذ متوسطة بوهالي الربيع ببرج بوعريريج؟
- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على الصحة الجسدية لتلاميذ متوسطة بوهالي الربيع ببرج بوعريريج؟

2. فرضيات الدراسة:

الفرضية العامة:

تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المتوسط متوسطة بوهالي الربيع ببرج بوعريريج

وتتفرع عن هذه الفرضية العامة الفرضيات الفرعية التالية:

- **الفرضية الفرعية الأولى:**

تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل المعرفي لتلاميذ الأقسام النهائية بمتوسطة بوهالي الربيع ببرج بوعريريج.

- **الفرضية الفرعية الثانية:**

توثر الألعاب الالكترونية على الصحة الجسدية لتلاميذ الأقسام النهائية بمتوسطة بوهالي الربيع ببرج بوعريريج.

3. أسباب اختيار الموضوع:

لكل دراسة علمية أسباب تدفع الباحث لاختيار موضوع دراسته، ومن أهم الأسباب التي دفعتنا لدراسة هذا الموضوع مايلي:

الأسباب الذاتية:

-الإعجاب بالموضوع نظرا لأهميته المتمثلة في معرفة المؤثرات التي تؤثر على مسار التحصيل الدراسي.

-الاهتمام بهذا الموضوع واختياره لنيل شهادة الماستر.

-معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ متوسطة بوهالي الربيع

الأسباب الموضوعية:

- الموضوع ضمن مواكبة القضايا المعاصرة في المجتمع.
- انتشار وتنامي الظاهرة في المجتمع.
- إلزامية الدراسة لنشر الوعي في المجتمع لتلاميذ و أوليائهم.
- الإحاطة بجوانب التلميذ التي تتأثر بالألعاب الإلكترونية.
- قابلية الموضوع لدراسة العلمية.

4. أهمية الدراسة:

أي موضوع يطرح للبحث العلمي يجب أن يتسم بالأهمية والقيمة العلمية وتكمن أهمية دراستنا فيما يلي:

معرفة ممارسات تلاميذ المتوسط للألعاب الإلكترونية في ظل انتشارها في المجتمع، وحاولنا دراستها من زاوية التأثيرات التي تخلفها على التحصيل الدراسي لتلاميذ المتوسط و كذلك تأثيراتها على الصحة الجسدية بمختلف جوانبها التي لها دور في التحصيل الدراسي. ولعل النتائج التي نتوصل إليها تكون بمثابة توعية لتلاميذ من تأثيرات الألعاب الإلكترونية. وكذلك نقطة انطلاق و توسع في هذا الموضوع من طرف الباحثين.

5. أهداف الدراسة:

- معرفة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ.
- معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسدية على تلاميذ المتوسط.
- دراسة ظاهرة الألعاب الإلكترونية وانتشارها في المجتمع و المساس بشريحة مهمة في المجتمع.
- معرفة مخلفات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي و المستوى المعرفي لتلاميذ.
- معرفة الجوانب الإيجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية و تقييم التلاميذ لها.
- التوصل لنتائج تفيد البحث العلمي لو بالقليل.

الرغبة في معرفة مدى انتشار الألعاب الإلكترونية في المنطقة التي أنتمي إليها.

6. تحديد مفاهيم الدراسة:

- **الألعاب الالكترونية:**

- اصطلاحا :

هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الكومبيوتر وألعاب الانترنت و ألعاب الفيديو والهواتف المحمولة يطلق على لعبة ما أنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة DIJITAL.ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والهواتف النقالة الحديثة والأجهزة الكفية .

"أما في المفهوم ألمعلوماتي هي برمجيات تحاكي الواقع الحقيقي والافتراضي بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة عن طريق عرض صور متحركة وإصدار أصوات"[1]

"وفي تعريف آخر هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الكومبيوتر وألعاب الإنترنت وألعاب الهواتف المحمولة باليد والألعاب المتوفرة على الأجهزة الإلكترونية"[2]

"وهي كذلك نشاط ترفيهي أكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تحد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من خلال استخدام اليد مع العين اي التآزر البصري والحركي"[3]

- **التعريف الإجرائي:**

هي مجموعة من التطبيقات الموجودة والمجسدة في عالم افتراضي يستخدمها التلاميذ لتسلية والترفيه، تعرض على الهواتف والحواسيب والكومبيوتر تمتاز بطابعها الإلكتروني .

---

[1] بوصلعة كلثوم، مسعودي،علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة ادرار، مذكرة مكملة لنيل متطلبات نيل شهادة ماستر في علم اجتماع التربية، تخصص علم اجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والإسلامية قسم العلوم الاجتماعية ، ص 7

[2] نعيم محمد ناجي السيد، أثر ممارسة الألعاب الالكترونية التفاعلية على الذاكرة العالمة لدى تلاميذ مرحلة الأساسي، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة كلية١١٢ أكتوبر ٢٠٣١،جامعة المنصورة كلية التربية

[3] عقون الحكيم نكبة عبد القادر. ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين 15.18سنة، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر، تخصص التربية الحركية لدى الكفل والمراهق، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة 201ص 13

- **التحصيل الدراسي:**

- لغة:

"من الناحية اللغوية بأنة مشتق من الفعل حصل و حصل الشي حصول، فالتحصيل تمييز ما يحصل "[1]

- اصطلاحا:

تعددت تعاريف التحصيل الدراسي كونه مجال واسع ومن أهم التعاريف مايلي:

"يعرفه الرفاعي نعيم، بلوغ مستوى معين في مادة أو مواد تحددها الدراسة وتعمل من أجل الوصول إليه بهدف مقارنة مستوى الفرد بنفسه أي مدى ما تحققه من نجاح وتقدم واستيعاب للمعارف المتعلقة بهذه المادة من خلال قترة زمنية محددة أو مقارنة محددة لتلاميذ مع بعضهم"[2]

"ويعرفه مولاي بودخليلي أنه المعرفة التي يتحصل عليها الطفل من خلال برنامج مدرسي قصد تكيفيه مع الوسط المدرسي"[3]

"هو مستوى الأداء الفعلي للمتعلم مقارنة مع منهجي يلقي مضمونه بطريقة تعليمة معينة، ويتم تقدير ذلك المستوى من الأداء باختبارات يعدها المعلمون المباشرون للعملية التعليمة، وإختبارت موضوعية يكون لها درجة كافية من الثبات وصدق المضمون"[4]

"ويستخدم هذا المصطلح بمعنى خاص للإشارة به إلى التحصيل الأكاديمي، وهو في هذه الحالة الخاصة يستخدم ليشير على القدرة على أداء متطلبات النجاح المدرسي سواء في التحصيل بمعناه العام أو النوعي لمادة دراسية معينة، ويستخدم لقياس التحصيل الدراسي بطاريات من الاختبارات صممت لقياس مستوى المهارة أو المعرفة التي حصلها الفرد في جوانب نشاطه التعليمي، وتهدف اختبارات التحصيل على تقدير

[1] **خالد رشيد القاضي، لسان العرب، دار الأبحاث، الجزء 2 ط1 الجزائر 2008ص 195**

[2] **سعد الله الطاهر، علاقة القدرة على التفكير بالابتكار والتحصيل الدراسي، معهد علم النفس، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، د.ط. 1995ص 176**

[3] **مولاي بودخليلي محمد،نطق التحفيز المختلفة وعلاقتها بتحصيل دراسي، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر، د. ط 2004ص 328**

[4] **أمال عوكي، نقلا عن الطاهر سعد الله، علاقة القدرة على التفكير والتحصيل ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر1991ص**

مستوى الكفاية من خلال القياس لأداء فعلي في مجال معين فهو إذا قياس القدرة المتمثلة في صورة أداء لتحديد جوانب الامتياز والتفوق "[1]

" ويعرف فاخر عاقل التحصيل الدراسي على أنه مجموعة من الخبرات المعرفية والمهارات التي يستطيع التلميذ أن يستوعبها ويحفظها ويتذكرها عند الضرورة، مستخدما في ذلك عوامل متعددة كالفهم الانتباه والتكرار الموزع على فترات زمنية معينة والقدرة على فهم دروس واستيعابها ويربطونه أيضا بالنتائج المتحصل عليها"[2]

- **التعريف الإجرائي:**

هو مختلف المعارف والمعلومات التي يحصل عليها الطالب في المؤسسات التربوية التي تمكنه من الانتقال من مرحلة إلى مرحلة يتم قياسه من خلال الاختبارات والتقويم الذي يجريه المعلم

- **تعريف التلميذ:**

- لغة:

" جمع تلاميذ وهو الطالب الذي يتعلم صنعة أو حرفة"[3]

- اصطلاحا:

" يعد التلميذ محور العملية التربوية، إذا يجب الاهتمام به من حيث متابعة دروسه والمواظبة عليها فقد عملت الدولة على توفير كل الظروف لمجالي التربية والتكوين"[4]

[1] حفصي أسماء. ديلني عبير. تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ، دراسة على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة، جامعة محمد بوضياف المسيلة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الاتصال،2021

[2] لمعان مصطفي الجاللي، التحصيل الدراسي، الصلدر عن دار المسيرة لنشر والتوزيع والطباعة الأردن منشورات 2111ص 45

[3] جبران مسعود، معجم الرائد، دار العلم للملايين، لبنان بيروت، الطبعة7 1992 ص 198

[4] رافده الحريري، التقويم التربوي، المناهج لنشر والتوزيع عمان 2008ص 194-195

"هو الشخص الذي تهيأ لمرحلة تعليمية معينة يتحكم فيها المستوى العقلي والزمني كما وجب أن تتوفر فيه القدرات واهتمامات وعادات بغية اكتساب المهارات اللغوية التي يطمح الأستاذ لتعليمها له مع مراعاة قدرات واستعدادات المتعلم من حيث الهدف الذي يسعى إلى تحقيقه"[1]

التعريف الإجرائي:

هو التلميذ الذي يزاول دراسته في المرحلة المتوسطية من أجل اكتساب رصيد معرفي وتحسين مستواه التعليمي.

7.الدراسات السابقة:

أ-الدراسات المحلية:

- **الدراسة الأولى:**

من إعداد الباحثة مريم قويدر بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، دراسة وصفية تحليلية من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة نيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال تخص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر _3_ كلية العلوم السياسية و الإعلام 2012.2011

و طرحت التساؤل العام التالي:

- ماهو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في الجزائر في المرحلة الابتدائية للجزائر العاصمة؟

وطرحت الأسئلة الفرعية التالية:

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما مدى تأثير استعمال تكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية!

[1] يرات نعيمة، تطور المعجم اللغوي لدى تلاميذ في مرحلة المتوسط، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في الآداب العربي، جامعة عبد الحميد بن بأديس 2015ص 5

- ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

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

ومن أسباب اختيار الموضوع الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع بلدان العالم والجزائر أساسا، ومعرفة أثارها على سلوكيات الأطفال، ومعرفة الأشياء المثيرة والجذابة للألعاب الالكترونية وكذلك معرفة سبب اقتناء العائلات للأجهزة الالكترونية وكذلك عدم دراسة هذا الموضوع دراسة مكثفة رغم أهميته، والبحث عن سبب انتشار هذه الألعاب الالكترونية، ومعرفه سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني ومعرفه أهم الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الأطفال، وهدفت الباحثة الى معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات والاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية، بين أوساط الأطفال الجزائريين، ومحاولة الكشف عن مختلف جوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدو عنفها وأسباب تفاقمها، واعتمدت على المنهج الوصفي، واستعملت الاستبيان في عملية جمع المعلومات والمقابلة والملاحظة، وحددت عينة الدراسة الأطفال الجزائريين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية الذين يتراوح أعمارهم بين 7 و 12 سنة.

ومن النتائج التي توصلت إليها الباحثة هي إن أفراد العينة يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت فيملكون حرية التصرف والدراسة واللعب، ورضا أفراد العينة على المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم، ووجود تجهيزات الألعاب الالكترونية لأفراد العينة، وكذلك لكل فئة عمريو نوع أجهزة الألعاب الالكترونية، ووجود اختلاف حسب المستوى المعيشي في اقتناء الأجهزة، ويفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات، وهناك اختلاف في مدة ممارسة الألعاب الالكترونية حسب الفئة العمرية، وأفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على حساب التحدث مع العائلة وشعور أفراد العينة بالحماس والسرور عند ممارسة هذه الألعاب.

- **الدراسة الثانية:**

من إعداد الباحثة فاطمة همال بعنوان الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص تكنولوجيا اتصال حديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، كليه علوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية.

- وطرحت الإشكالية التالية ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وطرحت التساؤلات الفرعية التالية:

- هل أثرت الألعاب الالكترونية بشكل ايجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟
- هل كان هذا التأثير جانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟
- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب التأثير؟
- إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في هذا التحقيق؟

واعتمدت فرضيات التالية :

أصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصفة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية.

- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.
- التصميم الفني والشكل لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها.
- الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة لدى الطفل الجزائري.

وهدفت الباحثة إلى التأكد من الفرضيات المطروحة لرصد جوانب هذه الظاهرة وفتح أفق واضحة المعالم لتقديم علاجات وحلول من اجل تبنيهم.

ومن أسباب اختيار الموضوع أهمية الموضوع البالغة على المستوى العربي، الندرة الشديدة في دراسة الموضوع، الرغبة في إكمال دراسة مختلف العلاقات ألناشئه بين الطفل الجزائري والوسائط الإعلامية ومضامينها. واعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي، والعينة كانت أطفال ابتدائيات باتنة، واعتمدت في جمع البيانات على الاستمارة.

ومن النتائج التي توصلت إليها الباحثة هي:

الميل للألعاب القتالية والعاب المغامرة، وعدم ايجابية التأثير وتحسين العمليات الإدراكية والعقلية، وزيادة السلوك العنف والعداء، التأثير على التحسين الدراسي فقد وقت طويل ما بين الساعة والثلاث ساعات ليس بالأمر الهين، و تقمص الأبطال يظهر تصرفات عدوانية، والاهتمام بالتصميم والألوان لكن برتبة تلي مضمون اللعبة وبطلها، و لمتغير الجنس اثر في اختيار نوع اللعبة وأبطالها، فقد الذكور وقت أطول في اللعب بالألعاب الالكترونية، وعمق ارتباط وتعلق الطفل الجزائري بكل أنواع الوسائط الإعلامية.

- **الدراسة الثالثة:**

من إعداد الباحث احمد فلاق بعنوان الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتورة، جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والإعلام، اسم علوم الإعلام و الاتصال2008.2009

وطرح التساؤلات الفرعية التالية:

- ما هي مكانة العاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية لدى الطفل الجزائري؟
- ما هو مصدر العاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
- كيف يتفاعل الطفل مع خصائص شكل ومضمون العاب الفيديو؟

هدف في دراسته إلى معرفة مكانة العاب الفيديو ضمن نشاطات ترفيهية، ومعرفه مصدر العاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري، ومعرفه عادات ممارسة العاب الفيديو.

واعتمد الباحث على المنهج الوصفي، وتحليل المضمون، والاستمارة في جمع المعلومات، واختار عينة الدراسة من الأطفال المتمدرسين تراوح أعمارهم بين 10 و 12 سنة أي مرحلة الابتدائي.

ومن النتائج التي توصل إليها الباحث ما يلي:

- العاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية.
- الكمبيوتر هو الجهاز الذي يستعمله أفراد العينة.

- كلما ارتفع سعر اللعبة قل عدد مستعمليه.
- يوجد اختلاف بين الذكور والإناث في امتلاك عدد العاب الفيديو.
- العطل والمناسبات أفضل فترات ممارسة العاب الفيديو.
- الأكثرية ليس لديهم وقت محدد لممارسة الألعاب الالكترونية.
- **الدراسة الرابعة:**

من إعداد بوهلالة احمد، بزايد نجاة بعنوان تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل من وجهة نظرة الأولياء، مجلة أبعاد، جامعة محمد بن احمد وهران 2، تاريخ الإرسال 28.1.2022،تاريخ القبول9.4.2022، تاريخ النشر5.5.2022.

وطرحوا إشكالية البحث التالية:

- ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل النفسية والجسدية والاجتماعية؟

وطرحوا الفرضيات التالية:

- تؤثر الألعاب الالكترونية على الصحة الجسدية للطفل.
- تؤثر الألعاب الكترونية على الجوانب الاجتماعية.

واعتمدوا على المنهج الوصفي، وكانت عينة الدراسة متكونة من 50 ولي من اباء وامهات، واعتمدوا على استمارة الاستبيان في جمع المعلومات، ومن النتائج التي توصلت اليها الباحثتان هي:

- يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على الصحة النفسية
- يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على الصحة الجسدية
- يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على الجوانب الاجتماعية.

- **الدراسة الخامسة:**

من إعداد الباحثتين صليحة بوشيبان، فطيمة الأشرف، بعنوان انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، مجلة المجتمع والرياضة، جامعه الجزائر 3، جامعه الوادي، تاريخ الاستقبال21.3.20190،تاريخ القبول 14.5.2019 تاريخ النشر 6.6.2019.

وطرحوا الإشكالية التالية:

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الاكماليات؟

وطرحوا التساؤلات الفرعية التالية:

- ماهي عادات وأنماط ممارسة الأطفال الجزائريين للألعاب الالكترونية؟
- ما هي دوافع استخدام الأطفال الجزائريين الألعاب الالكترونية؟
- فيما يتمثل تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال الجزائريين؟

وهدف الباحثتان إلى معرفة عادات وأنماط ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف الجزائريين ومعرفة الدوافع التي تكمن وراء ممارسة الأطفال الجزائريين للألعاب الالكترونية، عن تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، واعتمدت على المنهج الوصفي واختارت العين المتكونة من تلاميذ السنة الرابعة متوسط لاكمالية محمد التواتي احمد بولاية برج بوعريريج، واعتمدت على الاستبيان في عملية جمع المعلومات و من نتائج التي توصل إليها الباحثتين أن أفراد العينة يمتلكون أجهزة العاب الكترونية، ويحققون المتعة من خلال اللعب، كما أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في الفترة المسائية، بعد التعرض الكبير للألعاب الإلكترونية يكون تأثيرها سلبي خاصة إحساس التلاميذ بالتعب بعد ممارستها، وكما أن هناك إدمان على الألعاب الإلكترونية وعدم وجود رقابة من طرف أسر الأطفال هذا ما يؤدي إلى تراجع كبير في المردود الدراسي وعلى مستوى تركيزهم داخل القسم.

- **الدراسات العربية:**

- **الدراسة الأولى:**

من إعداد الدكتور عطا الله حسونة النفري، بعنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة، دكتورة في الآداب، علم الاجتماع، كليه الآداب جامعة المنصورة.

وطرحت اشكالية ما تاثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب؟

وهدفت الدراسة هذه للتعرف على واقع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، و الكشف عن أنواع الألعاب الإلكترونية لدى المرحلة الإعدادية، وإلقاء الضوء على أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية، وتبيان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب، وإعتمدو على المنهج الوصفي،والاستمارة في جمع المعلومات، وإعتمدو على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة.ومن نتائج الي توصل إليها الباحث إكتساب مهارات جديدة وزيادة مستوى التفكير والإبداع من جراء ممارسة الالعاب الالكترونية، و من تأثيرات السلبية إهمال الواجبات المنزلية، وضعف الانتباه والتركيز، واقترح الطلاب ضرورة التوعية الأسرية ومراقبة الأبناء خلال اللعب

- **الدراسة الثانية:**

من إعداد مجموعة من أساتذة التعليم العالي بالمركز الجهوي لمهنة التربية والتكوين الرباط، بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالثانوية الإعدادية، ابن المقفع بمديرية القنيطرة، المجلة الأمريكية الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية.

وطرحوا الإشكالية التالية:

- هل تؤثر مدة اللعب بالألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؟

و طرحوا الأسئلة الفرعية التالية:

- هل تؤثر مدة اللعب بالألعاب الإلكترونية على المذاكرة ومراجعة الدروس لدى التلاميذ؟
- هل تؤثر مدة اللعب بالألعاب الإلكترونية على إنجاز التلاميذ واجباتهم الدراسية؟

وهدف الأساتذة إلى الكشف عن مدى ارتباط وتأثير مدة اللعب بالألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى المراهقين، و الانفتاح على أفاق جديدة للبحث في سبل إرساء دلائل تدريسية لسلامة الرقمية بصفة عامة والتصدي للأثر السلبي بصفة خاصة، واعتمدوا على المنهج الوصفي، وكانت عينة بحثهم 30 تلميذ، 15 إناث و 15 ذكور، واعتمدوا على الاستمارة في عملية جمع المعلومات. ومن النتائج التي توصلوا إليها هي أن عدد ساعات استعمال الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على معدل المذاكرة، و وجود إقبال على الألعاب الحربية، و معظم أفراد العينة يلعبون بالألعاب الإلكترونية، وهذه الأخيرة لها دور في التعثر الدراسي للتلاميذ

- **التعقيب العام على الدراسات السابقة:**

من خلال الدراسة التي قمنا بها والدراسات التي اعتمدنها لاحظنا عدم وجود نقاط اختلاف كثيرة، في حين أن دراستنا تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية من زاويتي تأثيرات على التحصيل الدراسي و الصحة الجسدية في نفس الوقت فهم متغيرات دراستنا، نظرا للعلاقة بين الصحة الجسدية والتحصيل الدراسي لتلميذ و كذلك يختلفان من حيث المكان الزماني والبشري وعينة الدراسة.ويلتقيان في المنهج المتبع وأدوات جمع البيانات مثل استمارة استبيان، وتمت استفادة من هذه الدراسات في عملية التحليل والتفسير للجداول وكذلك من الجانب النظري.

الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة.

المبحث الأول: الألعاب الالكترونية.

أولا- نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية

ثانيا-أنواع الألعاب الالكترونية.

ثالثا-مجالات الألعاب الإلكترونية.

رابعا- أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية.

خامسا- إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني : التحصيل الدراسي.

أولا-وسائل قياس التحصيل الدراسي.

ثانيا-أنواع التحصيل الدراسي.

ثالثا- أهداف التحصيل الدراسي.

رابعا- أهمية التحصيل الدراسي.

خلاصة الفصل

تمهيد:

من بين البرامج التفاعلية الألعاب الإلكترونية لتفاعل الأشخاص فيما بينهم في عالم إفتراضي موجود في لوحات و شاشات إلكترونية. حيث تؤثر على أفراد المجتمع بشكل كبير لاعتبارها وسيلة ترفيه وترفيه عن النفس تحفز لعمليات العقلية بمختلف أنواعها لكن من جانب أخر لها تأثيرات على الأنشطة الأخرى مثل الدراسة فساعات الطويلة التي يقضيها التلاميذ مقابلة هذه الشاشات تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي وسنحاول في هذا الفصل ذكر أهم العناصر التي تخدم الموضوع وتوضح الغموض حول الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.

المبحث الأول :الألعاب الالكترونية.

1.نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية:

يرى ألان لوديباردار بأن الألعاب الالكترونية مرت بمراحل متعددة منذ ظهورها بدأت بألعاب الفيديو إلى أن تطورت إلي ألعاب إلكترونية، فكان لكل مرحلة مميزات تميزها عن المرحلة السابقة

- المرحلة الأولى :

انطلقت من بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت ولاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب بونغ pong وحرب الفضاء space war التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكتريك، ففي بداية الستينيات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة :

- صناعة ألعاب القوة
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينيات
- تطور استعمالات الأعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير والحاسبات العلنية

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة processeur Micro المسوقة من مؤسسة إيتال عام1971 ،وفي العالم الموالي سنة1972 أسس نولان بوشنال Nolan Bushnell أول مؤسسة للألعاب الالكترونية أتاري وادخل أول لعبة أقواس إلكترونية بونغ وتم بيع 10ألاف آلة أدى نجاح لأتاري تضاعف عارضات التحكم المنافسة، حيث كانت أبل appel تستعد لإطلاق أجهزة الكومبيوتر أبل2 appel

- المرحلة الثانية :

تبدأ من الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي Vcs2600 من أتاري والتي تضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي الفترة باك مانpac man التي اخترعت في اليابان تورو

إيواتاني iwatani torui لمؤسسة نامكو Namco واشترت أتاري أجهزة Vcs التي أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب وأظهر صعود أجهزة الكومبيوتر وضعف الإبداع، وانهارت المبيعات سنة 1983حيث باعت مؤسسة وارتز نشاط عارضة التحكم أتاري، وفي هذه الفترة أعلنت Nintendi نينتاندو التي هي مؤسسة مختصة في صناعة الألعاب الويفية وألعاب الجيب و الصالات على أطلاق عارضة التحكم بين نيس Nes يسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو ويعود نجاحها إلى ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 10 سنوات

البطل المميز ل نيس هو ماريو Mario وهو رصاص بشوارب يبدأ مثواؤة بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ DonKey Kong ، ويعد مصمم هذه اللعبة المختصة في الرسومات البيانية Graphiste شيجيرو وميامونو Miyamoto shigeru وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو

- المرحلة الثالثة :

جرت هذه المرحلة في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة الكومبيوتر عائلية كمودور commodore وسينك لير Sinclairوامستراد Amstrad وفي عام 1980 أتاري اس تي st Atari الذي يسجل نقطة الذروة، في هذه المرحلة هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة على تلك الموجودة في مستوى أخر وتتسم أجهزة الكومبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات متعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين المستقبليين والموسيقيين وأظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل اميغا Amiga او اتاري اس تي انتهت هذه المرحلة بتنامي ظاهرتين تنامي الاستنستاخ غير القانوني للألعاب خصوصا الضعف ألعائدي للخاصية التناسخية لهذه الآلات، وفي سنة 1980أوقف كل صانعي هذا النوع ومن الآلات إنتاجهم وتعرضهم للإفلاس لكن اليابان بقيت نينتاندو في أفضل حالاتها واحتكرت السوق تقريبا .

- المرحلة الرابعة :

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبى سوبرنيس Supornes وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين، من خلال لعبة ميغادرايفر وتعد هذه مرحلة تطوير الألعاب

عبر أجهزة الأعلام الآلي PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل ميستا او سيفن كويتوكذا ألعاب الأدوار مثل فاينل فانتيزي ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ ان بطل سيغا تفوق على ماريو.

- المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الأعلام الآلي متعددة الوسائط متعددة الوسائط Multimediaالتي لم تطور خصيصا لهذا الهدف :معالجة الصور ثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة Processeurs Dédies واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD ROM والألعاب على شبكات المحلية LAN وعلى الانترنيت وظهر في هذه المرحلة لاعب جديد في ألعاب الفيديو وهو سوني Sony بلعبة بلايستايشن Playstion وأشتد الصراع بين سوني و نينتاندو، مما أزال سيغا التي انسجمت من سوق عارضات التحكم وعرفت بظهور لارا كروفت التي حققت أرقاما قياسية المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة .

- المرحلة السادسة :

دخول ميكروسوفت والصراع الشرس بين عارضات التحكم PS2 وغايم كوب Game cube و XBOX

- المرحلة السابعة :

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة .و بدأ هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقه نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو ودي اسNintendo DS كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستيشن المتنقل PSD والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني بي اس دي إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت على الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 بلايستيشن الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006كما أطلقت ميكروسوفت خلال النصف الأول من عام2005 جهازها الجديد إيكس بوكس 360 XBOXوقد أسهم الجيل الجديد من العارضات التحكم التي أطلقه عام 2006 في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات

الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج [1].

تطورت الألعاب الالكترونية بشكل كبير واحتلت الحياة اليومية للفرد من خلال الأجهزة والبرامج التي خصصتها المؤسسات المختصة في برمجة هذه التطبيقات، وأصبحت ذات أبعاد ثلاثية ومع أشخاص مستنسخين وأماكن وأشخاص افتراضيين غير موجودين في للواقع.

ثانيا.أنواع الألعاب الالكترونية:

كل ما هو مقدم لطفل في فترة تكوين شخصيته وتنميتها لابد من التدقيق في المحتوى الذي تقدمه، وبما أن التلميذ في هذه المرحلة العمرية الحساسة وجب مراقبة الألعاب التي يمارسها ومعرفه أنواعها، وهذا ما دفع المهتمين بالتربية إلى دراسة هذه المواضيع المهمة، كونها مصدر أثاره وجذب للتلاميذ

ومن أهم الألعاب الالكترونية ما يلي:

1.لألعاب العدوانية :

1-1.العاب الحركة:

وهي الألعاب التي تعتمد على الفعل الجسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصيه الكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري..... الخ ويكون الهدف هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

1-2.العاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبه في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقده وسريعة، وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما اتفق تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثره تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي الكثير من الصغار.

[1]مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل، دراسة وصفية تحليله على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الأعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر3 ،كلية العلوم السياسية والأعلام قسم علوم الأعلام والاتصال،2012، ص127-130.

2. العاب الغاز إستراتيجية :

2-1.العاب الذكاء:

وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرارات وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج الالكترونية أو برنامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين

2-2.العاب المغامرة:

هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فن اللعب نفسه، فلاعب يرسل في رحله بحث وتصبح أمامه مجموعه من الألغاز التي عليه حلها، ومواقف عليه أن يختار أي المسارات سيسلك، وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخيه لم تعد موجودة كالعصور الوسطى.

3.العاب المحاكاة (واقعية):

المحاكاة اعاده إنتاج صور لنشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزيئات، وتستوحي هذه الألعاب أما من الواقع ومن تصورنا لهذا الواقع، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم التقريبي من الواقع ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ومن العاب المحاكاة للواقع نجد محاكمه الطيران" فلايت- سيمولانور" ولعبه كرة القدم.[1]

ثالثا- مجالات الألعاب الالكترونية:

توجد العديد من مجالات الألعاب الالكترونية، وهي مختلف الأجهزة التي تحمل هذه الألعاب الالكترونية، ومنها ما يلي:

1.الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:

[1] فرفور عبد الكريم، بالمجيد سالم، الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين، دراسة ميدانية بثانوية المجاهد قروط بوعلام، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، كليه العلوم الإنسانية والعلوم الإسلامية،2022، ص62.

الألعاب الكترونية على جهاز الكمبيوتر تحتوي على برنامج معلوماتي التي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو أمكانيه لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب. ومن بين هذه الألعاب الثنائية(لوحة الكتابة، والفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتكمل الفأرة في الدخول بسرعة مذهله إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو ألكتابه وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه أجهزه أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل: عصي قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقوم السيارة لألعاب السياق. الصور تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكب، أو قناع الأبعاد الثلاثية، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي يصل إلى جهاز تحسين الصوت.

2.أجهزة قاعة الألعاب الالكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار، وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، جهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع النقود. شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها. ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش، المقود، الكرسي، الدراجة النارية أو السيارة.

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب

2-1.أجهزة أحاديه اللعب:

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحده فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعبة

2-2.أجهزة متعددة اللعب:

والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع النظام jamna الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

3. باستخدام الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب من خلال الهواتف المحمولة بوضوح مثل سوق المستقبل مثلما قدر عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها جي اف ك عن وجود

تشكيلة واسعة وهي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قام بها جي اف ك بان هناك أنواع معينة، هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين، العاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، العاب التقمص، العاب المجتمع

4.الألعاب الالكترونية باستخدام شبكات الانترنت:

محاولات الناشرين إقحام الانترنت ليس كبيرة جدا والسبب لا يشمل إن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التربية فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية.

ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على هذا النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابة بمثابة وجهات الناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم عارضات التحكم الموصولة بالانترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- تسيير بوابة الألعاب الالكترونية على الخط باقتراح الألعاب متعددة اللاعبين أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

5.الألعاب الالكترونية باستخدام عارضات التحكم:

عارضات التحكم أو أجهزة الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عاليه وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من المعالج مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية، التي تستخدمها ولكن يتم بيع أجهزه الألعاب الالكترونية في الأسواق بتكلفه معقولة فإنها تستخدم بكثرة في الأسواق ولا تلجا إلى الحديثة الغالية.[1]

[1] بوعشيبة جميلة، متناني حنان، ليمان حسينة، أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين بالجزائر، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية ناصري رمضان الطاهير، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الأعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الأعلام والاتصال،جامعة الصديق بن يحي، جيجل، الجزائر ،2022 ص 40

وفي الأخير تطور مجالات الألعاب الالكترونية بصفة مستمرة ودائمة التكنولوجية الحاضرة وتغير الرغبات واهتمامات المستخدمين لهذه الألعاب الالكترونية يجعل منها مجال حيوي ديناميكي متنوع يلبي رغبات المستخدمين

رابعا.أسباب إدمان الألعاب الالكترونية:

من أهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية مايلي:

- حالة النشوة و الإحساس بالقوة التي يشعر بها الشخص في فضاء الألعاب الإلكترونية والتي يفقدها في الواقع.
- نجاح الألعاب الإلكترونية في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي قد يعاني منه الكثير من الأشخاص خاصة في فترة المراهقة.
- الرغبة الجامحة في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه إلى عالم الألعاب والمرح.
- التجديد والتحفيز الدائم الذي تتقنه شركات إنتاج الألعاب الالكترونية إضافة الى حاله الإحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب الشخص عند ممارسة الألعاب الالكترونية.
- من أهم أسباب الإدمان للألعاب الالكترونية فشل الأسرة في التواصل الايجابي والفاعل مع أطفالهم وأبنائهم.[1]

خامسا.إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

5-1.إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية إيجابيات تتمثل فيما يلي:

- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.

[1] زهية بودبية، اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، دراسة في الاستخدامات والاشباعات على عينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي، بلديه العنصر جيجل، مذكرة لينل شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص علاقات عامة، جامعة الصديق بن يحي، جيجل ، 2018، ص 56

- تعزيز ثقة الطفل بالنفس، من خلال التكنولوجيا الحديثة يقدر دورها في اتساع رغباته وتحقيق حاجاته
- يتمثل الأطفال بالأخلاق والمبادئ المثالية المنظمة في بعض العاب الحاسوب.
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لإشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال.
- إثارة روح التنافس.
- الاعتياد على دقة الملاحظة والسرعة البديهية في التنظيم والدقة.
- الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب الالكترونية.

5-2.سلبيات الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الالكترونية سلبيات تتمثل فيما يلي:

- الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة الحاسوب.
- الاهتمام الزائد بالعاب الحاسوب يشتت أذان الأطفال عند متابعة تحصيلهم.
- يضعف البناء الجسمي بتاريخ العضلات البدنية الابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفعالية.
- يؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة ممارسه أدواره الاجتماعية من حيث التبادل زيارات الأقارب استقبال الضيوف ومحادثتهم.
- مضمون الألعاب من الفكر والثقافة فقط على الهوا الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.

- يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.[1]

نستنتج إن الألعاب الالكترونية لها جانب ايجابي يشمل تعزيز المهارات العقلية تطوير الإبداعات والمهارات من خلال التخطيط المحكم في الألعاب الالكترونية، كما إنها لا تخلو من السلبيات التي أخطرها الإدمان، العزلة الاجتماعية، و تضييع الوقت، وعدم القيام بأعمال أخرى مثل الدراسة، حل الواجبات المنزلية واستذكار الدروس، وكذلك التأثير على الصحة الجسدية بسبب قلة الحركة.

المبحث الثاني: التحصيل الدراسي.

أولا.وسائل قياس التحصيل الدراسي:

1.الاختبارات المقننة:

1-1.العلامات الدراسية اليومية:

يقوم الأستاذ بإلقاء الدرس على التلاميذ داخل القسم ذلك يقوم بتسجيل علامات يومية يحصل عليها التلاميذ في كل درس.

1-2.الأعمال المنزلية:

ويقصد بها الوظائف أو التمارين المنزلية التي يكلف بها التلميذ ويصححها المعلم فيما بعد، ويظهر لهم مواطن الخطأ ويعمل على توجيههم.

1-3 الاختبارات الشفوية:

ويقوم فيها المدرس بطرح سؤال أو أكثر على التلاميذ مباشرة وتكون الإجابة عليه شفهيا من قبل التلميذ وإذا أخطا ينتقل إلى تلميذ أخر وهذه الاختبارات تساعد التلميذ على أن يكون يقظا.

2.الاختبارات الحديثة والمقننة نذكر منها ما يلي:

2-1.إختبار الخطأ والصواب:

[1] حفصي أسماء، ديلمي عبير، تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ، دراسة على عينه من الأولياء بمدينة المسيلة، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة ،2021، ص 31

من أشهر الأسئلة الموضوعية نظرا لسهولتها ويتكون هذا الاختبار من مجموعة عبارات بعضها صحيحة والبعض الأخر خاطئ، ويشترط أن يكون نصف العبارات خاطئة والنصف الأخر صحيحة، وان تكون مختصرة ويتم خلطها مع بعضها البعض دون نظام أو ترتيب ويختص هذا النوع بقياس الأهداف التربوية الخاصة بمعرفة الأسماء، المصطلحات والقوانين

2-2.اختبار ملئ الفراغ:

يكتب في هذا النوع فراغات ناقصة ويطلب من المتمدرسين تكميلها ويستخدم هذا النوع لقياس معرفة المصطلحات والتوزيع والتعريف وحل المسائل الحسابية.

3-2إختبار المطابقة والمقابلة:

وهو أكثر الأنواع المستعملة في معرفة معنى الكلمات والتعريفات الاصطلاحية والتعرف على الصفات التاريخية والأدبية وهي عبارة عن قائمتين من العبارات القصيرة والرموز والأرقام المتمدرسين إلحاق الشبيه بشبيهه فيها، ويستخدم أسئلة المقابلة لقياس تحصيل التلاميذ من الحقائق ومعاني الكلمات والتواريخ والأحداث والشخصيات. [1]

ثانيا.أنواع التحصيل الدراسي:

هناك نوعين من التحصيل الدراسي التحصيل الجيد الذي يعقب النجاح والتحصيل الدراسي الضعيف.

1.التحصيل الدراسي الجيد:

يقصد به بلوغ المتعلمين مستوى عالي من التحصيل الدراسي والذي يعتبر الركيزة الأساسية التي تسعى المدرسة للوصول إليه وتعمل من اجله بتوفير اكبر قدر ممكن من المداخلات"معينات التعليم والوسائل التوضيحية". إلا أنه يعكس واقع المدرسة ودور النظام التربوي في تجسيد العملية التربوية في المحيط المدرسي.

2.التحصيل الدراسي الضعيف:

[1] فرفور عبد الكريم. بامجيد سالم. مرجع سابق، ص 70

هو حالة من حالات عدم التكيف المدرسي وبمفهوم أدق هو عدم القدرة على استيعاب المعلومات التي تقدم للمتعلمين ذلك لأسباب بيداغوجية واجتماعية واقتصادية، أثرت على قدرات المتعلمين وجعلتهم غير قادرين على استيعاب نتائج التحصيل الدراسي.[1]

ثالثا.أهداف التحصيل الدراسي:

تتمثل أهداف التحصيل الدراسي فيما يلي:

- وقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفه مواطن القوة والضعف لدى التلاميذ.
- الكشف عن المستويات التعليمية المختلفة من اجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم بغية مساعدة كل واحد منهم على التكيف مع الوسط المدرسي.
- قياس ما تعلمه التلميذ من اجل اتخاذ اكبر قدر ممكن من القرارات المناسبة التي تعود عليهم بالفائدة.
- تكيف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المجتمعة من أجل استغلال القدرات المختلفة لتلاميذ.
- تحديد مدى فعالية وصلاحية كل التلاميذ لمواصلة أو عدم مواصلة تلقي الخبرات التعليمية بالإضافة إلى تحسين وتطوير العملية التعليمية.

- التحصيل الدراسي يسعى لتحقيق غاية تحديد صوره الأداءات الفصلية الحقيقية للتلاميذ والتي من خلالها يتم مستقبلهم الدراسي والمهني. [2]

رابعا.أهمية التحصيل الدراسي:

[1] بروكي توفيق، سياطة جمعة، نظام ل–م–د وتأثيره على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية بجامعة احمد دراية أدرار، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع تخصص علم اجتماع مدرسي، جامعة احمد دراية أدرار، الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية. الموسم الجامعي 2017–2018،ص41

[2] نفس المرجع السابق،ص45

- يعالج التحصيل الدراسي كمعيار لقياس مدى كفاءة العملية التعليمية في تنمية مختلف المواهب والقدرات المتوفرة في المجتمع مما يمهد الاستغلال هذه المهارات والقدرات.
- معرفه قدره التلميذ والكشف عن مواهبه وميوله من اجل تشجيعه على التعلم.
- قيام المتعلمين بالدور الايجابي في المجتمع وذلك من خلال توجيه سلوكياتهم على مواجهه مشاكل الحياة.
- اكتساب القدرة على تحقيق المشاريع الشخصية في الحياة.
- يمكن المدرسين من معرفة.
- النواحي التي يجب تأكيدها في تدريس البرامج
- إمكانية تقييم التلاميذ وبالتالي الكشف عن حالات الرسوب.
- تشكل الدرجات التحصيلية وما ينبثق عنها من تقديرات أساسا مهما للكثير من الإجراءات والقرارات التي ترتبط بوضع الفرد وتؤثر فيه.[1]

[1] ليليا يسعد،وحيدة بوشبوط، تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية على تلاميذ السنة الأولى متوسط بمتوسطة بلهوان محمد، بلدية زيامة منصورية، جيجل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع التربية، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل، 2021

خلاصة الفصل:

في خلاصة الفصل نستنتج أن الألعاب الإلكترونية أصبحت حتمية في عصرنا الحالي فالمجتمع والبيئة التي تحيط بنا تمارسها من أصدقاء، وزملاء مدرسة والتحصيل الدراسي الذي يعتبر أهم عنصر في حياة الفرد لأنه يرفع قيمة الشخص ويعززه لذلك وجب الموازنة بين الأنشطة ليكون نظام الحياة لتلميذ نشط ومتنوع فالأوقات الطويلة في الألعاب الالكترونية تؤدي إلى انخفاض معدل التحصيل الدراسي.

الفصل الثالث: الإطار التطبيقي للدراسة.

- تمهيد

اولا- مجالات الدراسة

ثانيا- منهج الدراسة و العينة.

ثالثا- أدوات جمع البيانات.

رابعا- عرض و تحليل و تفسير نتائج الدراسة.

خامسا – مناقشة الدراسة .

تمهيد:

بعد إتمام الإطار العام للدراسة والجانب النظري الذي تم ذكر فيه أهم العناصر التي تخدم الموضوع، سنتطرق إلى الإطار التطبيقي الذي يحمل مجالات الدراسة والمنهج المتبع و أداة جمع البيانات و عرض النتائج المتحصل عليها وتحليلها وتفسيرها وعرض تحليل الكمي والكيفي لنتائج ومناقشتها في ضوء الفرضيات والدراسات السابقة.

أولا- مجالات الدراسة:

1.المجال المكاني:

يتمثل المجال للمكاني للدراسة متوسطة بوهالي الربيع ببرج بوعريريج، ببلدية بن داود التي تقع غرب مقر الولاية إجماليا لتلاميذ المتمدرسين 225 تلميذ لمختلف المستويات، وعدد الأساتذة 20 أستاذ.

2.المجال البشري:

وهم الأشخاص محل الدراسة وفي دراستنا هذه حدد المجال البشري تلاميذ السنة الرابعة متوسط بمتوسطة بوهالي الربيع البالغ عددهم 47 تلميذ، على قسمين قسم يحتوي على 23 تلميذ والقسم الأخر 24 تلميذ من كلا الجنسين ذكور وإناث،الذين تتراوح أعمارهم بين 14 و 17 سنة وتم اختيارهم جميعا لهذه الدراسة.

3.المجال الزماني:

كانت البداية مع الجانب التطبيقي موضوع الدراسة من طرف الأستاذ المشرف في شهر فيفري، وتم الحصول على ترخيص لإجراء استطلاع للمؤسسة واخذ معلومات وتم زيارتها يوم 5 ماي، قمنا بتوزيع الاستمارات واسترجاعها بعد اخذ المعلومات من التلاميذ، ثم قمنا بتفريغ البيانات المتحصل عليها، ووضعها في جداول لنقوم بتحليلها والحصول على النتائج، تم الانتهاء من الدراسة في أواخر شهر ماي فقد استغرقت هذه الدراسة حوالي أربعة أشهر.

ثانيا-منهج الدراسة و العينة:

أ-**المنهج:** هو الخطة والمسار الذي يحدد الطريق، فلابد من استخدام المنهج المناسب للوصول إلى نتائج نفعية تفيد الفرد والمجتمع.

وتم اختيار المنهج الوصفي في دراستنا هذه باعتباره المنهج المناسب لوصف تأثيرات الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الرابعة متوسط.

ب.عينة الدراسة:

العينة هي جزء صغير منتقى من جزء كبير، وتستخدم للأبحاث العلمية لتمثيل السكان الفئة المدروسة بشكل كامل وتسمح بالاستنتاجات الإحصائية لهذا المجتمع المدروس بأقل جهد وتكليف.

وفي دراستنا هذه تم اختيار تلاميذ السنة الرابعة متوسط من متوسطة بوهالي الربيع الذي يبلغ عددهم 47 تلميذ، وقمنا بالمسح الشامل نظرا لعددهم المحدود.

ثالثا-أدوات جمع البيانات:

-الاستمارة:

هي وثيقة مكونة من مجموعة الأسئلة التي يعدها الباحث لتوزيعها على المجتمع المدروس لغرض جمع البيانات.ويقول موريس أنجرس عن الاستمارة أنها تقنية مباشرة لتقصي العلمي تستعمل إزاء الأفراد، تسمح باستجوابهم بطريقة موجهة للقيام بسحب كمي بهدف إيجاد علاقات رياضية والقيام بمقارنات رقمية.وفي دراستنا استخدمنا استمارة الاستبيان وقسمناها الى ثلاث محاور

- المحور الأول تضمن البيانات الشخصية.
- والمحور الثاني تضمن تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل المعرفي.
- والمحور الثالث تضمن تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة الجسدية

رابعا-عرض وتحليل و تفسير نتائج الدراسة:

المحور الأول:البيانات الشخصية.

الجدول (01) يمثل الجدول توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الجنس	تكرار	النسبة
ذكر	28	59.6%
أنثى	19	40.4%
المجموع	47	100%

المصدر: إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس، و نلاحظ أن الذكور هم الفئة الأولى بتكرار 28 ما يقابله نسبة 59.6%،ثم تليها فئة الإناث بتكرار 19 ما يقابله نسبة 40.4%.

ومنه نستنتج أن الذكور هم الفئة الغالبة نظرا لكونهم يمارسون الألعاب الإلكترونية بكثرة فهي تستهوي ميولا تهم وتلبي رغبتهم وكذبك سيكولوجية الرجل التي تتطلب الإثارة والمغامرة، أما الإناث فلديهم خيرات أخرى غير الألعاب الإلكترونية مثل الطبخ والخياطة.

الجدول(02) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة
اقل من 15 سنة	18	38.8%
من 15 إلى 17 سنة	25	53.2%
أكثر من 17 سنة	4	8.5%
المجموع	47	100%

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير السن والفئة الأولى هم من 15 الى 17 سنة بتكرار 25 ما يقابله نسبة 53.2% ثم تليها الفئة التي أعمارهم أقل من 15 سنة بتكرار 18 ما يقابله نسبة38.3% ثم الفئة أكثر من 17 سنة بتكرار 4 ما يقابله نسبة 8.5%.

ومنه نستنتج أن تلاميذ السنة الرابعة متوسط تتراوح أعمارهم بين 15 سنة إلى 17 سنة وهو السن القانوني المحدد من طرف الدولة الجزائرية مرورا ب مرحلة الابتدائي ثم مراحل التعليم المتوسط متجهين للمرحلة الثانوية.

الجدول (03) يمثل الجدول توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي للأولياء.

مستوى الدراسي للولي	التكرار	النسبة
ابتدائي	16	34%
متوسط	21	44.7%
ثانوي	6	12.8%
جامعي	4	8.5%
المجموع	47	100%

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي للأولياء ونلاحظ أن اغلب أفراد العينة مستوى الدراسي للأولياء في مرحلة المتوسط بنسبة 21 ما يقابله نسبة 44.7% يليها أصحاب المستوى الابتدائي بتكرار 16 ما يقابله نسبة 34% ثم أصحاب المستوى الثانوي بتكرار 6 ما يقابله 12.8% ثم فئة المستوى الجامعي بتكرار 4 ما يقابله نسبة 8.5%.

ومنه نستنتج أغلب الأولياء مستوى الدراسي لديهم في مرحلة المتوسط هذا ما يجعلهم قادرون إلى حد ما في توجيه أبنائهم وإرشادهم لدراسة وتحسين مستوى الدراسي لأبنائهم كونهم عاشوا تجربة الدراسة و أدركوا قيمتها.

الجدول (04) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة
حسن	19	40.4%
متوسط	23	48.9%
ضعيف	10	10.6%
المجموع	47	100%

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين مستواهم المعيشي متوسط بتكرار 23 ما يقابله نسبة 48.9% ثم الذين مستواهم حسن بتكرار 19 ما يقابله نسبة 40.4% ثم الفئة التي مستواهم المعيشي ضعيف بتكرار 5 ما يقابله نسبة 10.6%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة مستواهم المعيشي متوسط هذا ما يمكنهم من اقتناء أجهزة إلكترونية لأنها تناسب جميع الفئات منها الفئة المتوسطة.

الجدول(05) يمثل توزيع أفراد العينة حسب المكافئة التي تحصلوا عليها.

المكافئة التي تحصلوا عليها	التكرار	النسبة
امتياز	7	14.9%
تهنئة	6	12.8%
تشجيع	9	19.1%
لوحة شرف	11	23.4%
لا شى	14	29.8%
المجموع	47	100%

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss

يمثل الجدول توزيع أفراد العينة حسب متغير المكافئة التي تحصلوا عليها ونلاحظ أن التلاميذ الذين تحصلوا على لا شيء هم الفئة الأولى بتكرار 14 ما يقابله نسبة29.8% ثم يليها فئة لوحة الشرف بتكرار 11 ما يقابله نسبة 23.4% ثم يليها فئة تشجيع بتكرار 9 ما يقابله نسبة 19.1% ثم الذين تحصلوا على امتياز بتكرار 7 ما يقابله نسبة14.9% ثم يليها الفئة التى تحصلوا على تهنئة بتكرار 6 ما يقابله نسبة 12.8%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة تنحصر مكافئتهم بين لا شيء و لوحة شرف هذا يمكن إرجاعه لتهاون الدراسي من طرف التلاميذ و عدم المراجعة وهذا ليس بالأمر السهل كونهم سيجتازون امتحان شهادة التعليم المتوسط.

المحور الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل المعرفي.

الجدول(06) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير امتلاك جهاز إلكتروني.

إمتلاك جهاز إلكتروني	التكرار	النسبة
نعم	44	%93.6
لا	3	%6.4
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير إمتلاك جهاز إلكتروني ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين أجابو ب نعم Hي انهم يمتلكون جهاز إلكتروني بتكرار 44 مايقابله نسبة 93.6% ثم يليها الفئة الذين أجابو ب لا بتكرار 3 مايقابله نسبة 6.4%.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يمتلكون أجهزة إلكترونية هذا ما بينته نتائج الجدول 4 حيث أن مستواهم المعيشي متوسط ما يمكنهم من اقتناء أجهزة إلكترونية حسب مستواهم المعيشي.

جدول يمثل أفراد العينة المجيبين ب نعم

في حالة الاجابة بنعم	التكرار	النسبة
لوحة إلكترونية	8	%17
هاتف محمول	22	%46.8
كومبيوتر	14	%29.8
المجموع	44	%93.6

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين ب نعم لأمتلاكهم جهاز إلكتروني حيث نلاحظ أن الفئة الغالبة هم الذين يمتلكون الهواتف المحمولة بتكرار 22 مايقابله نسبة 46.8% ثم الذين يمتلكون جهاز كومبيوتر بتكرار 14 مايقابله نسبة 29.8% يليها الفئة التي تمتلك لوحات إلكترونية بتكرار 8 مايقابله نسبة 17%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يمتلكون الهاتف المحمول في مقدمة الأجهزة الإلكترونية وهذا لتوفرها في الأسواق وكذلك سهولة حملها فلا تتطلب جهد كبير ويمكن استعمالها في جميع الأماكن.

يمثل الجدول(07) إجابات أفراد العينة حسب وقت ممارسة الألعاب الالكترونية.

وقت ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
يومياً	16	%34
وقت الفراغ	11	%23.4
العطل	17	%36.2
المناسبات	3	%6.4
المجموع	47	%100

المصدر:من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه إجابات أفراد العينة حسب متغير وقت ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في العطل هم الفئة الأولى بتكرار 17 مايقابله نسبة 36.2% ثم يليها الفئة التى تمارسها يوميا بتكرار 16 مايقابله نسبة 34% يليها الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ بتكرار 11 مايقابله نسبة 23.4% ثم الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في المناسبات بتكرار 3 مايقابله نسبة 6.4%.

ومنه نستنتج أن أغلبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية في العطل ويوميا نبسبة متقاربة فلعطل تعتبر فترات راحة أما الاستعمال اليومي لهذه الألعاب يجب ان يكون محدد بأوقات فقط لممارستها

لتنويع الأنشطة لتلميذ وتقسيم الوقت، وهذا ما يتفق مع نتائج الباحثة بوصلعة كلثوم و مسعودي يمينة وكذلك دراسة أخرى ل الأبرق السايح و حند عبد الحق.

الجدول(08) يمثل إجابات أفراد العينة حسب وضع برنامج لممارسة الألعاب الالكترونية.

وضع برنامج لممارسة الالعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
نعم	23	%48.9
لا	24	%51.1
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير وضع برنامج لممارسة الالعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة التي لا تضع برنامج لممارسة الالعاب الالكترونية هي الفئة الأولى بتكرار 24 مايقابله نسبة51.1% ثم يليها الفئة التي تضع برناج لممارسة الالعاب الالكترونية بتكرار 23 مايقابلها نسبة48.9%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة لا يضعون برنامج لممارسة الألعاب الالكترونية وهذا راجع لغياب الرقابة الوالدية لأبنائهم وعدم تسطير برنامج محدد يسيرون عليه لتجنب الإدمان لهذه الألعاب وضياع الوقت.

الجدول(09) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير أخذ الجهاز للمدرسة.

اخذ الجهاز الإلكتروني للمدرسة.	التكرار	النسبة
نعم	17	%36.2
لا	30	%63.8
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير أخذ الجهاز للمدرسة ونلاحظ أن أغلبية أفراد العينة لا يصطحبون هواتفهم للمدرسة بتكرار 30 مايقابله نسبة 63% ثم تليها الفئة التي تأخذ الهاتف للمدرسة بتكرار 17 مايقابله نسبة 36.2%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة لا يأخذون هواتفهم للمدرسة نظرا للقانون الداخلي للمؤسّسة الذي يمنع جلب الأجهزة الإلكترونية لتركيز على الدراسة والتفاعل داخل القسم.

في حالة الإجابة بنعم

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
أثناء الدراسة	7	%14.9
فترات الراحة	10	%21.3
المجموع	17	%36.2

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة المجيبين ب نعم اي اخذ الجهاز الإلكتروني للمدرسة ونلاحظ أن الذين يأخذونها استعمال الألعاب الإلكترونية في فترة الراحة هم الفئة الأولى بتكرار 10 مايقابله نسبة 21.3% ثم الذين يستعملو الأجهزة الإلكترونية في فترة الدراسة بتكرر 7 مايقابله نسبة 14.9%

ومنه نستنتج أن التلاميذ الذين يأخدون الهواتف للمدرسة يستعملوها في فترات الراحة و كذلك اثناء الدراسة وهذا أمر يخالف القانون الداخلي للمؤسّسة حيث أن فترات الراحة مخصصة للإستراحة بين الحصص، وممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات الدراسة يفقد التلميذ تركيزه مع الاستاذ وكذبك يعرضه لعقوبات تؤدي به الى الفصل من الدراسة.

الجدول (10) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير التفكير بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة.

التفكير بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة	التكرار	النسبة
نعم	26	%55.3
لا	21	%44.7
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير التفكير بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة. ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين يفكرون بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة بتكرار 26 مايقابله نسبة 55.3% ثم يليها الفئة التي لا تفكر بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة بتكرار 21 مايقابلها نسبة 44.7%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة أغلبيتهم يفكرون بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة وهذا ما يؤثر على تركيزهم والانتباه لدرس الذي يؤدى إلى انخفاض تحصيل الدراسي وهذا ما تبين لنا في الجدول رقم 5 حيث أن اغلب المكافئة لا شيء.

الجدول(11) يمثل إجابات أفراد العينة حسب الوقت المقضي في الألعاب الإلكترونية.

الوقت المقضي في الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
ساعة	24	%51.1
ساعتين	11	%23.4
اكثر من ثلاث ساعات	12	%25.5
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الوقت المقضي في الألعاب الإلكترونية ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين يقضون ساعة بتكرار 24 مايقابله نسبة 51.1% يليها الفئة التي تقضي من ثلاث ساعات فأكثر بتكرار 12 مايقابله نسبة 23.4% ثم يليها الفئة التي تقضي ساعتين بتكرار 11 مايقابله نسبة 23.4%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يقضون من ساعة إلى ثلاث ساعات في الألعاب الإلكترونية فعدم وضع برنامج لألعاب الالكترونية هوا ما جعل تنظيم الوقت لديهم منعدم فيحصرون نشاطاتهم ولا ينوعوها وهذا ما تتفق عليه دراستنا مع نتائج الباحثة مريم قويدر.

الجدول(12) يمثل إجابات أفراد العينة حسب مناقشة مواضيع الألعاب الإلكترونية مع زملاء.

مناقشة مواضيع الألعاب الإلكترونية مع زملاء	التكرار	النسبة
نعم	25	%53.2
لا	22	%46.8
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير مناقشة مواضيع الألعاب الإلكترونية مع زملاء ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التي تناقش هذه المواضيع مع زملاء بتكرار 25 مايقابله نسبة 53.2% يليها الفئة التي لا تتناقش مع زملائهم في موضوع الألعاب الإلكترونية بتكرار 22 مايقابله نسبة 46.8%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يتناقشون مع زملائهم في موضوع الألعاب الإلكترونية ومشاركتها مع بعضهم والتعرف على أنواع الألعاب الفضلة لدى كل تلميذ.

جدول يبين في حالة الإجابة بنعم

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
مشاركة الألعاب مع زملاء	15	%31.9
تبادل أسامي الألعاب	6	%12.8
تحميل ألعاب جديدة	4	%8.5
المجموع	25	%53.2

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين ب نعم ونلاحظ أن الفئة التي هدفها مشاركة الألعاب مع زملاء هي الأولى بتكرار 15 مايقابلها نسبة 31.9%ثم تليها الفئة التي هدفها تبادل أسامي الألعاب الإلكترونية بتكرار 6 مايقابلها نسبة 12.8% ثم الذين هدفهم تحميل ألعاب جديدة بتكرار 4 ما يقابله نسبة 8.5%.

و منه نستنتج أن أفراد العينة هدفهم من مناقشة مواضيع الألعاب الإلكترونية مع زملاء هو مشاركة الألعاب مع زملاء بسبب وجود ألعاب تتطلب جماعة أي أنها ألعاب جماعية والشعور بأريحية مع الزملاء لأنهم في نفس المرحلة العمرية وهذا ماتتفق عليه دراستنا مع دراسة زموري ليندة و جيتي نادية.

الجدول(13) يمثل إجابات أفراد العينة حسب الأشياء التي تجذبهم للألعاب الالكترونية.

الأشياء التي تجذبهم للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
الإثارة	24	%51.1
الموسيقى	8	%17
الخيال و الإبداع	12	%25.5
أبطال اللعبة	3	%6.4
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الأشياء التي تجذبهم للألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التي تجذبها الإثارة لممارسة الألعاب الالكترونية بتكرار 24 مايقابله نسبة 51.1% ثم تليها الفئة التي يجذبها الخيال والإبداع بتكرار 12 مايقابله نسبة 25.5% ثم تليها الفئة التي تجذبها الموسيقى بتكرار 8 مايقابلها نسبة 17% وأخيرا الفئة التي يجذبها أبطال اللعبة بتكرار 3 مايقابله نسبة 6.4%.

ومنه نستنتج أن الإثارة هي سبب جذب أفراد العينة للألعاب الالكترونية كونها تلبي رغبة مستخدميها من خلال مراحل اللعبة وكذلك الاكتشاف والمغامرة و التحديات والمكافئة التي في الألعاب.

الجدول (14) يمثل إجابات أفراد العينة حسب زيادة المعارف.

زيادة المعارف	التكرار	النسبة
لا	11	%23.4
نعم	36	%76.6
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه إجابات أفراد العينة حسب متغير مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة المعارف ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التي أجابت بنعم بتكرار 36 مايقابله نسبة 76.6% ثم يليها الفئة التي أجابت ب لا بتكرار 11 مايقابلها نسبة23.4%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة اجابو بأن الألعاب الالكترونية لها دور في زيادة المعارف في تحفز العقل وتزيد من مهارات العقلية و الإدراكية.

الجدول يمثل في حالة الإجابة بنعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
زيادة الخيال العلمي	7	%14.9
تعلم لغة جديدة	15	%31.9
رفع الثقافة العامة	14	%25.5
المجموع	36	%76.6

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة المعارف و الفئة الاولى التي أجابت بأنها تزيد المعارف من خلال تعلم لغة جديدة بتكرار 15 مايقابلها نسبة 31.9% ثم تليها الفئة التي أجابت بأنها تزيد المعارف من خلال رفع الثقافة العامة بتكرار 14 مايقابلها نسبة 25.5% يليها زيادة الخيال العلمي بتكرار 7 مايقابلهانسبة 14.9%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة ساهمت الألعاب الإلكترونية في زيادة المعارف من خلال إكتسابهم لغة جديدة ورقع ثقافتهم العامة حيث أن اللعبة لها مفردات فنية وتقنية خاصة بها وكذلك التعرض المستمر للغة التي تستعملها اللعبة وكذلك من خلال التفاعل مع لاعبين آخرين وهذا ماتتفق عليه دراستنا و دراسة الباحث فرفور عبد الكريم و بامجيد سالم.

الجدول(15) يمثل إجابات أفراد العينة حسب التركيز.

تأثير الألعاب الإلكترونية على التركيز	التكرار	النسبة
تؤثر	26	%55.3
لا تؤثر	21	%44.7
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير تأثير الألعاب الإلكترونية على التركيز ونلاحظ أن الفئة التي أجابت بأنها تؤثر هيا الفئة الأولى بتكرار 26مايقابله نسبة 55.3% تليها الفئة التي أجابت بأنها لا تؤثر بتكرار 21 مايقابله نسبة 44.7%

ومنه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على التركيز فهي لها جانب سلبي مثل الإدمان عليها يؤدي إلى الإرهاق الذهني و تشتته و تضيع الوقت و جانب إيجابي مثل تحسين المهارات والقدرات العقلية.

الجدول(16) يمثل إجابات أفراد العينة حسب زيادة التركيز عند ممارسة الألعاب الالكترونية.

التركيز عند ممارسة الألعاب الالكترونية	تكرار	النسبة
لا	27	%57.4
نعم	20	%42.6
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير التركيز عند ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التي أجابت ب لا بتكرار 27 مايقابلها نسبة 57.4% تليها الفئة التي أجابت بنعم بتكرار 20 مايقابلها نسبة 42.6%.

ومنه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية لا تزيد التركيز فهي بهذا تضعف القدرة على التركيز و الانتباه فدراسة وتحسن المستوى الدراسي يتطلب قوة تركيز عالية وعند ممارسة الألعاب الالكترونية بكثرة فإن تركيز التلاميذ ينخفض مما يؤدي إلى تدهور مستواهم التعليمي.

الجدول (17) يمثل إجابات أفراد العينة حسب تأجيل الواجبات المنزلية.

تأجيل الواجبات المنزلية لممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
لا	23	%48.9
نعم	24	%51.1
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss

يمثل الجدول أعلاه إجابات أفراد العينة حسب متغير تأجيل الواجبات المنزلية لممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التي أجابت بنعم بتكرار 24 مايقابله نسبة 51.1% تليها الفئة التي أجابت ب لا بتكرار 23 مايقابله نسبة 48.9%.

ومنه نستنتج أن الفئة التي تؤجل واجباتها المنزلية لممارسة الألعاب الالكترونية تحاول الهروب من الملل فبعض التلاميذ يجدون حل لواجبات المنزلية أمر ممل فهذه الألعاب وسيلتهم للهروب وكذلك غياب الدعم الأسري والتوجيه من طرف الأولياء وإهمال الواجبات يؤدي إلى انخفاض المستوى الدراسي والرسوب لان الواجبات المنزلية مدعمة لدرس التي تقدم في المدرسة

وهذه النتيجة إتفقت مع نتيجة دراسة الباحثة زهية بوديبة.

الجدول(18) يمثل إجابات أفراد العينة حسب مدة اللعب وتأثيرها على انخفاض تحصيل الدراسي.

مدة اللعب وتأثيرها على التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة
لا	11	%23.4
نعم	36	%76.6
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير مدة اللعب وتأثيرها على التحصيل الدراسي ونلاحظ أن الفئة التي أجابت بأنها تؤثر على التحصيل الدراسي هي الفئة الأولى بتكرار 36 ما يقابله نسبة 76.6% تليها الفئة التي أجابت ب لا بتكرار 11 مايقابله نسبة 23.4%

ومنه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية ومدة اللعب الطويلة تؤدي إلى إنخفاض المستوى الدراسي كون هذه المدة الطويلة تقلص وقت القيام بالنشطات الاخرى مثل حل الواجبات المنزلية وهذا ما كدت عليه نتائج الجدول رقم 11.

الجدول (18) حالة الإجابة بنعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
تأجيل الواجبات المنزلية	13	%27.7
عدم القدرة على التركيز	21	%25.5
السهر لوقت متأخر من الليل	7	%14.9
تشتت ذهني	5	%8.5
المجموع	36	%76.6

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة المجيبين ب نعم ويرجع هذا حسبهم إلى تأجيل الواجبات المنزلية بتكرار 13 مايقابله نسبة 27.7% ثم تليها عدم القدرة على التركيز بتكرار 12 مايقابله نسبة 25.5% ثم تليها الفئة التي أجابت بالسهر لوقت متأخر من الليل بتكرار 7 ما يقابله نسبة 14.9%.

ومنه نستنتج أن مدة اللعب لها علاقة بتأثير على انخفاض تحصيل الدراسي فعدم حل الواجبات وبسبب المدة الطويلة التي يقضيها أفراد العينة.

الجدول (19) يمثل إجابات أفراد العينة حسب الاستجابة لطلب الأولياء بتوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية.

الاستجابة لطلب الأولياء بتوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
لا	34	%72.3
نعم	13	%27.7
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الاستجابة لطلب الأولياء بتوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الأغلبية لا يستجيبون لطلب الأولياء بتكرار 34 مايقابله نسبة 72.3% ثم تليها الفئة التي تستجيب لطلب الأولياء بتوقف بتكرار 13 ما يقابله نسبة 27.7%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة لا يستجيبون طلب والديهم بتوقف عن ممارسة الألعاب فبهذا هم لا يأخذون نصيحتهم بعين الاعتبار ويستمرون في اللعب لفترات طويلة. مما يؤدي إلى انخفاض المستوى الدراسي لتلاميذ.

وهذه النتيجة اتفقت مع نتيجة دراسة الباحثة حفصي أسماء و ديلمي عبير.

الجدول (20) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تغيرات المستوى الدراسي.

تغيرات المستوى الدراسي	التكرار	النسبة
تحسنت	10	%21.3
إنخفضت	20	%42.6
بقيت كما هي	17	%36.2
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير تغيرات المستوى الدراسي لتلاميذ ونلاحظ أن الأغلبية هم الذين انخفضت نتائج تحصيلهم الدراسي بتكرار 20 مايقابله نسبة 24.6% يليها الفئة التي بقيت نتائجها كما هي بتكرار 17 مايقابله نسبة 36.2% ثم تليها الفئة التي تحسنت نتائجها بتكرار 10 مايقابله نسبة 21.3%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة انخفضت نتائج تحصيلهم الدراسي بسبب الأوقات التي يقضوها في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب نتائج الجدول 11 وكذلك إهمال الواجبات المنزلية حسب نتائج الجدول 17 و 18.

واتفقت نتائج هذا الجدول مع دراسة الباحثة حفصي أسماء و ديلمي عبير.

الجدول (21) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير ممارسة الألعاب الالكترونية في فترة الامتحانات.

ممارسة الألعاب الالكترونية في الامتحانات	التكرار	النسبة
أحياناً	19	%40.4
نادرا	13	%27.7
أبدا	15	%31.9
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير ممارسة الألعاب الالكترونية في الامتحانات ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية أحيانا بتكرار 19 مايقابله نسبة 40.4% ثم تليها الفئة التي لا تمارس الألعاب الإلكترونية أبدا في فترة الامتحانات بتكرار 15 مايقابله نسبة 31.9% ثم تليها الفئة التي تمارسها نادرا بتكرار 13 مايقابلها نسبة 27.7%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في فترة الامتحانات وهذا مايؤثر سلبا على التحصيل الدراسي فمن المفروض وقت الامتحانات يكون مخصص للحفظ والمراجعة والاستذكار ليس للعب فتشتت فقضاء وقت طويل في الألعاب يقلل من وقت الدراسة ويصاب التلميذ بإرهاق يؤدي إلى التشتت الذهني ونقص التركيز وصعوبة الإجابة عن الأسئلة في الامتحان.

الجدول(22) يمثل إجابات أفراد العينة حسب إستهلاك وقت لعب على حساب المراجعة.

استهلاك وقت لعب على حساب المراجعة	التكرار	النسبة
لا	25	%53.2
نعم	22	%46.8
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات .spss

الجدول(22) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير إستهلاك وقت لعب على حساب المراجعة ونلاحظ أن الفئة التي أجابت ب لا هي الأولى بتكرار 25 مايقابلها نسبة 53.2%ثم الفئة التي أجابت بنعم بتكرار 22مايقابلها 46.8%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة لا يستهلكون وقت مراجعة على حساب وقت اللعب لان الوقت المطول مع الألعاب يؤدي إلى تراجع مهارات التلميذ فينخفض الأداء الأكاديمي.

الجدول(23) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تقييم الألعاب الالكترونية.

تقييم الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
سلبي	36	%76.6
إيجابي	11	%23.4
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير تقييمهم للألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة التي قيمت بأنها سلبية هي الفئة الغالبة بتكرار 36 مايقابله نسبة 76.6% ثم الفئة التي بأنه إيجابي بتكرار 11 مايقابله نسبة 23.4%.

ومنه نستنتج أن التقييم كان سلبي من طرف أفراد العينة لألعاب الالكترونية نظرا لتأثيرها السلبي على التركيز و تشتت ذهني وإجهاد العقل كما تؤدي إلى ضعف التركيز وإعادة السنة.

وهذا ما أكدته نتائج االباحثة زهية بودبية ورشيد منغور في دراستهم وإتفقت دراستنا معهم ومنه الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي.

المحور الثالث.

الجدول (24) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير ممارسة الألعاب الالكترونية.

ممارسة الرياضة	التكرار	النسبة
لا	3	%6.4
نعم	44	%93.6
مجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير ممارسة الرياضة ونلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الرياضة بتكرار 44 ما يقابله نسبة 93.6% ثم الفئة التي لا تمارس الرياضة يتكرار 3 ما يقابلها نسبة 6.4%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يمارسون الرياضة بالأغلبية وذلك لأهميتها في تحسين الصحة البدنية والوقاية من الأمراض لمقولة العقل السليم في الجسم السليم.

جدول يمثل المجيبين ب نعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
الرجوع للمنزل	11	%23.4
في المدرسة	14	%29.8
بعد فترات الدراسة	6	%12.8
وقت الفراغ	12	%25.5
المجموع	44	%93.6

المصدر:من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين بنعم ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التى تمارس الرياضة في المدرسة بتكرار 14 ما يقابلها نسبة 29.8% يليها الفئة التي تمارس الرياضة في وقت الفراغ بتكرار 12 مايقابله نسبة 25.5% ثم يليها الذين يمارسون الرياضة عند الرجوع للمنزل بتكرار 11 مايقابله نسبة 23.4% يليها الذين يمارسون الرياضة بعد فترات الدراسة بتكرار 6 ما يقابله نسبة 12.8%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يمارسون الرياضة في المدرسة و عند وقت الفراغ ذلك لأهميتها في حماية الجسد من الأمراض وكذلك من ناحية تعزيز ثقة التلاميذ بأنفسهم وكذلك تعزز الثقة بالنفس كما أن التلاميذ الذين يمارسون الرياضة تكون لديهم قوة تركيز عالية وذاكرة قوية.

الجدول(25) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى النظر.

مستوى النظر	التكرار	النسبة
قوي	22	%46.8
متوسط	23	%48.9
ضعيف	2	%4.3
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجاتspss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى النظر ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التي مستوى النظر لديهم متوسط بتكرار 23 مايقابله 48.9% ثم تليها الفئة التي مستوى النظر لديهم قوي بتكرار 22 مايقابله نسبة 46.8% ثم تليها الفئة التي مستوى النظر لديهم ضعيف بتكرار 2 ما يقابله نسبة 4.3%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة مستوى النظر لديهم متوسط وهذا يمكن إرجاعه إلى عوامل وراثية و كذلك التعرض لإشعاعات الهاتف والكومبيوتر وفي هذا الصدد حذرت الدراسات من التعرض لهذه الإشعاعات منها الباحث البريطاني ويليام شيورات الذي حذر من الأشعة الكهرومغناطيسية لأنها تؤثر على الفرد للمدى البعيد الإصابة بأمراض مثل السرطان في الدماغ والأعصاب واضطرابات النوم.

الجدول(26) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير تغيرات الوزن عند ممارسة الألعاب الالكترونية.

تغيرات الوزن عند ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
نعم	26	%55.3
لا	21	%44.7
مجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير تغيرات الوزن عند ممارسة الالعاب الالكترونية. ونلاحظ أن الأغلبية هم الذين أجابو ب نعم بتكرار 26 ما يقابله نسبة 55.3% يليها الذين أجابو ي لا بتكرار 21 مايقابله نسبة 44.7%.

ومنه نستنتج أن ممارسة الألعاب الالكترونية لها تأثير على الوزن بسبب نمط الحياة غير النشط لنقص النشاط البدني وعدم حرق السعرات الحرارية و كذلك عادات الأكل غير الصحية والسهر كلها تؤثر على الوزن.

يمثل الجدول حالة الإجابة ب نعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
زيادة الوزن	18	%38.3
النحافة	8	%17
المجموع	26	%55.3

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين ب نعم ونلاحظ أن الفئة الاولى هم الذين تغير وزنهم من خلال زيادة الوزن بتكرار 18 مايقابله نسبة 38.3% يليها الذين تغير وزنهم من نحافة بتكرار 8ما يقابله نسبة 17%

ومنه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير في الجسم سوءا بزيادة الوزن أو النحافة حيث ان زيادة الوزن من خلال عادات الأكل كما ذكرنا في الجدول السابق والنحافة بسبب زيادة النشاط الذهني عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وهذا ما يؤثر على التحصيل الدراسي فحيث المشكلات الصحية مثل السكر وضغط الدم تؤثر على التركيز، كما أن التلاميذ يتعرضون لظاهرة السخرية بسبب الوزن الزائد الذي يؤثر على ثقتهم بأنفسهم وتؤثر على تفكيره داخل القسم والتفكير بكلام زملائه والنحافة تعرض الجسم لأمراض مثل فقر الدم والدوخة ما تجعل التلميذ يتغيب لفترات عن المدرسة و تضيع منه الدروس.

الجدول(27) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير وضع نظارات طبيية أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.

وضع نظارات عند ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
لا	33	%70.2
نعم	14	%29.8
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير وضع نظارات عند ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن أغلبية أفراد العينة لا يضعون نظارات بتكرار 33 مايقابله نسبة 70.2% ثم يليها الذين يضعون نظارات بتكرار 140 مايقابله نسبة 29.8%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة لا يضعون نظارات عند ممارسة الألعاب الالكترونية.

وهذا ما يؤثر على الرؤية بسبب نقص البصر، ويؤثر على دراستهم من خلال عدم الرؤية الواضحة للكتابة وصعوبة القراءة وكذلك التأخر في فهم الدروس المكتوبة. وتنخفض نسبة التركيز والانتباه بسبب الجهود التي تبذلها العين لرؤية بوضوح كما أن مستواهم الحقيقي في التحصيل الدراسي لا يقيم من خلال الامتحانات لعدم قدرتهم على قراءة الأسئلة. والإجابة عليها فيؤثر على أدائهم وتحصيلهم الدراسي.

الجدول(28) يمثل إجابات أفراد العينة حسب الشعور بصداع أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.

الشعور بصداع أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
نعم	*38*	%80.9
لا	10	%21.3
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الشعور بصداع أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين يشعرون بصداع بتكرار 38مايقابلهنسبة 80.9% ثم الفئة التي لا تشعر بصداع بتكرار 10 مايقابلها21.3%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يشعرون بصداع أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية بسبب إجهاد العين والتعرض الطويل لشاشات الأجهزة وقلة النوم والسهر والوضعيات غير الصحيحة.

حيث أكد العالم البريطاني ضرورة استخدام السمع ومكبرات الصوت و تجنب المكالمات الطويلة وعدم النوم بجانب الهاتف المحمول وإيقاف تشغيله ووضع وضعية الطيران، ففترات اللعب الطويلة تشتت الانتباه وتتعي الجسم وترهقه فيغيب التلميذ عن المؤسسة التربوية وينخفض مستوى تحصيله الدراسي.

يمثل الجدول المجيبين ب نعم.

في حالة الإجابة ب نعم	التكرار	النسبة
إجهاد العين	12	%25.5
ممارسة الألعاب الالكترونية بكثرة	8	%16.7
السهر في الليل	11	%23.8
إشعاعات الشاشة	7	%14.9
المجموع	38	%80.9

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين بنعم أي يشعرون بصداع في الرأس عند ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن إجهاد العين هوا الجواب الغالي بتكرار 12 مايقابله 25.5% يليه السهر في الليل بتكرار 11ما يقابله نسبة 16.7 ثم يليها ممارسة الألعاب الالكترونية بكثرة بتكرار 8 مايقابله نسبة 16.7% ثم يليها إشعاعات الشاشة بتكرار 7 ما يقابله 14.9% ومنه نستنتج أن صداع الرأس عند ممارسة الألعاب الالكترونية بسبب إجهاد العين والسهر وممارسة الألعاب الالكترونية بكثرة منا له تأثير سلبي على التحصيل الدراسي. وهذا ما أكدته نتائج الجدول السابق وتحليله.

الجدول (29) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير فترات النوم وانتظامها.

فترات النوم وانتظامها	التكرار	النسبة
لا	28	%59.6
نعم	19	%40.4
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير فترات النوم وانتظامها ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين اجابو ب لا أي أن فترات النوم غير منظمة بتكرار 28مايقابلها نسبة 59.6% يليها المجيبين ب نعم بتكرار 19 مايقابله نسبة 40.4%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة فترات النوم غير منتظمة لديهم فدراسات أكدت أن التعرض للأجهزة الالكترونية وشعاعها تثبط إنتاج الميلاتونين المسؤول عن النوم.

وهذا ما أكدته الباحثة فاطمة إهمال في تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب العقلي والنفسي والجسدي.

أفراد العينة المجيبين بنعم

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
قلة النوم	10	%21.3
السهر	13	%27.7
الأرق	5	%10.7
المجموع	28	%59.6

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين بنعم ونلاحظ أن الفئة الأولى هي التي سبب عدم انتظام فترات النوم لديها إلى السهر بتكرار 13 مايقابله نسبة 27.7% يليها قلة النوم بتكرار 21.3% يليها الأرق بتكرار 5 مايقابله10.7%

ومنه نستنتج أن السهر و الأرق سببه عدم انتظام فترات النوم. وهذا ما أكدته نتائج الجدول السابق مما يؤدي إلي إرهاق لتلاميذ وعدم القدرة على التركيز وشعور بنعاس داخل القسم وانخفاض التحصيل الدراسي.

الجدول(30) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير الانفعالات عند ممارسة الألعاب الالكترونية.

الانفعالات عند ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
نعم	38	%80.9
لا	9	%19.1
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير وجود انفعالات عند ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين اجابو بنعم بتكرار 38 مايقابله نسبة 80.9% يليها الفئة المجيبة ب لا بتكرار 9 مايقابله نسبة 19.1%

وننه نستنتج أن أفراد العينة يشعرون بانفعالات عند ممارسة الألعاب الالكترونية بسبب التحديات والمنافسة التي تفرضها اللعبة وقوانينها ومراحلها وكذلك خسارة شخصيته الافتراضية يؤثر على تحصيله الدراسي بسبب الانشغال الذهني بالألعاب التي تؤدي للقلق فيضعف تركيزه لدروس.

جدول يمثل المجيبين بنعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
إنقطاع التيار الكهربائي	11	%23.4
عند خسارة مراحل اللعبة	16	%34
عند تشتيت التركيز	11	%23.4
المجموع	39	%8.9

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة المجيبين بنعم ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين أجابو بأن الانفعالات تكون عند خسارة مراحل اللعبة بتكرار 16 مايقابله نسبة 34% يليها بنسبة متساوية انقطاع التيار الكهربائي وتشتيت التركيز بتكرار 11 مايقابله نسبة 23.4%

ومنه نستنتج أن الانفعالات سببها خسارة مراحل اللعبة وتشتيت التركيز التي تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للعب وفي نفس الوقت من خلال تشتت الذهني.

الجدول(31) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير الشعور بالآلام الظهر والرقبة عند ممارسة الألعاب الالكترونية.

الشعور بآلام في الرقبة والظهر عند ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
لا	19	%40.4
نعم	28	%59.6
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الشعور بألام في الرقبة والظهر عند ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين اجابو بنعم اي انهم يشعرون بألام بتكرار 28 مايقابله 59.6% يليها المجيبين ب لا بتكرار 19 مايقابله نسبة 40.4%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة يشعرون بألأم في الرقبة والظهر عند ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا راجع لوضعية الجلوس غير الصحيحة والضغط على العمود الفقري والعضلات. وقلة الحركة والإجهاد العضلي والإضاءة المضرة بالصحة والتوتر الذي يؤدي إلى تشتت ذهني والإحساس بألأم أثناء الدراسة مما يؤدي إلى انخفاض القدرات الإدراكية وهذا كله يؤثر على المستوى الدراسي.

كما أشارت الدكتورة حسني أستاذة في طب الأطفال أن انتشار الألعاب الالكترونية في سنوات الأخيرة والجلوس المطول يؤدي إلى إصابات عديدة للجهاز العظمي والعضلي مثل ألام الظهر وهذا ما تتوافق عليه نتائج دراستنا.

في حالة الإجابة بنعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
البقاء مع الأجهزة	14	%29.9
عدم اخذ الوضعية الصحيحة	9	%19.1
قلة الحركة	5	%10.6
المجموع	28	%59.6

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين بنعم ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين يشعرون بالألام في الرقبة والظهر بسبب البقاء مع الأجهزة بتكرار 14مايقابله نسبة 29.9% ثم عدم أخذ الوضعية الصحيحة بتكرار 9 مايقابله نسبة 19.1% يليها قلة الحركة بتكرار 5 مايقابله نسبة 10.6%

ومنه نستنتج أن سبب شعور أفراد العينة بآلام راجع للبقاء مع الأجهزة وعدم اخذ الوضعية الصحيحة في الجلوس وهذا ما أكدته نتائج الجدول السابق.

الجدول(32) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تسيب الألعاب الالكترونية مشاكل وأمراض جسدية.

تسبب الأمراض الجسدية	التكرار	النسبة
نعم	28	%59.6
لا	19	%40.4
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير تسبب الألعاب الالكترونية مشاكل وأمراض جسدية ونلاحظ أن الفئة التي أجابت بنعم هي الفئة الغالبة بتكرار 28 تلميذ ما يقابله نسبة 59.6% يليها الفئة التي أجابت بلا بتكرار 19 ما يقابله 40.4%

ومن هنا نستنتج أن الألعاب الالكترونية لها مؤثرات على الصحو الجسدية فتصيبها بالأمراض مثل الخمول البدني الإجهاد البصري مشكلات العظام والمفاصل التي لها تأثير على مستوى التحصيل الدراسي.

في حالة الإجابة بنعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
إجهاد العين	11	23.5%
الصداع	9	%19.1
القلق	8	%17
المجموع	28	%59.6

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات .spss

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين بنعم ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين اجابو بإجهاد العين بتكرار 11 مايقابلهنسبة 23.5% يليها الذين أجابو بصداع بتكرار 9 مايقابله نسبة 19.1% يليها القلق بتكرار 8 مايقابله نسبة 17%

ومنه نستنتج أن إجهاد العين والصداع تسببه الألعاب الالكترونية وهذا ما أكدته نتائج الجدول28.

الجدول(33) يمثل إجابات أفراد العينة حسب متغير تغيرات الوجبات الغذائية عند ممارسة الألعاب الالكترونية.

تغيرات الوجبات الغذائية	التكرار	النسبة
لا	17	%36.2
نعم	30	%63.8
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير تغيرات الوجبات الغذائية عند ممارسة الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن الفئة الغالبة هم الذين تغيرت وجباتهم الغذائية بتكرار 30 مايقابله نسبة 63.8% يليها المجيبين ب لا بتكرار 17 مايقابله نسبة 36.2%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة تغيرت وجباتهم الغذائية من خلال استهلاك الوجبات السريعة واستهلاك طعام غير متوازن مما يؤدي إلى نقص فيتامينات ومعادن وتنتج عنه أمراض مثل السمنة لنقص النشاط البدني.

في حالة الإجابة بنعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
التركيز مع اللعبة	15	%31.9
نقص الشهية	9	%19.1
عدم انتظام الوجبات	6	%12.8
المجموع	28	%63.8

المصدر: من إعداد الطالبة بالاعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه أفراد العينة المجيبين بنعم. ونلاحظ ان الفئة الأولى هم الذين اجابو بالتركيز مع اللعبة بتكرار 15 مايقابله نسبة 32.9% يليها نقص الشهية بتكرار 9 مايقابله نسبة 19.1% يليها عدم إنتظام الوجبات بتكرار 6 مايقابله 12.8%

ومنه عدم انتظام الوجبات راجع لتركيز مع اللعبة ونقص الشهية.

الجدول (34) يمثل الجدول إجابات أفراد العينة حسب الخمول والكسل.

الخمول والكسل	التكرار	النسبة
نعم	36	%76.6
لا	11	%23.4
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الخمول والكسل ونلاحظ أن الفئة الأولى هم الذين اجابو ب نعم سببت خمول وكسل بتكرار 36 مايقابله نسبة 7.6% يليها الذين أجابو ب لا بتكرار 11 ما يقابله نسبة 23.4%

ومنه نستنتج أن أفراد العينة سببت لهم الألعاب الالكترونية خمول وكسل بسبب الاستلقاء لوقت طويل وقلة نشاط البدني ونمط النوم الغير منتظم يؤدي لتعب في النهار وعدم تركيز مع الدروس.

الجدول يمثل المجيبين بنعم.

في حالة الإجابة بنعم	التكرار	النسبة
الانهيار الجسدي	13	%27.7
عدم القدرة على الاستيقاظ	14	%29.8
ترك الوظائف	4	%8.5
إحساس بروتين يومي	5	%10.6
المجموع	36	%76.6

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب الألعاب الالكترونية وتسببها للخمول والكسل وعدم القدرة على الاستيقاظ صباحا هي الفئة الغالبة بتكرار 14 ما يقابله نسبة 29.8%ثم يليها الانهيار الجسدي بتكرار 13 مايقابله نسبة 27.7% يليها الإحساس بروتين يومي بتكرار 5 مايقابله نسبة10.6%يليها ترك الوظائف بتكرار 4 ما يقابله نسبة 8.5%

ومنه الخمول والكسل يجعل التلميذ غير قادر على الاستيقاظ هذا ما يؤدي إلى غيابه عن المدرسة و يتدنى مستواه التحصيلي وإعادة السنة.

الجدول(35) يمثل إجابات أفراد العينة حسب الإدمان على الألعاب الالكترونية.

الإدمان على الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
نعم	39	%83
لا	8	%17
المجموع	47	%100

المصدر: من إعداد الطالبة بالإعتماد على مخرجات spss.

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير الإدمان على الألعاب الالكترونية ونلاحظ أن أغلبية أفراد العينة اجابو بنعم أي أنهم مدمنين بتكرار 39 مايقابله نسبة 83% يليها الغير مدمنين بتكرار 8مايقابله نسبة 17%.

ومنه نستنتج أن أفراد العينة مدمنين على الألعاب الالكترونية وهذه نسبة كبيرة وخطيرة حيث أن الإدمان عليها يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي وانخفاضه وحتى الرسوب وتأخر الدراسي وهذا ما أكدته نتائج بوراندة ليلة وبوكوموش عيسى و غوتي زياتي حيث أن الإدمان سبب الرسوب والتأخر المدرسي.

خامسا- مناقشة النتائج:

أ-عرض النتائج العامة:

-يتبين من خلال الجدول رقم 6 والجدول رقم 7 أن أغلب أفراد العينة يمتلكون أجهزة إلكترونية والمتمثلة بكثرة في الهواتف المحمولة والكومبيوتر.

-يتبين من خلال الجدول رقم 7.8 أن أفراد العينة لا يضعون برنامج لممارسة الألعاب الإلكترونية ويمارسونها يوميا وخلال العطل وأغلب أوقات الفراغ.

-يتبين من خلال الجدول رقم 9.10 أن أفراد العينة يأخذون الأجهزة الإلكترونية للمدرسة، وهذا ما تؤكد عليه النتائج في الجدول10 والمتمثل في أنهم يفكرون بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة في المدرسة.

-تبين الشواهد الكمية والإحصائية الموجودة في الجدول رقم 11و 12و 13 أن أفراد العينة يقضون مابين ساعة إلى ثلاث ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية ويتناقشون مع زملائهم ويتشاركون الألعاب الإلكترونية ويتبادلونها كون هذه الأخيرة تجذب الإثارة.

-يتبين من خلال الشواهد الكمية الموجودة في الجدول رقم 14 أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم في زيادة المعارف من خلال تعلم لغات جديدة و زيادة نسبة الثقافة العامة.

-يتبين من خلال الجدول رقم 15 و 16بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على تركيز الممارسين لها. فهي لها جانب سلبي يؤثر على القدرات و المهارات العقلية.

-يتبين من خلال الجدول رقم 17 أن التلاميذ يؤجلون واجباتهم المنزلية بسبب ممارستهم الألعاب الإلكترونية، فالمدة التي يمارسون فيها الألعاب الإلكترونية جعلت مستواهم الدراسي ينخفض وهذا راجع إلى تأجيل الواجبات المنزلية و السهر لوقت متأخر من الليل وعدم القدرة على التركيز.

-يتبين من خلال رقم الشواهد الإحصائية الموجودة في الجدول رقم 19 بأن التلاميذ أثناء ممارستهم للعب بالألعاب الإلكترونية

-يتبين بأن التلاميذ لا يستجيبون لطلب أوليائهم بتوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

-يتبين من خلال نتائج الجدول 20 أن المستوى الدراسي لتلاميذ إنخفض وهذا ما تؤكد عليه أيضا الجداول رقم 17و 18.

-يتبين من خلال الشواهد الكمية الموجودة في الجدول رقم 21 أن التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية أحيانا أثناء فترات الامتحانات وهذا ما يرجع لإدمانهم على هذه الألعاب.

-يتبين من خلال الشواهد الكمية للجدول رقم 23 أن التلاميذ يقرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي

-يتبين من خلال الجدول الشواهد الكمية الموجودة في الجدول رقم 25.26.27 بأن أفراد العينة مستوى نظرهم متوسط ولا يضعون نظرات عند ممارسة الألعاب الإلكترونية وهناك تغيرات على مستوى وزنهم بسبب إدمان الألعاب الإلكترونية.

-يتبين من الشواهد الكمية الموجودة في الجدول 28.29.30 أن أفراد العينة لديهم مشاكل جسدية مثل الصداع وآلام الظهر والرقبة وانفعالات وفترات نوم غير منتظمة وهذا ما تؤكد عليه الجداول رقم 31.32.33.

-يتبين من خلال الشواهد الكمية.الموجودة في الجدول 34 أن الألعاب الإلكترونية جعلت أفراد العينة يشعرون بخمول وكسل مما يسبب انخفاض التحصيل الدراسي.

-من خلال الشواهد الكمية في الجدول رقم 35 أن التلاميذ يقرون بإدمانهم على الألعاب الإلكترونية.

-من خلال الجدول تبين وجود علاقة بين التحصيل والصحة الجسدية فالألعاب الإلكترونية تسبب أمراض جسدية مما يؤدي إلى انخفاض التحصيل الدراسي ورسوب وتأخر دراسي.

ب-مناقشة النتائج في ظل الفرضيات:

-الفرضية الأولى:

من خلال الفرضية الأولى التي كانت تبين أن الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل المعرفي لتلاميذ السنة الرابعة متوسط بمتوسطة بوهالي الربيع تبين لنا في ضوء تحليلنا للمعطيات الموجودة في الجداول السابقة ما يلي:

- من خلال الجدول رقم 6 تبين أن المبحوثين يمتلكون أجهزه الكترونية بنسبة93.6%. والهاتف المحمول هو المرتبة الأولى وهذا ما يجعل الألعاب الإلكترونية متاحة لهم في جميع الأماكن والأوقات

- من خلال الجدول رقم 8 تبين أن المبحوثين لا يضعون برنامج لممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 51.1% وهذا ما يؤدي إلى إهمال أوقات المراجعة واستذكار الدروس

-من خلال الجدول رقم 9 يتبين أن المبحوثين يفكرون بالألعاب الإلكترونية أثناء الدراسة بنسبة 55.3% وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم المعرفي لتشتت ذهنهم وأفكارهم.

- من خلال الجدول رقم 14 تبين أن المبحوثين زادت معارفهم من خلال الألعاب الالكترونية باكتساب لغة جديدة ورفع الثقافة العامة بنسبة 76.6%.

- تبين من خلال الجدول رقم 17 أن المبحوثين يؤجلون الواجبات المنزلية والمراجعة بنسبة 51.1% وهذا ما يشكل خطرا بالنسبة لمستوى التحصيل الدراسي لديهم.

- من خلال الجدول رقم 19 تبين أن المبحوثين لا يستجيبون لطلب أوليائهم بالتوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية بنسبة 36.2%.

- جدول رقم 20 تبين أن نتائج الدراسية للمبحوثين انخفضت بنسبة 42.6% وهذه النسبة الكبيرة تجعل نتائجهم في انخفاض مستمر وتجعلهم يعيدون السنة وهذا راجع للأوقات الطويلة المقضية في ممارسة الألعاب الالكترونية.

- من خلال الجدول رقم 21.22 تبين أن المبحوثين يمارسون الألعاب في فترات الامتحانات ويستهلكون وقت لعب على حساب الدراسة والمراجعة.

– من خلال الجدول رقم 23 تبين أن تقييم المبحثين للألعاب الالكترونية سلبي76.6%.

– مما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية أثرت على تحصيلهم وتركيزهم تأثير سلبي بحيث انخفضت نتائجهم الدراسية وعلى هذا الأساس مما يدعنا بالقول بأن الفرضية الأولى قد تحققت نسبيا.

–**الفرضية الثانية:** تؤثر الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسدية.

– يتبين لنا من خلال تحليلنا للمعطيات الموجودة في الجداول السابقة ما يلي:

– من خلال الجدول رقم 23 تبين أن المبحوثين يمارسون الرياضة بنسبة 93.6% في المدرسة وهذا ما يجعلهم يحصرون وقت ممارستهم للرياضة في المدرسة فقط والرياضة تحتاج تخصيص وقت يوميا لممارستها لتفيد الجسم.

– تبين في الجدول رقم 25 27 26 28 أن مستوى نظر المبحوثين متوسط ولا يضعون نظرات عند ممارستهم الألعاب الالكترونية، كما زاد وزنهم بسبب الألعاب الالكترونية والشعور بصداع لإجهاد العين وهذا ما يجعلهم لا يركزون في دروسهم ويهتمون بالأمراض التي تصيبهم.

– كما تبين من خلال جدول 29 30 34 أن فترات النوم للمبحوثين غير منتظمة بسبب السهر في الليل الذي سبب لهم خمول وهذا ما يؤدي إلى صعوبة الاستيقاظ صباحا والتغيب عن المدرسة وضياع الدروس.

– كما يتبين من الجدول 34 أن الألعاب الالكترونية سببت للمبحوثين أمراض جسدية وانفعالات مثل ألام الرقبة والظهر وزيادة الوزن إجهاد العين لعدم أخذ الوضعية الصحيحة عند اللعب.

– يتبين من خلال الجدول 35 أن المبحوثين أدمنوا على الألعاب الإلكترونية بنسبه 83% الذي أدى إلى انخفاض تحصيلهم وتراجعه.

من خلال ما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية تؤثر على الصحة الجسدية من خلال إلحاقها بمشاكل وألام وهذا ما يؤكد على أن الفرضية الثانية قد تحققت نسبيا.

–**الفرضية العامة:**

تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

من خلال عرض وتحليل نتائج الدراسة توصلنا إلى أن أفراد العينة أثرت الألعاب الالكترونية على تحصيلهما الدراسي بالانخفاض وهذا ما أكدته نتائج الجدول رقم 20 كما أنها سببت مشاكل جسدية للمبحوثين وهذا ما يجعلهم يركزون على الآلام التي تسببها الألعاب الإلكترونية ويهملون دراستهم ويتغيبون عنها.

من خلال الجداول والنتائج التي تحصلنا عليها نستنتج أن الفرضية العامة قد تحققت نسبيا.

ج-مناقشة النتائج في ظل الدراسات السابقة:

- اتفقت النتائج التي توصلنا إليها في دراستنا من خلال وجود أجهزة إلكترونية وتجهيزات لأفراد العينة مع دراسة الباحثة مريم قويدر وكذلك من ناحية ممارسة الألعاب الالكترونية في المناسبات والعطل.

- اتفقت دراستنا مع نتائج دراسة الباحثة فاطمة همال من حيث التأثيرات التي تعتبر سلبية على العمليات العقلية والإدراكية وكذلك من حيث التأثير على التحصيل الدراسي والوقت الطويل المقضي من طرف أفراد العينة في اللعب بالألعاب الالكترونية.

- اتفقت دراستنا مع دراسة بوهلالة أحمد و بزايد نجاة في تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة الجسدية.

وكذلك الشعور بالتعب عند ممارستها وانخفاض المستوى التحصيلي.

- اتفقت دراستنا مع دراسة الباحثة صليحة بوشيبان و فطيمة الأشرف من خلال نتيجة التأثير ضعف التركيز و ضعف المردود الدراسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية.

- لم تتوافق دراستنا مع دراسة احمد فلاق من حيث الجهاز الأكثر طلبا حيث دراسة الباحث جهاز الكمبيوتر في المقدمة أما دراستنا الهاتف المحمول هو الجهاز الأكثر استعمالا.

- واتفقت دراستنا مع المقالة العلمية لأساتذة التعليم العالي بالمركز الجهوي للرباط من حيث تأثير مدة لعب الألعاب الالكترونية على التعثر الدراسي وإهمال الواجبات.

-لم تتفق دراستنا مع دراسة الباحث عطا الله حسونه السيد النفري في اكتساب المبحوثين مستوى تفكير و إبداع فدراستنا كان المبحوثين إكتسبو لغة جديدة وثقافة عامة.

واتفقت مع دراستنا من خلال النتائج الضعيفة جراء إهمال الواجبات المنزلية.

الخاتمة

الخاتمة:

و في الختام نستنتج أن الألعاب الإلكترونية لها جانبين سلبي وإيجابي فطريقة تعاملنا هي التي تحدد تأثيراتها علينا، فتنظيم الوقت وتنويع الأنشطة من دراسة ورياضة لن يؤثر سلبا على الحياة بشكل عام والتحصيل الدراسي بشكل خاص، والأوقات الطويلة مقابل الشاشات تجر حتما إلى تأثير سلبي وانخفاض مستوى التحصيل الدراسي لتلاميذ وكذلك من ناحية الصحة الجسدية لتلميذ وما تسببه من أمراض ومشاكل جسدية مثل آلام الرقبة الظهر ضعف البصر فتصب التلميذ بتشتت الذهني ويضعف من مهاراته في التركيز والإنتباه.

وتوصلنا من خلال دراستنا إلى أن الألعاب الإلكترونية أدت إلى انخفاض مستوى التحصيل الدراسي بسبب إهمال الواجبات واستذكار الدروس والبقاء مطولا على شاشات الأجهزة فكلها عوامل سلبية تؤثر على مردودية العملية التعليمية.

لذلك وجب الموازنة بين الأنشطة لتحقيق نمط حياة نشط لا يقتصر على مصدر واحد لترفيه والتسلية، والبحث عن أنشطة بديلة والخروج من حلقة الألعاب الالكترونية إلى عملية التفاعل مع المجتمع وإكتشافه وتعزيز مهارات التفاعل الاجتماعي وكذلك من واجب الأولياء الوقوف على عملية إرشاد وتوجيه أبنائهم.

للحد من تأثيرات السلبية لتحصيل الدراسي والصحة الجسدية فأصبحنا نلاحظ أطفال في عمر الزهر يعانون من أمراض منها التوحد العزلة الإدمان انحناءات في الظهر والعمود الفقري فعلاقة الصحة الجسدية بتحصيل الدراسي قوية كون الصحة الجسدية دافع لتطوير المكتسبات والمعارف وتحسين المستوى والدراسي وأي خلل يصيبها يتأثر الطرف الأخر.

توصيات:

- ضرورة وجود مراقبة أبوية في المنزل للتلاميذ.
- ضرورة الموازنة بين الأنشطة مثل اللعب الدراسة وقضاء وقت مع العائلة.
- التركيز على الدراسة باعتبارها مصدر تعلم المعارف والخروج من مستنقع الجهل.

– منع الهواتف وجميع الأجهزة الالكترونية في فترات الامتحانات والفروض وإتاحتها في العطل والمناسبات.

– وضع كاميرات مراقبة داخل المؤسسات التربوية لمعرفة تحركات التلاميذ داخل المؤسسة.

– تحفيز التلاميذ على مصادر ترفيه متنوعة مثل: المطالعة، الرياضة.....

– تحفيز التلاميذ للمشاركة في الأنشطة المدرسية من مسرح و إنخراط في الكشافة.

– ممارسه الرياضة بشكل دائم وليس حصرها في المدرسة فقط.

– تناول الوجبات الصحية و تجنب الوجبات الغير صحيحة.

– اخذ فترات نوم كافية وتجنب السهر.

– اخذ وضعيات صحيحة عند لعب الألعاب الالكترونية.

– معالجة إدمان الألعاب الالكترونية بطرق أمنه وفعلية لتجنب تأثيراتها السلبية على حياه التلاميذ.

أفاق الدراسة:

بغية استكمال الدراسة مستقبلا نقترح مجموعة من المواضيع و التي نجملها على مايلي:

–الوسائط التكنولوجية و أثرها على التحصيل الدراسي للتلاميذ في المرحلة الثانوية.

–تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الانحرافي للمراهق.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

أحمد فلاق الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، أطروحة دكتوراه العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، سنة 2008-2009

2. أمال عوكي، نقلا عن الطاهر سعد الله، علاقة القدرة على التفكير والتحصيل، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر 1991.

3.بوهلالة أحمد، بزايد نجاة، تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية لطفل من وجهة نظر الاولياء.

4. بوعشيبة جميلة، متناني حنان، ليمان حسينة، أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين بالجزائر.

5. بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية.

6. جبران مسعود، معجم الرائد، دار العلم للملايين لبنان، بيروت الطبعة 7 سنة 1992.

7. حفصي أسماء، ديلمي عبير، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ.

8. رافدة الحريري، التقويم التربوي، المناهج لنشر والتوزيع عمان 2008.

9. يسعد ليليا، وحيدة بوشبوط، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

10. لمعان مصطفي الجاللي، التحصيل الدراسي الصادر عن دار الميسرة، لنشر والتوزيع والطباعة، الأردن

11. مولاي بودخليلي محمد، النطق التحفيز المختلفة وعلاقتها بتحصيل الدراسي

12. مريم قودير، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال.

13. نعيم محمد ناجي السيد، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذاكرة العالمة لدى تلاميذ مرحلة الأساسي.

14. عقون الحكيم، نكبة عبد القادر، ألعاب الفيديو وإنعكاساتها على مستوى التحصيل وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين15-18 سنة

15. عطا الله حسونة، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب.

16. ، صليحة بوشيبان، فاطيمة الأشرف، إنعكاساتإستخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

17. فاطمة همال الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيها في الطفل الجزائري.

18. فرفور عبد الكريم، بامجيد سالم، الألعاب الإلكترونية عير الهواتف الذكية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين.

19. زهية بوديبة، رشيدة منغور، أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي المراهقين .

20. خيرات نعيمة، تطور المعجم اللغوي لدى تلاميذ في مرحلة المتوسط.

21.خالد راشيد القاضي لسان العرب، دار الأبحاث الحزء2 ط 2 الجزائر 2008 .

الملاحق

ا لاستـمـا ر ة

المحور الأول: البيانات الشخصية.

الجنس: ذكر أنثى

السن: أقل من 15 سنة ،من 15-17سنة ،أكثر من 17 سنة

المستوى المعيشي: حسن ، متوسط ، ضعيف

المستوى الدراسي للوالدين: ابتدائي متوسط ثانوي جامعي

س5- كيف كانت نتائجك خلال السنوات الماضية: امتياز تهنئة تشجيع لوحة شرف
لاشيئ انذار توبيخ

المحور الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل المعرفي.

س6- هل تمتلك جهاز الكتروني: نعم لا

اذا كانت الاجابة بنعم ما هو نوع هذا الجهاز: لوحة الكترونية

هاتف محمول

كومبيوتر

تلفاز

لعبة الكترونية

س7-هل تمارس الألعاب الالكترونية: نعم لا

اذا كانت اجابتك بنعم هل من أجل: ترفيه تعليم تمضية الوقت أخرى
تذكر.....

س8: متى تمارس الالعاب الالكترونية: يوميا وقت الفراغ العطل المناسبات
أثناء الدراسة

س9- هل تضع برنامج لممارسة الالعاب الالكترونية و الدراسة: نعم لا

اذا كانت الاجابة بنعم كيف يكون ذلك

.....

س10- هل تصطحب مهك جهازك للمدرسة للممارسة الالعاب الالكترونية: نعم لا

اذا كانت اجابتك ب نعم هل من أجل: ممارسة الألعاب أثناء الدراسة ممارسة
الألعاب أثناء فترات الراحة الاطلاع على جديد الألعاب و تحميلها أخرى تذكر

.....

س11- هل تفكر بالالعاب الالكترونية اثناء الدراسة: نعم لا

س12-ما هو الوقت الذي تستغرقه في اللعب بالالعاب الالكترونية: ساعة ساعتين أكثر من 3 ساعات

س13- هل تتناقش مع زملاءك في مواضيع الالعاب الالكترونية أثناء الدراسة : نعم لا

اذا كانت الاجابة بنعم هل يرجع ذلك إلى: مشاركة الالعاب مع زملاء تبادل أسامي الألعاب تحميل ألعاب جدد

س14-ما هو الشيئ الذي يجذبك لممارسة الألعاب الالكترونية: الاثارة الرسومات الموسيقى الابداع و الخيال أبطال اللعبة أخرى تذكر .....

س15-هل سامت الالعاب الالكترونية في زيادة معارفك: نعم لا

اذا كانت الاجابة بنعم هل عن طريق: زيادة خيالك العلمي تعلم لغة جديدة زيادة رصيدك اللغوي رفع ثقافتك العامة

س16-هل تؤثر الألعاب الالكترونية على قدرتك على تركيز : تؤثر لاتؤثر

س17- هل تلاحظ أن تركيزك يزداد عند ممارسة الألعاب الالكترونية: نعم لا

اذا كانت الاجابة بنعم هل يرجع ذلك الى: التحكم الجيد في اللعبة التحكم في العمليات الحسابية و الذهنية في اللعبة اخرى تذكر.....

س18-هل تؤجل واجباتك المدرسية و مراجعتك من أجل لعب الالعاب الالكترونية: نعم لا

س19-هل مدة لعبك بالالعاب الالكترونية ادى الى انخفاض تحصيلك الدراسي : نعم لا

اذا كانت اجابتك ب نعم هل يرجع ذلك الى: تأجيل الاعمال و الواجبات عدم القدرة على التركيز السهر لوقت متأخر من الليل مع هذه الالعاب التشتت الذهني لك

س20- هل تستجيب لطلب والديك بالتوقف عن ممارسة الالعاب الالكترونية: نعم لا

اذا كانت الاجابة ب نعم : تتوقف في الحين تتوقف بعد استكمال اللعبة تتوقف لفترة ثم تعود التهرب من حل واجبات و مراجعة دروسك

في حالة الاجابة ب لا هل يرجه ذلك الى: الخوف من خسارة مرحلة ما في اللعبة شدة التعلق باللعبة قوة تأثير اللعبة

س21- هل لاحظت تغييرات على مستوى تحصيلك الدراسي عند ممارسة الالعاب الالكترونية: تحسنت انخفضت بقيت كما هي

س22-هل تمارس الالعاب الالكترونية في فترة الامتحانات: احيانا نادرا ابدا

س23- هل تستهلك وقت لعب الالعاب الالكترونية على حساب وقت المراجعة: نعم لا

س24-ما هو تقييمك للالعاب الالكترونية على تحصيلك الدراسي: سلبي ايجابي

المحور الثالث: تأثير الالعاب الالكترونية على الصحة الجسدية:

س25-هل تمارس الرياضة البدنية: نعم لا

اذا كانت اجابتك ب نعم متى يكون ذلك: عند الرجوع الى المنزل في المدرسة بعد فترات الدراسة في وقت الفراغ

س26كيف هو مستوى نظرك: قوي متوسط ضعيف

شكرا على تعاونكم