وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد البشير الإبراهيمي برج بوعريريج
كلية الآداب والعلوم الاجتماعية
قسم علم الاجتماع

الرقم التسلسلي:.....

رقم التسجيل: .....

تأثير الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة الفري فا ير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03

مقدمة لنيل شهادة ماستر LMD في تخصص: علم اجتماع تربية

إعداد الطالب:

- سيدي علي فيصل

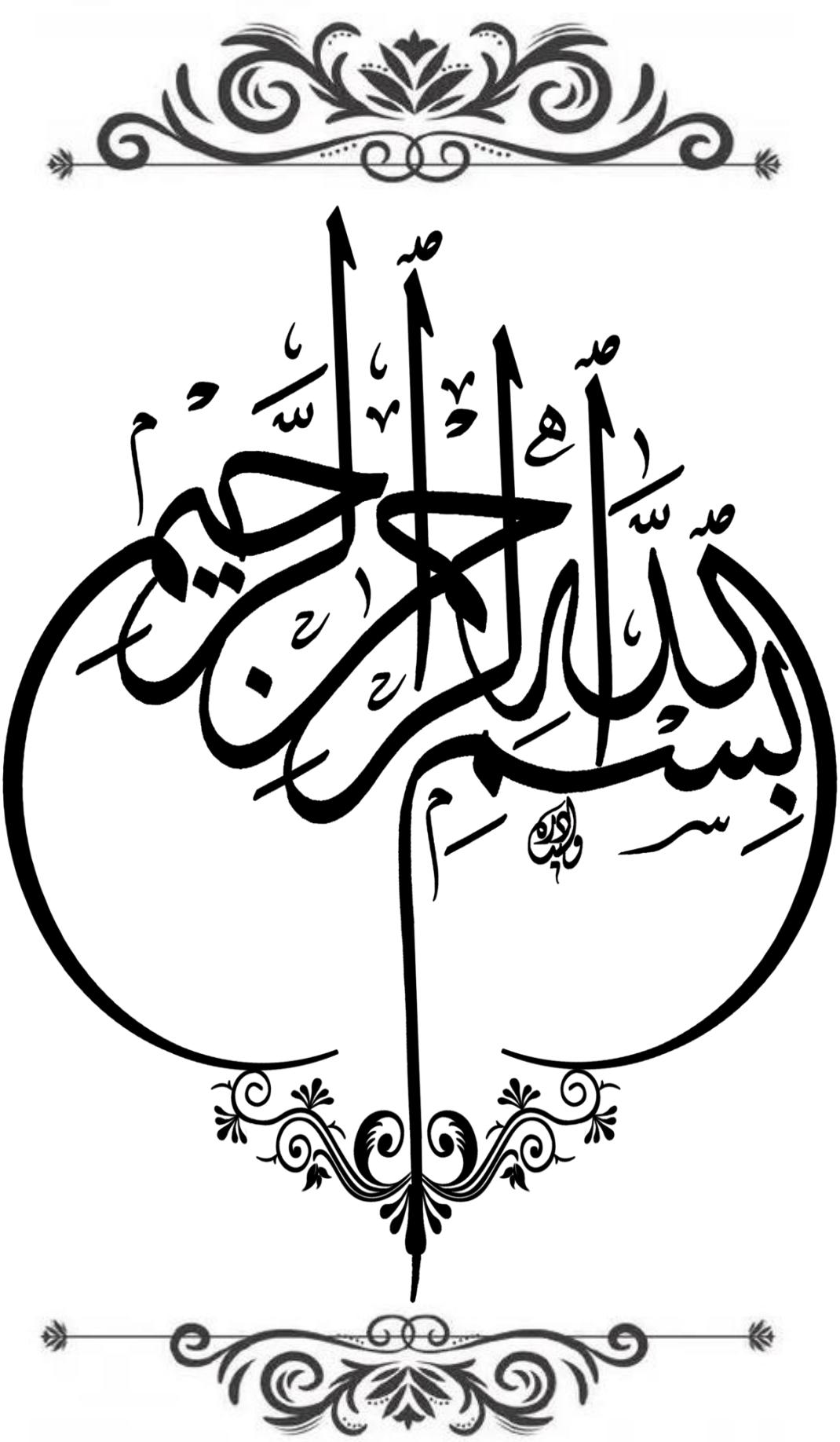
تحت إشراف:

* أ.د/ زرواتي رشيد

أمام لجنة المناقشة:

الرقم	الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الجامعة	الصفة
1	زرواتي رشيد	أستاذ	جامعة البشير الإبراهيمي البرج	مشرفا ومقررا
2	عمارة بوجمعة	أستاذ محاضرا	جامعة البشير الإبراهيمي البرج	ممتحنا
3	وارم العيد	أستاذ محاضرا	جامعة البشير الإبراهيمي البرج	ممتحنا

السنة الجامعية: 2022/2021


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

قَالَ تَعَالَىٰ: ﴿إِنۡ أُرِيدُ إِلَّا ٱلۡإِصۡلَٰحَ مَا ٱسۡتَطَعۡتُۚ وَمَا تَوۡفِيقِيٓ إِلَّا بِٱللَّهِۚ عَلَيۡهِ تَوَكَّلۡتُ وَإِلَيۡهِ أُنِيبُ ٨٨﴾

هود: ٨٨

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين

نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين:

أما بعد:

أحمد الله على توفيقه لي ومنحي القوة والصبر على اتمام هذا العمل المتواضع

ثم إقرارا بالفضل لذويه ونزولا عند قول النبي – صلى الله عليه وسلم- :

" من لا يشكر الناس لا يشكر الله" ، فإن الواجب يدفعنا إلى أن نخص بالشكر

بعد الله تعالى الأستاذ المشرف

"رشيد زرواتي"

الذي تفضل علينا بأن أعطانا الكثير من وقته الثمين، فلم يدخر جهدا في مساعدتنا، وتقديم يد العون العلمي والمعنوي ، فكان نعم الأستاذ، ونعم المشرف فجزاه الله عنا كل خير وبارك له في علمه، وعمره.

وإلى جميع أساتذة قسم علم الاجتماع بجامعة محمد البشير الإبراهيمي برج بوعريريج

كما لا يفوتنا أن نتقدم بجزيل الشكر، والعرفان إلى كل من ساهم من قريب

أو بعيد بمد يد العون في سبيل إنجاح وإتمام هذه الرسالة.

وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين.

إهداء

إلى والدي الكريمين بارك الله في عمرهما

إلى زوجتي الفاضلة

إلى من شاركوني رحم أمي إخوتي وأخواتي

إلى كل من ساعدني من قريب أو بعيد

أهدي هذا العمل المتواضع

الفهارس

الفهرس

شكر وعرفان	
إهداء	
فهرس الجداول	
فهرس المحتويات	
مقدمة.....	أ–ب
الفصل الأول: موضوع الدراسة	
1- الإشكالية.....	05
2- أهمية الدراسة.....	06
3- أسباب اختيار الموضوع.....	07
4- أهداف الدراسة.....	07
5- تحديد المفاهيم والمصطلحات.....	08
6- الأصول النظرية والفكرية.....	13
7- الدراسات السابقة.....	19
8- فرضيات الدراسة.....	24
الفصل الثاني: منهجية البحث والتعريف بميدان الدراسة	
تمهيد.....	27
I/منهجية البحث	28
1/المنهج.....	28
2/مصادر جمع المادة العلمية النظرية والميدانية	28
3/أدوات جمع البيانات الميدانية.....	29
4/ العينة.....	31
5/مواصفات العينة.....	32
6/بعض القواعد والقياسات الإحصائية.....	36
II/التعريف بميدان الدراسة.....	37
1–الحدود المكانية.....	38

2-الحدود البشرية.....	38
3-الحدود الزمانية.....	38
الفصل الثالث: اللعب والألعاب الالكترونية	
تمهيد.....	40
1- خصائصه اللعب ووظائفه.....	41
أ-خصائص اللعب.....	41
ب-وظائف اللعب.....	41
2-ماهية الألعاب الالكترونية.....	42
أ-تاريخ الالعاب الالكترونية.....	42
ب-تطور الألعاب الالكترونية.....	43
ج- مجالات الألعاب الإلكترونية.....	47
د-أنواع الألعاب الإلكترونية.....	48
هـ-استخدامات الطفل للألعاب الالكترونية.....	50
و- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.....	52
ز-أشهر الألعاب انتشارا في الجزائر.....	55
حـ-الألعاب الالكترونية كصناعة اقتصادية رائجة.....	57
خلاصة.....	59
الفصل الرابع: التحصيل الدراسي	
تمهيد.....	61
1/ أنواع التحصيل الدراسي.....	62
أ/التحصيل الدراسي الجيد.....	62
ب/التحصيل الدراسي الضعيف.....	62
2/أهداف التحصيل الدراسي وأهميته.....	62
3/ أدوات قياس التحصيل الدراسي.....	63
أ/الاختبارات التقليدية.....	63
ب/الاختبارات الحديثة أو المقننة.....	64

4/العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي.....	66
أ/العوامل الشخصية.....	66
ب/العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي.....	70
5/ مظاهر التحصيل الدراسي.....	76
6/جهود الأسرة لمعالجة الضعف الدراسي.....	79
خلاصة	81
الفصل الخامس: عرض، تحليل وتفسير البيانات الميدانية	
تمهيد.....	83
1–عرض وتحليل وتفسير بيانات الفرضية الأولى.....	84
2–عرض وتحليل وتفسير بيانات الفرضية الثانية.....	92
3–عرض وتحليل وتفسير بيانات الفرضية الثالثة.....	98
* مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات.....	110
أ– مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية العامة.....	110
ب–مناقشة نتائج الدراسة في ضوء البيانات الشخصية.....	110
ج–مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الأولى.....	111
د–مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثانية.....	113
هـ–مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثالثة.....	114
*خلاصة النتائج والاقتراحات.....	116
أ– خلاصة النتائج.....	116
ب– الاقتراحات.....	116
* خاتمة.....	117
* الملاحق.....	119
* المراجع.....	125
* ملخص	

فهرس الجداول:

الرقم	الجدول	الصفحة
01	يمثل جنس المبحوثين	32
02	يمثل الفئة العمرية للمبحوثين	33
03	يمثل المستوى المعيشي	34
04	يمثل هاتف شخصي للمبحوثين	35
05	يمثل نوع الهاتف المستخدم في الألعاب الالكترونية	35
06	يمثل نوع الألعاب الالكترونية المحملة من قبل المبحوثين	84
07	يمثل من يحمل الألعاب الالكترونية الأب أم الأبناء	85
08	يمثل المدة التي يقضيه المبحوث في لعبة الفري فاير	85
09	وقت اللعب المفضل لدى المبحوثين	86
10	القيام بكل الواجبات المنزلية على أكمل وجه بالنسبة للمبحوثين	87
11	الألعاب الالكترونية تجذبك أكثر من التقليدية بالنسبة للمبحوثين	87
12	تفضيل ممارسة الألعاب الالكترونية على قراءة الكتاب المدرسي بالنسبة للمبحوثين	88
13	تأجيل واجباتك المدرسية لممارسة فري فا ير بالنسبة للمبحوثين	89
14	عند ممارسة لعبة فري فا ير تشعر بالملل في حل الواجبات المدرسية بالنسبة للمبحوثين	89
15	هل ينهاك والدك عن ممارسة هذه اللعبة بالنسبة للمبحوثين	90
16	ما هي الفترة التي تحبذ فيها لعب فري فا ير بالنسبة للمبحوثين	91
17	هل ترى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على حواسك	91
18	هل تسرح بذهنك في لعبة فري فا ير داخل القسم.	92
19	هل تتحدث مع زملائك عن لعبة فري فا ير داخل القسم والمستوى الذي	93

	وصلت إليه	
20	كيف هو مستوى التعبير (الشفوي أو الكتابي) عندك	94
21	هل تتواصل مع اللاعبين الآخرين في لعبة فري فاير	95
22	هل أضفت ممارسة لعبة فري فاير زيادة في مستوى المشاركة لديك داخل القسم	95
23	هل تتفاعل مع الدروس وتشارك في القسم	96
24	هل تركز أثناء ممارسة لعبة فري فا ير وتندمج معها	97
25	هل تضطر لأخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارستك للعبة فري فاير	98
26	كيف هو تحصيلك في نشاط اللغة العربية عموما	99
27	كيف هو تحصيلك في نشاط الرياضيات عموما	100
28	كيف هو تحصيلك في نشاط التربية الإسلامية عموما	101
29	هل تؤكد أن نتائجك الدراسية تأثرت كثيرا من جراء ممارستك للعبة فري فاير	102
30	يبين نوع الألعاب المحملة مع كيف هو مستوى التعبير (الشفوي أو الكتابي) عندك	103
31	هل ترى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على حواسك مع هل تؤكد أن نتائجك الدراسية تأثرت كثيرا من جراء ممارستك للعبة الفري فاير؟	105
32	هل عند ممارستك للعبة الفري فا ير تشعر بالملل عند حل الواجبات المنزلية مع كيف هو تحصيلك في نشاط الرياضيات	107

مقدمة

مقدمة:

لقد نمت صناعة الألعاب الالكترونية نموا كبيرا خلال العقدين الماضيين في العالم ، وذلك مع رغبة مزيد من شركات التكنولوجيا الكبرى الحصول على أرباح أكبر بوجود أكثر من ملياري شخص يلعبون ألعاب الكترونية بانتظام في مختلف أنحاء العالم دون اكتراث للمخاطر و الجوانب السلبية التي تنجر عن ممارستها.

وقد تجاوزت قيمة صناعة الألعاب العالمية الآن 300 مليار دولار، وذلك حسب تقرير لشركة "أكسنتور" (Accenture)[1] نشرته مؤخرا، وأضافت الصناعة 500 مليون لاعب جديد على مدار السنوات الثلاث الماضية، وذكر التقرير أن الإيرادات السنوية العالمية المقدرة في هذه الصناعة أعلى من المبيعات التي تحققها صناعة الموسيقى والأفلام مجتمعة.

وإذا كانت كلمة "ألعاب" ترسم في مخيلتك صورة لاعب وحيد يجلس في غرفة مظلمة في الطابق السفلي من بيت ما، مع سماعات رأس كبيرة، ويندمج باستغراق تام مع جهاز حاسوب أمامه، فقد لا تكون مخطئا تماما، فهذه هي الصورة النمطية التي حددت بها ثقافة "البوب" رؤيتنا للألعاب الإلكترونية، ومع ذلك فإن صناعة الألعاب في طريقها إلى تغير كبير لم يسبق له مثيل.

وقد توسع حديثا تعريف الألعاب الإلكترونية ليشمل ألعاب الهواتف الذكية وألعاب الوسائط الاجتماعية والإعلان في الألعاب، وذلك بصرف النظر عن الحاسوب التقليدي وألعاب الفيديو المتعارف عليها سابقا، وحاليا نحن في منتصف إعادة تخيل صناعة الألعاب للاستفادة من الإمكانات الكبيرة التي تقدمها "الحوسبة السحابية"، وهو الأمر الذي سيجعلها أكثر اجتماعية وأقل تحكما، حيث تتحول استوديوهات تصميم الألعاب من تقديم الألعاب للأجهزة الثابتة إلى الأنظمة القائمة على السحابة، ويوفر هذا للاعبين فرصة للعب ألعاب متعددة في وقت واحد ويساعد الشركات على جني مزيد من الأرباح، وذلك حسب ما ذكرت مجلة "أناليتكس إنديا ماغ" (analyticsindiamag) مؤخرا. فقيمة صناعة الألعاب العالمية تتجاوز الآن 300 مليار دولار .

إن الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب التقليدية في البلدان العربية ومنها الجزائر والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة التلميذ وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على التلاميذ بفعل تقنياتها ومميزاتها ، فأصبحوا يندفعون نحوها

[1] شبكة الجزيرة الاعلامية، 2021 .

بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين بل تعدى الأمر ليشمل كل فئات المجتمع.

وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب الالكترونية من تفكير وانتباه وتركيز، في حين أن لها أثار سلبية نتيجة الاستخدام المفرط لها كما يمكن أن تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة في أوقات الدراسة، حيث نجده يمضي وقتا طويلا في اللعب وبالمقابل مهملا لواجباته المدرسية خاصة في ظل غياب وانعدام رقابة الأولياء والتوعية الاجتماعية.

وانطلاقا من الواقع الملاحظ حاولنا دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة الفري فا ير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية.

وعليه قمنا بتقسيم دراستنا إلى خمسة فصول خصص الفصل الأول لموضوع الدراسة، وبه العناصر التالية: الإشكالية، أسباب اختيار الموضوع، أهداف الدراسة وأهميتها، تحديد المفاهيم الإجرائية، الأصول النظرية الدراسات السابقة، وأخيرا فرضيات الدراسة.

والفصل الثاني خصص لمنهجية البحث والتعريف بميدان الدراسة أولا منهجية البحث وبها المنهج، مصادر جمع المادة العلمية النظرية والميدانية، أدوات جمع البيانات الميدانية ،العينة ،أخيرا بعض القواعد والقياسات الإحصائية، ثانيا التعريف بميدان الدراسة. الفصل الثالث ماهية الألعاب الالكترونية ونشأة الألعاب الالكترونية ومجالاتها وأنواعها وسلبياتها وواقع الألعاب الالكترونية والفصل الرابع للتحصيل الدراسي من خلال تعريفه، أنواعه، أهدافه، أدوات قياسه، عوامله مظاهره، جهود الأسرة في معالجته.

أما الفصل الخامس التطبيقي فيشمل فيه عرض وتبويب وتحليل نتائج البيانات ونتائج البحث والاقتراحات وخاتمة.

الفصل الأول

موضوع الدراسة

1- الإشكالية:

يعتبر اللعب من الأنشطة الذهنية والبدنية التي يقوم بها الفرد سواء كان صغيرا أم كبيرا من أجل تلبية حاجات مختلفة مثل: الترويح، تفريغ الطاقة الزائدة،أو حتى التعليم في بعض الأحيان، وقد يكون هذا اللعب فرديا أو جماعيا، وفي مجال تعريف اللعب نجد أن قاموس علم النفس قد عرف اللعب بأنه: "نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض المتعة دون دافع آخر".[1]

وبالتالي يمكن القول أن اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية أو جماعية، وهو نشاط إنساني حر من أجل المتعة وهذا النشاط قد يكون حركيا أو ذهنيا.

ولقد كان للتقدم التكنولوجي المتسارع دورا كبيرا في بروز أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب فظهرت ألعابا إلكترونية متطورة ومرتفعة الدقة ويمارسها الأفراد في العالم الافتراضي.

وقد حلت هذه الألعاب بدلا من الألعاب الشعبية أو القديمة - إن صح التعبير- التي يمارسها الأبناء على أرض الواقع ووجها لوجه، ولقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول جميع الفئات العمرية أطفالا وشبابا على حد سواء ولم تقتصر ممارستها على أجهزة الكمبيوتر أو البلايستيشن أو من خلال الأجهزة الخاصة في نوادي الألعاب، بل أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة والذكية وبتكاليف قليلة مما أتاح الفرصة لجميع الأفراد لممارسة هذه الألعاب بسهولة ويسر.

لقد بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، ولكن مع تقدم أجهزة التكنولوجيا والتطور في مجال الانترنت أصبح انتشار هذه الألعاب بشكل أكبر، وفي مطلع الألفية أصبحت هذه الألعاب منتشرة في مراكز المقاهي والملاهي الإلكترونية والمنازل بسبب تنوع هذه الألعاب وسهولة تنزيلها واستخدامها، وأصبحت تمارس من قبل الأفراد بشكل كبير وتحولت من مجرد هوايات إلى إدمان، وأشارت العديد من الدراسات في هذا المجال إلى أن إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وقبول التحدي بين ممارسي هذه الألعاب هو الدافع لهذه الممارسة ونتيجة

[1] معصومة إبراهيم وآخرون ،علم نفس النمو، ط2 الكويت 2001، ص 145 .

للطفرة التقنية في تفاصيل الحياة التي نعيشها في الوقت الحاضر فقد حلت الألعاب الإلكترونية مكان الألعاب الشعبية والتي يمارسها الأطفال من خلال أجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب المختلفة والهواتف الذكية ومنها على سبيل المثال لا الحصر: لعبة البوبجي والفري فاير هذا التنوع سمح بجذب الأطفال في سن مبكرة وكل منهم بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه، وقد يصل إلى درجة من الإدمان على لعبة إلكترونية ما، وعدم القدرة على الامتناع من لعبها، مما يؤثر على العديد من مجالات حياة الطفل باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة و قابلة للتأثر، وبالتالي قد تتغير استجاباته وسلوكياته خاصة في محيطه وبيئته سواء في البيت مع إخوته ووالديه، أوفي المدرسة داخل القسم مع التلاميذ والأساتذة أو خارجها مع جماعة الرفاق.

فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على لاعبيها.

وبناء على ما سبق فإن إشكالية بحثنا تتمحور حول التساؤل العام التالي:

- ما تأثير الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية؟

ويتفرع عن هذا التساؤل العام التساؤلات الفرعية الآتية:

- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا في فهم الدروس لدى التلميذ بميدان الدراسة ؟
- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا في مشاركة التلميذ داخل القسم بميدان الدراسة ؟
- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا على النتائج الدراسية لدى التلميذ بميدان الدراسة ؟

2- أهمية الدراسة:

- الرغبة في معرفة أسباب انتشار العاب الالكترونية بشكل مخيف في الجزائر.
- معرفة الجوانب الايجابية لهذه الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على شخصية التلميذ.
- الفضول العلمي والمعرفي لاهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية.
- تعالج موضوع الساعة، وهو إدمان المراهق على الألعاب الالكترونية، وكيف يمكن أن تؤثر على سلوكه.
- أهمية الموضوع الذي تبحث فيه، ألا وهو موضوع مستقبل أبنائنا التلاميذ ومستوياتهم التحصيلية التي هي مؤشر على انضباطهم وصلاحهم اجتماعيا واقتصاديا وعلى جميع النواحي والأصعدة ومكانتهم بين الأمم. فهي مؤشر على واقع مجتمعنا ومكانة دولتنا بين الدول في المستقبل.
- حداثة الموضوع، حيث أن هذه الدراسة تعتبر من الدراسات الأوائل التي تبحث في أثر الألعاب الالكترونية على تحصيل تلاميذ المدارس الابتدائية.
- يأمل الباحث أن تفتح هذه الدراسة المجال أمام باحثين آخرين لاستكمال دراسات ذات علاقة بالمجال التربوي.
- تطرقنا في هذه الدراسة إلى موضوع الألعاب الالكترونية التي تعتبر رياضة فكرية وثقافية كما تساعد على نمو الذكاء بالنسبة للطفل، ففي هذه المرحلة يكون التلميذ سهل الاكتساب واستقبال العادات والمهارات الموجودة بين أفراد المجتمع سواء كانت سلبية أو ايجابية، فإن لهذه الألعاب لها تأثير كبير على سلوك التلاميذ.

3- أسباب اختيار الموضوع:

- من خلال مسارنا الدراسي الشخصي كأساتذة في الطور الابتدائي، لاحظنا أن هناك تمايز في مستوى الأداء الدراسي بين أبنائنا التلاميذ، الشيء الذي كان يثير لدينا الفضول باستمرار لمعرفة العوامل المسؤولة عن هذا التفاوت، كما لاحظنا أثناء نزولنا للميدان أن شريحة كبيرة منهم تواكب التطور التكنولوجي خاصة في الألعاب الالكترونية بصورة خاصة، ومن خلال اطلاعنا أيضا على نتائجهم المدرسية من خلال موقع الأرضية الرقمية للمبحوثين، تبين أن هناك تباين كبير على مستوى التحصيل الدراسي لديهم.
- أما الدافع الأساسي والأهم فيتجلى في دورنا كأساتذة التعليم الابتدائي، حيث من مهامنا المساهمة في رصد تعثرات وصعوبات التعلم لدى التلاميذ وبرمجة أنشطة للدعم التربوي تتماشى وحاجياتهم الدراسية.
- جدة وجدية الموضوع تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المدارس الابتدائية دراسة وصفية تحليلية للعبة فير فاير لاسيما في ظل التغيرات الاجتماعية، الاقتصادية، التعليمية، التي دفعت إلى ظهور الألعاب الإلكترونية داخل المجتمع الجزائري بجميع أنواعها، وتطورها لمواكبة العصر والتكنولوجيا الحديثة.

4- أهداف الدراسة:

- التعرف على أثر الألعاب الالكترونية عامة على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المدارس الابتدائية.
- تقديم مجموعة من التوصيات بشأن التعاطي مع الألعاب الالكترونية التي هي على شاكلة لعبة فير فاير، والحث على التوازن بين التحصيل الدراسي والترفيه واللعب والتسلية لما له من أثر على مستقبل أبنائنا التلاميذ ومجتمعنا من جميع النواحي.

5- تحديد المفاهيم والمصطلحات:

5–1–مفهوم الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعر ض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو " أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب "، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي" أو تحدي للإمكانات العقلية، وهذا يكو ن من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب ب من ألعا ب على الأشرطة المرنة " Floppy Disk إلى القرص المدمج "CD" إلى شبكة الإنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنيت.[1]

كما أ ن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، لما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الأطفال بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.[2]

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة دار الميسرة،عمان، الأردن ،الطبعة الأولى ، 2008، ص46

[2] أحمد جبر، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية .thttp://www.swalif.ne

ولقد أشار " جونز Jones إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى: ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي كما يلي[1]:

–ألعاب الحركة Action games: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

–ألعاب الإستراتيجية Strategy games: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

–ألعاب المغامرة Adventure games: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

–ألعاب لعب الدور Role play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

–ألعاب الرياضة Sports games: تشبه الإستراتيجيات سواء كان أداء فرديا أو جماعيا.

–ألعاب المحاكاة Simulatios games: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.

–الألعاب القديمة Classic games: معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

التعريف الإجرائي: للألعاب الالكترونية هي تلك الألعاب التي يتم عرضها على الحاسوب أو الألواح الالكترونية (تابلات) أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة والتسلية من خلال انسجام استخدام العين مع اليد (التآزر والبصري الحركي).

[1] محمد احمد صوالحة، علم النفس اللعب، دار المسيرة ، عمان، الأردن، ط 2 ، 2007 ، ص111.

أو هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، ملزم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على الحاسوب أو الهواتف الذكية والانترنيت والتلفاز والفيديو.

2-5-التأثير:

لغة : مصدر أثر بـ / أثر على / أثر في/ يؤثر، تأثيرا، فهو مؤثر/ أثر الحادث على صحته أي ترك أثرا فيها. أثر فيه بكلامه أي ترك فيه أثرا.[1] وأحدث تأثيرا بالغا في نفوس الحاضرين أي أحدث وقعا.

اصطلاحا: قال الجرجاني له ثلاثة معان:

الأول: بمعنى النتيجة وهو الحاصل من الشيء. والثاني بمعنى العلامة، والثالث بمعنى الجزء.

والأقرب هنا هو أن **الأثر**: وهو حصول ما يدل على وجود الشيء والنتيجة.[2]

وكلمة تأثير: (علوم النفس) تعني إحساس قوي ملحق بعواقب فعالة.

5-3-لعبة الفيديو:

أولا-لعبة: تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستماع والمرح.

ثانيا-الفيديو: فتعني أن هذا النشاط لابد أن يتم بواسطة وسيلة الكترونية سواء كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز أو طرف غير مباشر كشخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق شبكة الانترنيت، وهي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة (تابلات) أو الهاتف النقال.

أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من التسلية والترفيه. فالألعاب الالكترونية هي نوع من الألعاب المتوفرة على شكل رقمي تتم عن طريق الأجهزة

---

[1] باسل زيدان :معجم المعاني الجامع دار جامعة النجاح الوطنية نابلس فلسطين 2001 ط1 ص 457 .

[2] عبد الرؤوف المناوي : التوقيف على مهمات التعاريف دار عالم الكتب القاهرة مصر 1990 ط1، ص 38

التكنولوجية والهواتف الذكية فتقدم واقعا افتراضيا ثلاثي الأبعاد يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها ويمكن ممارستها فرديا أو جماعيا.

وتعرف **إجرائيا** بمجموعة من التعليمات والإجراءات والصور المتحركة التفاعلية التي تقدم في عالم افتراضي، تخلق مستوى عاليا من الإثارة والمتعة لدى المستخدم والمتمثلة في لعبتي البوبجي والفير فاير.

4-5-لعبة "Player Unknown's Battlegrounds" BUPG :

المعروفة أيضا بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين صدرت عام 2017 في شهر مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وأكس بوكس، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل آندرويد ونظام ios، اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً.

عدد اللاعبين في لعبة بوبجي 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة. تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعاً ويبقى حياً حتى النهاية.

وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، وتختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور.

5-5-لعبة Garena Free Fire: بالعربية (**نار المجانية**) هي لعبة قتالية تم طرحها في السوق العالمي في 2017/12/4م، تتطلب اللعب مع فريق باتل رويايل (شخصيات تتعرف عليهم من خلال الولوج إلى اللعبة في حد ذاتها) والبقاء حيا لأطول وقت ممكن وكانت هذه الأخيرة قد تغلبت على

لعبة البوبجي الشهيرة، بحيث فازت بلقب لعبة الجوال الأكثر تنزيلا لعام 2019م عبر أجهزة Android و IOS في جميع أنحاء العالم. ومنذ فازت اللعبة قام أكثر من 450 مليون بالتسجيل فيها، مع وجود أكثر من 50 مليون لاعب نشط يوميا في اللعبة يوميا.[1]

6-5-التحصيل الدراسي:

أولا–التحصيل:

–لغة: بمعنى **حصل** من مصدر حصل تحصيلا: [2]

- نقول: تمكن من تحصيل ربح عظيم، أي من اكتساب وفير.
- أو نقول هذا: من تحصيل حاصل، أي من البديهي، مما لاشك فيه.

ثانيا–التحصيل الدراسي: هو المعرفة التي يحصل عليها الفرد من خلال برنامج أو منهج مدرسي قصد تكيفه مع الوسط والعمل المدرسي، كما يقيم من قبل المعلمين أو عن طريق الاختبارات المقننة أو كليهما معا. أو هو ما يحصل عليه الفرد المتعلم من معلومات وفق برنامج يهدف إلى جعل المتعلم أكثر تكيفا مع الوسط الاجتماعي الذي ينتمي إليه بالإضافة إلى إعداده للتكيف مع الوسط المدرسي بصورة عامة.

أو أنه " أداء يقوم به التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات المدروسين أو كليهما معا".[3]

[1] الموقع الكتروني المرسال :23/سبتمبر /2020 ... 18:53 سا.

[2] انطون نعمة:المنجد في اللغة العربية المعاصرة، دار المشرق، لبنان 2000 ص254

[3] مير منصور يوسف علي : قضايا السكان والأسرة والطفولة ، المكتب الجامعي الحديث ،الإسكندرية، 1999 ، ص139

5-7- الطفل:

هي المرحلة التي تعقب الولادة مباشرة وتستمر حتى مرحلة الوعي الكامل والقدرة على اتخاذ القرار والقيام بالمسؤوليات وهي غالبا ما تكون بعد مرحلة البلوغ بسنوات قليلة وقد عرف علماء الاجتماع مرحلة الطفولة بأنها المرحلة التي يكون فيها الصغير وهو الطرف المستجيب دوما لعمليات التفاعل الاجتماعي، ويعتمد على والديه حتى النضج الفيزيولوجي والاقتصادي.

التعريف الإجرائي: هو ذلك الفرد الاجتماعي الذي يكون في مرحلة عمرية ما بين الولادة وسن الوعي والذي نرى فيه أنه بعد سن البلوغ الفيزيولوجي بقليل.

6- الأصول النظرية والفكرية:

أ-المقاربة البنائية الوظيفية :

إن فكرة البناء لمجتمع ما، كمصدر لاستقراره لا تعد جديدة كفلسفة اجتماعية، فأفلاطون في جمهوريته يطرح القياس بين المجتمع وبين الكائن العضوي، فكلاهما يعني نظاما من أجزاء مترابطة في توازن ديناميكي، وفي المجتمع المثالي الذي وصفه أفلاطون تقوم كل فئة من المشاركين في هيكل اجتماعي بإنجاز الأنشطة، التي تساهم في تحقيق التناسق الاجتماعي العام[1]. بما في ذلك العملية التعليمية التي تلعب دورا محوريا في هيكلة المجتمع نحو هذا الاتجاه.

كما اكتسب مفهوم الوظيفة قيمة كبيرة مع عالم الاجتماع الأمريكي " تالكوت بارسونز" حيث قال أن المجتمع عبارة عن الكل فهو بمثابة نسق أو نظام أو بناء والذي يمثل مجموعة من العلاقات الثابتة نسبيا بين الأفراد.

وقد انتقد **"ميرتون "** مفهوم **"بارسونز"** للوظيفة، حيث رأى أنها لم تقم على أساس دراسات تجريبية للواقع واستندت إلى مفاهيم عامة يصعب تحديد معناها أو ربطها بدقة بمؤشرات في الواقع الاجتماعي بمفهوم النسق حيث تقوم وجهة نظر **" ميرتون "** على ضرورة الربط بين النظرية والواقع،

[1] حسن عماد مكاوي :نظريات الاتصال المعاصرة، مرجع سابق،ص 40.

وضرورة كل منهما للآخر كي تكون معرفة دقيقة ذات مصداقية وقابلة لأن تكون مصدرا لاشتقاق فرضيات جديدة.

وعلى الرغم من التحليلات التي قدمتها المقاربة البنائية الوظيفية في حقل علم الاجتماع بصفة عامة وعلم الاجتماع التربية بصفة خاصة، إلا أنها لم تكن بمنأى عن الانتقادات حيث يتفق معظم الباحثين على وجود ثلاثة محاور رئيسية يمكن من خلالها عرض النظرية وتحليلها ونقدها، يتعلق الأول بالبناء بالمنطقي للاتجاه، ويهتم الثاني بكيانه وجوهره، ويركز الثالث على موقفه.

وتتمثل أهم الانتقادات الموجه إليها فيما يلي:

النقد الموجه إلى البناء المنطقي للنظرية : وصف التحليل الوظيفي بأنه غائي، فهذا التحليل لا يقدم تفسيرات لنشأة السمات الوظيفية، ولا يوضح كيف تحدث الوقائع، فهو يجيب عن سؤال آخر هو لماذا تحدث الوقائع[1] .

ويعني التفسير الغائي في جوهر اهتمام النظرية بفروض عامة غير قابلة للاختبار حتى أن بعض المهتمين بمجال النظرية يرون أن ما تقدمه الوظيفة للفروض يتطلب نوعا من التحقيق العلمي لا يوجد في علم الاجتماع، ويرجع ذلك إلى أن أنصار النظرية الوظيفية ينظرون لوظيفة الظاهرة الاجتماعية أو الظاهرة التربوية على أنها سبب ونتيجة لهذه الظاهرة .كما أن بعض مفاهيمها ومصطلحاتها مثل الوظيفة الثبات والتوازن لم تصغ بدقة ووضوح كافيين، مما يتنافى مع أهم خصائصها العلمية.

المبالغة في تقدير أهمية الاشتراك في القيم: يرى أصحاب النظرية الوظيفية أن أفراد المجتمع يشتركون في القيم التي ينتسبون إليها، وأن هذا الاشتراك هو السبيل لتحقيق تكامل عناصر النسق الاجتماعي ومكوناته، لأن على أعضاء المجتمع أن يمتثلوا لهذه القيم ويتصرفوا تبعا لها وإلا خرجوا عن قواعد

[1] نيكولا تيماشيف، مرجع سابق، ص220 .

الضبط الاجتماعي، كما أن الزعم بأسبقية الاشتراك في القيم على وجود النسق الاجتماعي لا يسنده الواقع، لأن أعضاء النسق ينتجون قيمهم بعد وجودهم.[1]

ب-النظرية الوظيفية في نظر روبرت ميرتون:

تنبني الظاهرة الوظيفية على مجموعة من المبادئ والمفاهيم الأساسية مثل: الوظيفة، والبناء الاجتماعي والمشابهة العضوية، والنسق، والدور والمكانة الاجتماعية والمتطلبات الوظيفية، والبدائل الوظيفية، والمعوقات الوظيفية، والوظائف الظاهرة والوظائف الكامنة، والجزء في خدمة الكل، والتضامن العضوي، والمحافظة والاستقرار، والنظام والتوازن، والأدوار الحيوية، والاتساق والانسجام، والتماسك الاجتماعي مقابل مبدأ التجزئة والصراع.

وعليه فإن "المدرسة الوظيفية تشدد على أهمية الاجتماع الأخلاقي في الحفاظ على النظام والاستقرار في المجتمع . ويتجلى الإجماع الأخلاقي هذا عندما يشترك أغلب الناس في المجتمع في القيم نفسها. ويرى الوظيفيون أن النظام والتوازن يمثلان الحالة الاعتيادية للمجتمع، ويرتكز التوازن الاجتماعي على وجود إجماع أخلاقي بين أعضاء المجتمع . إن دوركايم، على سبيل المثال، كان يعتقد أن الدين يؤكد تمسك الناس بالقيم الاجتماعية الجوهرية[2]، ويسهم بالتالي في صياغة التماسك الاجتماعي.

وربما كان التفكير الوظيفي يحتل مكانة الصدارة بين التقاليد النظرية في علم الاجتماع لوقت طويل، ولاسيما في الولايات المتحدة. وكان تالكوت بارسونز وروبرت ميرتون، وقد نهل كلاهما من أفكار دوركايم، أبرز الداعين إلى هذا التيار، غير أن الشعبية التي كانت تتمتع بها المدرسة الوظيفية قد مالت إلى الأفول في الآونة الأخيرة، بعد أن اتضح ما تعانيه من أوجه القصور والثغرات . ومن جملة ما يوجه لها من انتقادات أنها تغالي في التشديد على العوامل المؤدية إلى التماسك الاجتماعي على

[1] برهان شاوي:مدخل الى الإتصال الجماهري ونظرياته ، دار الكندي ، الأردن، 4112 ،ص94

[2] أنتوني غدينز :علم الاجتماع، ترجمة :فايز الصياغ، منشورات المنظمة العربية للترجمة، بيروت،ط7 ، لبنان، 2002 ،ص 121

حساب العوامل الأخرى التي تفضي إلى التجزئة والصراع .إن التركيز على نواحي الاستقرار والنظام يعني التقليل من أهمية التقسيمات والتفاوتات التي تنشأ في المجتمع على أساس الطبقة والعرق والجنس.

كما أن الوظيفيين يميلون إلى التقليل من دور الفعل الاجتماعي الخلاق في المجتمع .ويرى كثير من النقاد أن التحليل الوظيفي يسبغ على بعض المجتمعات صفات اجتماعية لا توجد فيها ذلك أن الوظيفيين كثيرا ما يقولون: إن للمجتمع حاجات، وان له أهدافا على الرغم من أن هذه المفاهيم لا تصدق إلا على أفراد من البشر" .

ومن جهة أخرى، يستند الاتجاه الوظيفي إلى التجربة العقلية، واستخدام المنهج المقارن كما وكيفا، وملاحظة النتائج المترتبة على حدوث الاضطرابات في المجتمع وتحليلها.

ومن أهم الانتقادات الموجهة إلى هذا الاتجاه أنه تيار إيديولوجي محافظ، يهدف إلى خلق مجتمع منظم ومتناسق ومتماسك ومستقر اجتماعيا، يخلو مثن الصرع والتناقضات الجدلية.

لذا يعتبر النظام أو التوازن أو الاستقرار الهدف المنشود الذي يسعى إليه هذا الاتجاه السوسيولوجي.[1]

وفي هذا يجمع النقاد على الطابع الإيديولوجي المحافظ للاتجاه البنائي الوظيفي والذي يتضح بجلاء في قيامه على مسلمة أساسية تتمثل في وحدة وترابط أجزاء النسق ووظائفه، وفي تأكيده المبالغ فيه لأهمية التكامل والتوازن والاستقرار داخل المجتمع، هذا فضلا عن اعتماده الكبير على تشبيه المجتمع الإنساني بالكائن الحي، حتى أصبحت صحة المجتمع مرادفة للنظام، ومرضه مرادفا للصرع .

لقد حاول الاتجاه البنائي الوظيفي بكل جهة أن يلغي فكرة وجود تناقضات داخل الأنساق الاجتماعية، ولما بات ذلك من المستحيل وغير المقنع، نظرا إلى عدم القدرة على إغفاله في واقع

[1] أنتوني غدينز :علم الاجتماع، المرجع السابق، ص122

الحياة، تبنى الكثير من أصحاب هذا الاتجاه مبدأ وجوده على أنه حالة استثنائية تعبر عن مرض اجتماعي، مع التأكيد أن التوازن والتكامل هما الحالة الطبيعية التي تمثل النموذج الأمثل للنظام.[1]

- أشار ميرتون لتجاهل الوظيفية لمشكلة الصراع.
- ميز ميرتون بين نوعين من الوظائف :

–وظيفة ظاهرة: وهي الآثار المعترف بها اجتماعيا، ويمكن ملاحظتها في الواقع فالألعاب الالكترونية أداة للعب والتسلية والترفيه لدى مستخدميها وكذا تنمية المهارات ومواكبة التطور.

–وظائف كامنة: هي آثار مقصودة أو غير مقصودة ومعترف بها، فممارسة الألعاب الالكترونية تنمي سلوك العنف والإدمان في الوسط المدرسي وتكسب السلوكات الغير أخلاقية وتنجر عنها ظواهر أخرى كالفشل والهروب المدرسي.

ومما سبق تبين أن تفسير الوظيفة الاجتماعية عند روبرت ميرتون هي الأقرب لتفسير موضوع دراستنا حول تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل المدرسي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية.

جـ-نظرية التعلم الاجتماعي:

إستعنا بنظرية التعلم الاجتماعي التي قدمها العالم البرت باندورا عام 1958 وتعرف هذه النظرية بأسماء أخرى مثل نظرية التعلم بالملاحظة والتقليد، أو نظرية التعلم بالنمذجة، ومؤدى هذه النظرية أن التعلم يتم من خلال الملاحظة، بشرط دقة إعداد النموذج الاجتماعي الذي يتعرض له الطفل مع تدعيمه بالوسيلة المناسبة، وتشرح هذه النظرية السلوك الإنساني كنتيجة لعوامل معرفية وبيئية وتركز على خواص تعزيز الفعل لديه، وكذلك على المثيرات كما تأخذ في اعتبارها اثر العمليات الشعورية على التعلم المرتبطة بالإدراك والتذكر والتحفيز كالثواب والعقاب والتدعيم الذات أو البديل،

[1] خضر زكرياء: نظريات سوسيولوجية ، دار الأهالي للنشر، دمشق ، سوريا ، ب ط ، ، 1990 1،ص22

مع الشرح العام لكيفية اكتساب الأشخاص أشكالا جديدة من السلوك نتيجة ملاحظة تصرفات الآخرين، وكيف يتبنون هذه السلوكيات للاستجابة للمشاكل أو الظروف التي تصادفهم في حياتهم.[1]

فالكائن الاجتماعي يعيش ضمن مجموعة من الأفراد يتفاعل معها ويؤثر ويتأثر فيها، وبذلك فهو يلاحظ سلوكيات وعادات واتجاهات مجموع من الأفراد الآخرين ويعمل على تعليمها من خلال الملاحظة والتقليد.

فوفقا لهذه النظرية فإن الأطفال يستطيعون تعلم العديد من الأنماط السلوكية لمجرد ملاحظة سلوك الآخرين، حيث يعتبر هؤلاء بمثابة نماذج يتم الاقتداء بهم وبسلوكياتهم.[2]

وقد أوضح أصحاب هذه نظرية من خلال دراسة " باندورا " بعنوان " : أثر النمذجة في تعلم السلوك الخلقي" سنة1963 التي قام من خلالها بالمقارنة بين النماذج العدوانية الحقيقية الحية والنماذج المقدمة من خلال أفلام كارتونية مصورة وتأثيرها على سلوك العدوان لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة بأن التعلم بالنماذج المتلفزة لها فعالية في استثارة عدد من الاستجابات خاصة العدوانية منها مما يدل على أن هذه النماذج ممكن أن تكون مصدرا مهما للسلوك لا يمكن تجاهل أثره في نمو شخصية الطفل[3].

وهذه النظرية مناسبة بالنسبة لدراستنا فالتلفزيون يقدم للأطفال برامج متنوعة تحتوي على تصرفات وسلوكيات بشكل ملموس، يمكن للأطفال أن يعتبرونها نموذجا يقلدونها، فالطفل يتعلم عن طريق المشاهدة، ينتج سلوك على أساس ما يشاهده، وأن الطفل يقلد الذي يشبهه والأقرب إليه، إذا كلما ازداد تشابه النموذج مع المشاهد "المقلد " ازداد ت نسبة تقمص النموذج.

فترى نظرية التعلم بالنمذجة أن الأطفال يتعلمون من خلال البرامج التي يشاهدونها ويمارسونها عبر وسائل الألعاب الالكترونية، وأنهم عندما يواجهون ظرفا مناسبا فيما بعد، يحاولون تطبيق ما

[1] محمد عوض: الاتجاهات النظرية لتأثيرات التلفزيون على الأطفال، دار الكتاب الحديث، الكويت، 2000، ص ص17-18

[2] عمار الزغلول : نظريات التعلم ، دار الشروق للنشر والتوزيع ، الأردن ، 2003 ، ص125

[3] سهير فارس السوداني : البرامج التلفزيونية وقيم الأطفال ، كنوز المعرفة ، الأردن ، ط 1 ، 2009 ، ص. 83 - 82

يمارسونه من أشكال اللعب المختلفة عبر جهاز الحاسوب أو الأجهزة المتطورة، فبالنسبة للطفل فالنماذج المتلفزة التي تقدم بأشكال درامية تعرض مدى واسعا من الخيال يفوق ما في الواقع الاجتماعي المباشر للطفل.

فالنماذج الملاحظة تشكل رموزا لأفعال تنطوي على أحكام ممكن أن يمثلها الطفل لتعبر عن رفضه أو قبوله للفعل المشاهد بناء على الخصائص الموقفية التي يقع فيه الفعل والتي يمكن أن تشكل المبررات المنطقية للقبول أو الرفض.

د-نظرية اللعب:

يرى أصحاب هذه النظرية هي جزء من فعالية الطفل حيث أن الطفل يلعب ليجرب معطيات النمو وما طرأ على استعداداته من التقدم، كالقدرة على التصويب والإمساك بالأشياء والمراوغة من المنافس وضبط حركة أعضائه أو إعادة التوازن .[1]حيث أن الطفل يمارس كل هذه الألعاب من أحل الخروج من الواقع الحقيقي والدخول في التأثر بها وتجسيدها على شكل صور عنف وتشكل السلوك العنيف لديه.

7- الدراسات السابقة:

باستعراض الإنتاج الفكري في مجال الألعاب الإلكترونية وجدت العديد من الدراسات التي اهتمت بالموضوع ومعالجته وبخاصة من الاتجاه التربوي والتعليمي سواء الإنتاج الفكري العربي أو الأجنبي ولكن لم يلق موضوع الألعاب الإلكترونية في المكتبات الاهتمام البحثي العربي على النقيض نجد العديد من الدراسات الأجنبية التي أعطت أهمية كبيرة لهذا الموضوع في المكتبات على اختلاف أنواعها، وسيتم استعراض بعض هذه الدراسات بما يتفق مع أهداف الدراسة:

[1] سميحة برتيمة: الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر"الوادي " رسالة ماجستير، ص67

1-7-الدراسات العربية:

أولا– دراسة همال (2012): بعنوان " الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة".

هدفت الدراسة إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وبحث جوانب التأثر لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، ضمن نطاق خصوصية البيئة الاجتماعية للمجتمع الجزائري، حيث اختار الباحث عينة عنقودية ممثلة. واستخدم المقابلة كأداة للدراسة. والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والغلبة، كما تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عروبته وإسلامه، والإضرار به جسديا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: محاولة احتواء علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي، فإلغاء ارتباطه بها مستحيل، كاستحالة نفي ما بناه من تفاعلات مع مجموع الوسائل والوسائط الإعلامية خاصة الجديدة منها. وتوجيه هذه العلاقة ليس مستحيلا بل ممكنا، لكنه يحتاج لتضافر الجهود الجادة والمكثفة للإسراع في معالجة هذا الوضع على صعيد الأسرة، والمجتمع المدني والهيئات الوزارية المعنية.

ثانيا–دراسة العنزي (2019): بعنوان " أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج".

هدفت الدراسة إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية. حيث تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من 70 طالب. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم

النتائج: 2.73 من أصل 4 من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة.

ثالثا– دراسة مشري (2017): بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري– دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي".

هدفت الدراسة إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، حيث اختار الباحث عينة قصدية من 100 شخص من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي ذكورا وإناثا. واستخدم استبانة كأداة للدراسة. والمنهج المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من أولياء الأمور، كما أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأغلبهم يفضلون ألعاب المغامرة، وأخيرا الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدامها.

رابعا– دراسة قويدر (2012): بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة".

هدفت الدراسة إلى دراسة التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري، ودراسة كيفية التحكم في ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية والتخفيف من حدة انتشارها بين أوساط الأطفال، وتفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من200 طفل أعمارهم بين 7 – 12 سنة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون في العاصمة الجزائرية، من عينة من مدارس العاصمة. واستخدم الباحث استبانة ومقابلة وبطاقات فنية كأداة للدراسة. والمنهج المستخدم هو الوصفي

التحليلي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم. من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر، كما أنها جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته. وبالنسبة لأولياء أصحاب المستوى التعليمي المرتفع والمتوسط فإنهم يدركون أخطار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية. في حين أن أصحاب المستوى التعليمي الضعيف يميلون لترك أولادهم يمارسون هذه الألعاب خوفا من احتكاكهم برفقاء السوء خارج البيت، ويجهلون بذلك خطر الألعاب على التنشئة الاجتماعية لأبنائهم. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: ضرورة القيام بإجراء دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

7-2-الدراسات الأجنبية:

أولا- دراسة (Zhuqing, Ming And Lijun 2018): بعنوان: "عوامل تأثير ولاء الطلبة الجامعيين في لعبة ببجي".

Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game

هدفت الدراسة إلى تحديد : هل يوجد انتماء وولاء للطلبة في لعبة ببجي بين بعضهم البعض أثناء اللعب، حيث تكون مجتمع الدراسة من 119 طالبا وطالبة من طلبة الجامعة. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أن تصميم اللعبة والخبرة الاجتماعية والثقة جميعها عوامل مهمة تؤثر على انتماء وولاء الطلبة. كما أن النساء لديهن انتماء أقوى من الرجال.

ثانيا–دراسة (2017 Wakil, Omer And Omer): بعنوان"تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية".Impact of Computer Games on Students GPA

هدفت الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية. حيث تكون مجتمع الدراسة من 100 طالب وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، وكانت أهم النتائج: أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جداً (-0.22%) لكل ساعة لعب، إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما اذا لعب الطالب أكثر من 3 ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر (-2.41%) لكل ساعة لعب. هذه النتيجة تساعد الطلبة على لعب ألعاب الفيديو بحذر؛ لأنه إن لعب بساعات قليلة لن يكون لها تأثير سلبي عليه، بل على العكس ممكن أن يفتح ذهنه وينشطه، لكن إن لعب لساعات طويلة فان تأثير الألعاب سيكون سلبياً على تحصيله الدراسي.

ثالثا–دراسة (Wright)2011: بعنوان: "تأثير ألعاب الفيديو على الأداء الأكاديمي"
The effects of video game play on academic performance

هدفت الدراسة إلى تحديد هل لألعاب الفيديو تأثير على التحصيل الدراسي من خلال المعدل التراكمي. حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من 198 طالب وطالبة من طلبة الجامعة، واستخدم استبانة كأداة للدراسة. والمنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، وكانت أهم النتائج: لألعاب الفيديو تأثير على معدل الطلاب حيث أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو حصلوا على معدل أقل من الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو.

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة العربية والأجنبية يمكن رصد الكثير من أوجه التشابه والاختلاف بينها وبين بعضها البعض، وكذلك بينها وبين هذه الدراسة، حيث إن هذه الدراسات كان لها دور هام في بناء الدراسة الحالية.

تشابهت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة من حيث موضوع الدراسة وأهدافها، ومن حيث منهج الدراسة المستخدم، ولكن اختلفت من حيث المجتمع والعينة، ومن حيث اقتصار الموضوع على أثر لعبة فيرفا ير كأحد أنواع الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، واختلفت أيضا من حيث أداة الدراسة المستخدمة استمارة مقابلة مع عينة الدراسة المتمثلة في الأولياء والتلاميذ معا.

8- فرضيات الدراسة:

أ-الفرضية العامة:

- تؤثر لعبة فري فاير سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ في ميدان الدراسة.

ب-الفرضيات الفرعية:

الفرضية الفرعية الأولى:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا في فهم الدروس لدى التلميذ بميدان الدراسة .

الفرضية الفرعية الثانية:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا في مشاركة التلميذ داخل القسم بميدان الدراسة.

الفرضية الفرعية الثالثة:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا على النتائج الدراسية لدى التلميذ بميدان الدراسة.

ونكشف عن هذه الفرضية بالمؤشرات التالية:

الفرضية الأولى:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا في فهم الدروس لدى التلميذ.

ونكشف عن هذه الفرضية بالمؤشرات الآتية:

- انجاز الأنشطة والتمارين داخل القسم بشكل صحيح
- المنافسة العلمية داخل القسم.
- انجاز الواجبات وحلها في المنزل بشكل صحيح.

الفرضية الثانية:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا في مشاركة التلميذ داخل القسم.

ونكشف عن هذه الفرضية بالمؤشرات الآتية:

- المشاركة في الأعمال الجماعية داخل القسم.
- التفاعل الايجابي في القسم مع زملائه.
- المناقشة في القسم بين التلاميذ والأستاذ.

الفرضية الثالثة:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ.

ونكشف عن هذه الفرضية بالمؤشرات الآتية:

- علامات التلاميذ (القيم العددية) للاختبارات الفصلية.
- نتائج نشاط اللغة العربية.
- نتائج نشاط الرياضيات.

الفصل الثاني

منهجية البحث والتعريف بميدان الدراسة

تمهيد:

تناول هذا الفصل وصفا للمنهج المستعمل في الدراسة ومصادر جمع المادة العلمية النظرية والميدانية، والأدوات المستخدمة وكيفية بنائها وتطويرها، وعينة الدراسة وكذا المعالجات الإحصائية التي تم استخدامها في تحليل البيانات واستخلاص النتائج والتوصيات، وفيما يلي وصف لهذه الإجراءات.

I/منهجية البحث:

1/المنهج:

اختيار المنهج في أي دراسة لا يكون عشوائيا، أو بالصدفة، أو ميل الباحث في الاختيار، بل إن نوع الدراسة وأهدافه هما اللذان يحددان نوع المنهج الذي يعتبر" الطريقة التي قررها الباحث لمقاربة الموضوع، وهي الطريقة العامة التي قرر الباحث أنها الأفضل أو الأنسب وفي مقاربة المعطيات المتعلقة بموضوع البحث وتحليل المعطيات تلك"[1]، ويعرف أيضا بأنه "مجموعة العمليات والخطوات التي يتبعها الباحث بغية تحقيق بحثه" [2]. كما عرفه موريس أنجرس بأنه: " كيفية تصور وتخطيط لعمل منظم حول موضوع دراسة ما"[3].

وقد تم استخدام المنهج الوصفي في هذه الدراسة لكون هذا الأخير هو الأنسب والأكثر استخداما لدراسة الظواهر الاجتماعية، وإبرازها كما هي في الواقع من خلال وصف ومشاهدة ميدان الدراسة سواء في البيت أو في المدرسة أو حتى في الشارع لفئة التلاميذ اللاعبين إن صح التعبير لهذه الألعاب الالكترونية (الفري فاير) وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي.

2/مصادر جمع المادة العلمية النظرية والميدانية:

المادة العلمية هي كل ما يسرده الباحث من معلومات وحقائق وبراهين تخص ظاهرة بعينها أو مشكلة بحثية، فالمادة العلمية هي دليله في طريقه وعلى معلوماتها تعتمد قوة بحثه. ومنها أيضا المعلومات النظرية، والتجارب التطبيقية والمتابعة الحسية لموضوع الدراسة، وقد اعتمدنا في بحثنا على المادة العلمية النظرية أو الميدانية، ومصادرهما مما يأتي:

---

[1] محمد شيا: **مناهج التفكير وقواعد البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، ط2 ، المؤسسة الجامعية مجد للدراسات، لبنان، 2008 ، ص168

[2] رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، دار زعياش للنشر بوزريعة، الجزائر، ط4، 2012 ص167.

[3] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية، تر: بوزيد صحراوي وآخرون، دار القصبة للنشر، ط2 ، الجزائر 2004 ، ص99 .

أ–مصادر جمع المادة العلمية النظرية:

وتتمثل في:

أولا: الرسائل والأطروحات الجامعية.

ثانيا: المجلات.

ثالثا: القواميس والمعاجم.

رابعا: البحوث العلمية والدراسات.

خامسا: الحصص المبثة في التلفزة.

ب–مصادر جمع المادة العلمية الميدانية (التحقق الميداني):

وتتمثل المصادر الميدانية لجمع المادة العلمية في أدوات البحث الميداني وهي: الملاحظة والمقابلة والاستبيان والوثائق، السجلات الإدارية، والإحصاءات، والتقارير الرسمية والتجريب[1].

وقد اعتمدنا كذلك على الملاحظة والمقابلة وكذا الاستمارة والإحصاءات والتقارير الرسمية حول موضوع دراستنا بحيث قام الباحث بملاحظة الظاهرة محل الدراسة في الشارع وفي البيوت وحتى في المدارس. وتقديم استمارة بالمقابلة للتلاميذ المبحوثين وتوزيع استمارات على أوليائهم ومراقبة علاماتهم الفصلية على الموقع الرسمي الرقمنة لكل مدرسة من المدارس الثلاث، والبحث عن الإحصاءات للفئة الممارسة لهذه الألعاب، وكذا التقارير الرسمية التي تصدرها هيئات حكومية أو غير حكومية سنويا.

3/أدوات جمع البيانات الميدانية:

يعتمد المنهج الوصفي على أدوات محددة تمكن الباحث من الحصول على البيانات والمعلومات التي تخص الظاهرة المراد دراستها ومنها:

[1] رشيد زرواتي، المرجع السابق، ص 171

أداة الملاحظة: وتقوم على المراقبة والمشاهدة المتتابعة للظاهرة مع الحرص على تسجيل الملاحظات بشكل دقيق، بحيث لا تفوت الباحث أي معلومة ويجب إرفاق الملاحظة بأسلوب دراسة فعال ومناسب لتلك الظاهرة من أجل الحصول على نتائج أفضل ومعلومات أكثر دقة ويوجد نوعين فيها: الملاحظة بالمشاركة والملاحظة بدون مشاركة.

أداة المقابلة: تعرف بأنها: تفاعل لفظي يتم عن طريق موقف مواجهة، يحاول فيه الباحث أن يستشير معلومات عن شخص أو أشخاص للحصول على بعض البيانات الموضوعية.[1]

أداة الاستمارة: تعنى بأنها: نموذج يضم مجموعة أسئلة توجه إلى الأفراد من أجل الحصول على معلومات حول موضوع أو مشكلة أو موقف ما، ويتم تنفيذها إما عن طريق المقابلة الشخصية أو عن طريق البريد.

ويقصد استمارة المقابلة قائمة الأسئلة التي يقوم الباحث باستيفاء بياناتها من خلال مقابلة تتم بينه وبين المبحوث، أي إنها تتضمن موقف المواجهة المباشرة، حيث " تعد أكثر وسائل جمع المعلومات شيوعا وفاعلية في الحصول على البيانات الضرورية لأي بحث، والمقابلة ليست بسيطة بل هي مسألة فنية[2]. كما عرفها عبد الرحمان محمد السعدلي: أنها "أداة ووسيلة لجمع البيانات في شكل إستمارة مطبوعة تتكون من قائمة أسئلة توجه للأفراد المفحوصين للإجابة عنها بأنفسهم، وذلك من أجل الحصول على معلومات حول موضوع ما ".[3]

وقد استخدم الباحث في دراسته الملاحظة لمشاهدة الظاهرة محل الدراسة في الشارع وفي البيوت وحتى في المدارس، وتقديم استمارة بالمقابلة للتلاميذ المبحوثين وملئها معهم، وتوزيع استمارات على أوليائهم ، و تم تقسيمها إلى أربعة محاور.

---

[1] رشيد زرواتي، المرجع السابق، ص 199 .

[2] محمد زياد عمر، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، القاهرة :مطابع الهيئة المصرية للكتاب، دون سنة، ص154 .

[3] عبد الرحمان محمد السعدلي وآخرون :**مدخل إلى البحث العلمي) المفاهيم الأسس، الإجراءات التقويم** (د ط، دار الكتاب بالحديث للنشر، القاهرة، 2013 ، ص 79 .

4/ العينة:

يشير مصطلح العينة Sample إلى أنها: " جزء من المجتمع حيث تتوافر في هذا الجزء خصائص المجتمع نفسها، والحكمة من إجراء الدراسة على العينة هي أنه في كثير من الأحيان يستحيل إجراء الدراسة على المجتمع الكلي، فيكون اختيار العينة بهدف التوصل إلى نتائج يمكن تعميمها على المجتمع، ويصبح ذلك ممكنا إذا كانت خصائص العينة تمثل خصائص المجتمع، من حيث أكبر عدد ممكن من المتغيرات[1]، ولها عدة أنواع ومنها: العينة العشوائية وتعرف بأنها: عينة يراعى في اختيارها بأن يسمح لكل فرد من أفرادها بفرص متكافئة لوجوده داخل العينة، وأن سحب أي فرد لا يؤثر في سحب فرد آخر، بمعنى أن احتمالات الاختيار لكل فرد من أفراد المجتمع الأصلي تكون متساوية، وبهذا لا يؤثر الاختيار في الباحث من حيث الانحياز، ويتم اختيار العينة العشوائية إما بطريقة القرعة، أو باستخدام جداول الأعداد العشوائية، أو غير ذلك[2]، وينبغي مراعاة أن العينة العشوائية " لا تمثل بالضرورة خصائص المجتمع الأصلي كله "ولكنها تترك اختيار الأفراد بالصدفة، وبهذا تنقص إمكانية تسرب التحيز في اختيار العينة[3].

ولاختيار أفراد عينة البحث تم الاعتماد على العدد الكلي للتلاميذ من ذكور وإناث المتمدرسين في السنة الخامسة ابتدائي على مستوى مقاطعة الحمادية 03 بولاية برج بوعريريج،و لم يكن اعتماد هذا القطاع متمركزا على اختيار معين وإنما كان على أساس التسهيلات الميدانية التي كانت تضمن سهولة الإجراءات التطبيقية .

بعد تحديد نسبة الذكور والإناث في العينة، تم اختيار ثلاث مؤسسات للتعليم الابتدائي من بين تسع ابتدائيات التي تشتمل عليها المقاطعة، وتتمثل هذه الابتدائيات الثلاث في : تلاميذ مدارس

---

[1] . بشير صالح الراشدي، **مناهج البحث التربوي** ، الكويت :دار الكتاب الحديث،عمان ، الأردن 2000 ، ص149

[2] ذوقان عبيدات وآخرون، **البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه**، ط2 ، عمان :دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، 1996 ص114

[3] ربحي مصطفى عليان عثمان محمد غنيم :**البحث العلمي**، ط2 ، دار صفاء للنشر، عمان الأردن 2008 ، ص155 .

كل من مدرسة حريزي العربي وعددهم 123 تلميذ للعام الدراسي (2021- 2022) ، بحيث تم اختيار عينة عشوائية بسيطة من التلاميذ (17تلميذا). ومدرسة لعرايب عبد الله وعددهم 151 تلميذ للعام الدراسي (2021- 2022) ، بحيث تم اختيار عينة عشوائية بسيطة من التلاميذ (22 تلميذا)، ومدرسة لكحل اعمر وعددهم 250 تلميذ للعام الدراسي (2021- 2022) ، بحيث تم اختيار عينة عشوائية بسيطة من التلاميذ (60 تلميذا).

وقد تم توزيع استمارة على أولياء التلاميذ المبحوثين، ثم اجراء استمارة بالمقابلة مع جميع أفراد العينة المأخوذة والتي تقدر بـ 99 تلميذا.

5-مواصفات العينة:

الجدول رقم (1) : يمثل جنس المبحوثين.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	42	%42.4
أنثى	57	%57.6
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (1) أعلاه الذي يبين تصنيف العينة حسب الجنس حيث كانت نسبة 57.6% في جنس الإناث، أما نسبة الذكور فكانت 42.4 %.

مثلت نسبة الإناث المقدرة بـ 57.6% أي بـ57 مفردة من عينة البحث أكبر من عدد الذكور بنسبة 42.4 % أي بـ 53 مفردة من عينة البحث، وهذا إنما يدل على الاهتمام البالغ والكبير للإناث بالأجهزة الالكترونية والألعاب الالكترونية وهو راجع أيضا لوقت الفراغ لديهن مقارنة بفئة الذكور.

الجدول رقم (2) : يمثل الفئة العمرية للمبحوثين.

الفئة العمرية	التكرار	النسبة
9-10 سنوات	13	% 13,1
10- 11سنة	63	% 63,6
11 سنة فاكثر	23	% 23,2
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (2) أعلاه الذي يبين الفئة العمرية (10-11سنة) بنسبة 63,6 % التي كانت أكبر فئة ثم تلتها الفئة العمرية (11 سنة فاكثر) بنسبة 23,2 % ثم جاءت الفئة العمرية (9-10 سنوات) أخيرا بنسبة 13,1 % .

مثلت الفئة العمرية (10- 11سنة) نسبة 63,6 % أغلبية مجتمع الدراسة بـ 63 مفردة، أي أنه العمر الحقيقي للمبحوثين دون إعادة السنة باعتبار الطور الابتدائي يكون فيه عمر تلميذ السنة الأولى (6سنوات) زيادة للخمس سنوات التي قضاها متدرجا في المدرسة. ثم تلتها الفئة العمرية (11 سنة فأكثر) بنسبة 23,2 % ممثلة في 23 مفردة فاقت أعمارهم إحدى عشرة سنة وهو ما يعطي فرضية أنهم من معيدي السنة أو السنوات التي قبلها، فنسبة الفئة العمرية (9-10سنوات) بنسبة 13,1 % بـ 13 مفردة وهم أصحاب الدخول المبكر للصفوف الابتدائية أي خمس سنوات.

الجدول رقم (3): يمثل المستوى المعيشي .

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة
تحت المتوسط	2	% 2
متوسط	57	% 57.6
حسن	26	% 26.3
جيد	14	% 14.1
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (3) أعلاه الذي يبين المستوى المعيشي لأسر المبحوثين بحيث كان المستوى المتوسط للدخل الأسري هو الغالب بنسبة 57.6 % ثم المستوى المعيشي الحسن بنسبة 26.3 %، فالمستوى المعيشي الجيد بنسبة 14.1 %، وجاء المستوى المعيشي الضعيف أخيرا بنسبة تقدر بـ 2 %.

مثلت النسبة الأكبر المستوى المعيشي لأسر المبحوثين عموما بنسبة 57.6 % و57 مفردة وهذا راجع لتدني القدرة الشرائية للعائلات بدون دخل وانتشار الآفات الاجتماعية في المجتمع كالبطالة، وغيرها. ثم تلاها المستوى المعيشي الحسن بنسبة 26.3 % بـ 26 مفردة والتي ترجع ربما إلى توفر مصدر رزق غير قار من خلال أن أغلب الأولياء يعملون في المجال الفلاحي والزراعي. ثم جاءت نسبة المستوى المعيشي الجيد بنسبة 14.1 % بـ 14 مفردة، وهذا نظرا لتوفر الأسر لدخل أسري قار أو تعدد المصادر، وجاء أصحاب المستوى المعيشي الضعيف أخيرا بنسبة تقدر بـ 2% بـ 2 مفردة لعدم تمكنهم من مصدر قار للدخل بالنظر إلى المعطيات الاجتماعية والاقتصادية الراهنة.

الجدول (4) : يمثل هاتف شخصي للمبحوثين.

تملك هاتف شخصي	التكرار	النسبة المئوية
نعم	6	% 6.1
لا	93	% 93.9
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (5) أعلاه الذي يبين امتلاك المبحوثين لهاتف شخصي حيث كانت نسبة 93.9 % منهم لا تملك هاتف شخصي، وجاءت نسبة 6.1 % بامتلاكها هاتفا شخصيا.

مثلت نسبة 93.9 % من المبحوثين وبـ 93 مفردة بعدم امتلاكهم لهاتف شخصي وأنهم يستعملون هواتف أهاليهم من آباء وأمهات وحتى هواتف إخوتهم الأكبر سنا منهم، ثم كانت نسبة 6.1 % بامتلاكها هاتفا شخصيا وبـ 6 مفردة التي أشارت لحيازتها على هاتف شخصي وهذا راجع للدخل المعيشي الجيد للأسرة وكذا المستوى التعليمي للوالدين والذين يمنحون أبناءهم هواتف على شكل هدايا أو مكافآت.

الجدول (5): يمثل نوع الهاتف المستخدم في الألعاب الالكترونية.

نوع الهاتف المستخدم	التكرار	النسبة المئوية
هاتف عادي	23	%23.2
هاتف ذكي	76	% 76.8
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (5) أعلاه الذي يبين نوع الهاتف المستخدم في الألعاب الالكترونية حيث كانت نسبة 76.8% من المبحوثين تستعمل هاتفا ذكيا في ممارسة الألعاب خاصة الالكترونية منها، وجاءت نسبة 23.2% لتبين أن الهاتف المستخدم ليس ذكيا.

مثلت نسبة 76.8% من المبحوثين وبـ 76 مفردة توفر هاتف ذكي مستخدم في الألعاب الالكترونية عامة ولعبة الفري فاير خاصة وهذا إنما يدل على مواكبة التطور في الميدان التكنولوجي للأسر عموما، وتوفر الأجهزة المتطورة لدى أحد الوالدين أو كلاهما أصبح حتمية بعدما كان من الكماليات لأغلب الأسر.

6/بعض القواعد والقياسات الإحصائية:

تعتبر القواعد والقياسات الإحصائية من أهم أدوات التحليل الإحصائي في العلوم الاجتماعية والإنسانية، كما أنها ضرورية لمعالجة البيانات الميدانية إحصائيا ومن أهم أدوات التحليل الإحصائي المستخدمة في بحثنا برنامج الحزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية حيث تم استخدام جداول التكرارات الاحصائية لاستخراج المؤشرات الأساسية ،SPSS بواسطة النسب المئوية. كما استخدمنا كا 2 لحساب الفروق في التكرارات بالنسبة لإجابات المبحوثين.

II/التعريف بميدان الدراسة:

يشمل في الغالب على المجال الجغرافي الذي يعبر عن النطاق المكاني الذي تتم في الدراسة ، زيادة على المجال البشري و الذي يشير الى عينة الدراسة ،والمجال الزمني وهو الوقت الذي استغرقته الدراسة ، وتمثل هذه المجالات محورا ذا أهمية بالغة لأي بحث ،فالهدف من اختيار ميدان الدراسة هو التأكد من ملاءمة ميدان الدراسة للبحث المتناول ومدى نجاعة الأدوات المستعملة في جمع المعلومات والبيانات حول الظاهرة محل الدراسة.

ويقع ميدان دراستنا في بلدية العش جنوب غرب ولاية برج بوعريريج، وتضم المقاطعة الإدارية الحمادية 02، بها مقاطعتين بيداغوجيتين الحمادية 03 والحمادية 05 ،تتوزع فيهما 22 مؤسسة تربوية.

مدرسة الشهيد حريزي العربي تقع في قرية المخازن بلدية العش تتربع على مساحة 1800م أنشئت سنة 1996 م رقم التسجيل الوطني 3415016A ، نمطها ريفي عدد الحجرات بها 6 حجرات، ونظام العمل فيها نظام الدوام الواحد ، بها مطعم مدرسي وعدد التلاميذ لموسم2022/2021 م هو 123 تلميذ.

مدرسة الشهيد لكحل اعمر تقع في قرية المخازن بلدية العش تتربع على مساحة 1400 م أنشئت سنة 1962 م رقم التسجيل الوطني 6573415 A ، نمطها ريفي عدد الحجرات بها 7 حجرات، ونظام العمل فيها نظام الدوامين، بها مطعم مدرسي وعدد التلاميذ لموسم 2022/2021 م هو 249 تلميذ .

مدرسة الشهيد لعرايب عبد الله تقع في قرية المخازن بلدية العش تتربع على مساحة 1200م أنشئت سنة 1975 م رقم التسجيل الوطني 2753415A ، نمطها ريفي عدد الحجرات بها 5 حجرات، ونظام العمل فيها نظام الدوام الواحد، بها مطعم مدرسي وعدد التلاميذ لموسم 2022/2021 م هو 150 تلميذ.

1-الحدود المكانية:

قرية المخازن بلدية العش تبعد بحوالي 17 كلم عن مقر ولاية برج بوعريج ، طابعها ريفي، تتوزع فيها تسع مؤسسات تربوية من بينها مؤسسات عينة الدراسة.

2-الحدود البشرية:

اقتصر أفراد الدراسة على تلاميذ السنة الخامسة في المدارس الثلاث المذكورة آنفا و أوليائهم من الفئة العمرية 10 سنوات فما فوق.

3-الحدود الزمانية:

من بداية السنة الدراسية 2022/2021 م، بحيث تم الاطلاع على نتائج التلاميذ خلال الفصل الأول للسنة الجارية، مع ملاحظته الدائمة للتلاميذ المبحوثين خلال أوقات فراغهم ،ثم الاطلاع على نتائج الفصل الثاني ومقارنتها. وفي بداية شهر أفريل تم توزيع الاستمارات على أولياء التلاميذ محل الدراسة وتوزيع الاستمارة بالمقابلة على المبحوثين للإجابة على أسئلتها . واستغرقت العملية حوالي شهر، وتم استرجاع الاستمارات الموجهة للأولياء .

في بداية شهر ماي تم تفريغ البيانات حساب التكرارات والنسب المئوية، إضافة إلى تحليل وتفسير الجداول ومناقشة النتائج على ضوء الفرضيات.

الفصل الثالث

اللعب والألعاب الالكترونية

تمهيد:

إن التقدم التكنولوجي المتسارع أسهم بشكل كبير في بروز أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب فظهرت ألعاب الكترونية متطورة وعالية الدقة يمارسها الأفراد في العالم الافتراضي.

وقد حلت هذه الألعاب بدلا من الألعاب الشعبية التي كان يمارسها الأطفال على أرض الواقع ووجها لوجه، ولقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول جميع الفئات العمرية ،ولم تقتصر ممارستها على أجهزة الكمبيوتر أو البلايستيشن أو من خلال الأجهزة الخاصة في نوادي الألعاب كما في السابق، وإنما أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة والذكية واللوحات الالكترونية وبتكاليف رخيصة مما أتاح الفرصة لجميع الأفراد لممارسة هذه الألعاب بسهولة ويسر.

ونظرا لما تحتويه من تأثيرات بصرية وسمعية وحسية متنوعة، بالإضافة إلى الاقتناع التام لدى هذه الشريحة بأن هذه الألعاب توفر لهم التسلية والمرح واللعب، لكن في حقيقة الأمر تتسم بالخطورة القصوى، في ظل الإفراط في استخدامها دون شروط أو ضوابط محددة، فالكثير منها مستوحى من الصراعات والحروب، مما يترك أثرا نفسيا وسلوكيا سيئا عندهم.

وسنحاول الإحاطة بالألعاب الالكترونية في هذا الفصل من خلال العناصر التالية:

1- خصائصه اللعب ووظائفه:

أ-خصائص اللعب:

ويتصف اللعب بسمات عديدة يمكن حصرها فيما يلي:

- اللعب نشاط لا إجبار فيه و غير ملزم للمشاركين فيه و قد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه كما هو الحال في الألعاب الشعبية .
- تعد المتعة والسرور جزءا رئيسيا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب وغالبا ما ينتهي إلى التعلم .
- يمكننا من خلال اللعب استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في نفس الوقت
- ارتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.
- يعتبر اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل وتلبية حاجياته المتطورة وكذلك تعليمه الفكري.
- اللعب عملية تمثل بمعنى أن الطفل يتعلم باللعب .
- اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال و توسيع مجال تخيلاتهم و بناء التصورات الذهنية للأشياء.

ب-وظائف اللعب:

للعب عدة وظائف:

- اللعب وسيلة فاعلة لتقريب المفاهيم للأطفال ومساعدتهم على إدراك معاني الأشياء.
- اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل مع عناصر البيئة ومكوناتها لغرض تعلم الطفل وإنماء سلوكه وشخصيته .
- يمثل اللعب أداة فاعلة يمكن استعمالها في تخليص الأطفال من الأنانية والتمركز حول الذات.
- يشبع اللعب ميول الأطفال ويلبي احتياجاتهم ، ويساعد على إحداث التوازن لديهم.

- يمثل اللعب وسيلة جيدة لتعليم التفكير بأشكاله المختلفة، ومساعدته على التخيل وبناء الصور الذهنية للأشياء.[1]

2-ماهية الألعاب الالكترونية:

أ-تاريخ الالعاب الالكترونية :

يمثل الانتشار السريع للألعاب الإلكترونية انعكاسا جديدا لثقافتنا الإعلامية اليومية وواجهة جذابة، تتحد فيها الصورة المبهرة مع المؤثرات الصوتية والموسيقى المصاحبة .

وعرف "مصطلح اللعبة" بشكل عام بأنه "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في مخطط مفتعل محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي "[2].

بينما الألعاب الإلكترونية: ظهرت في أواخر الستينات على هيئة أنشطة ترويحية، وهى نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الإلكترونية، بصفة عامة شمل كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسب المحمولة و الثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الأنترنت أو بشكل فردي.[3]

وعرفت بأنها "الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية وهي نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت والهواتف النقالة والأجهزة الكفية".[4]

وعرفها الصادق بأنها "جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكرتونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، والألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة".[1]

---

[1] أحمد سيف الدين: استراتيجية تعليم اللغة العربية بالألعاب اللغوية العرفان، مج2، ع2، سيتمبر 2019م، ص232.

[2] Salen, K. & Zimmerman, E. Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ،MA: MIT Press ,2004,p5 .

[3] عطية، حسين ، الألعاب الإلكترونية "فوائدها ومضارها "، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، 2007،ص120.

[4] Salen, K. & Zimmerman, ipid, ,2004,p6.

تشير الألعاب المحمولة إلى "الألعاب التي يقوم بها لاعبون فرديون أو متعددون عبر الأجهزة المحمولة عبر الإنترنت. تحظى هذه الألعاب بشعبية خاصة عندما يمكن تنزيلها مجانا (على سبيل المثال، "ألعاب freemium ،"وهي مجانية ولكن العملاء يدفعون مقابل ميزات إضافية.[2]

ب–تطور الألعاب الالكترونية:

يرى " ألا ن لودياردار Alain Le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى عام 2003م فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها . تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب" لودياردار".[3]

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب ب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائي ونفقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ، وتعد ألعاب" بونغ Pong" و " حرب الفضاء Space war" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكتروني كثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينيات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة صناعة ألعاب قوية ودخول التليفزيون للكثير من البيوت.

الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

---

[1] الصادق، عبد الصادق حسن، التعرض لألعاب الفيديو جيم الالكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدار الثانوية في مصر والبحرين، حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، ع 35 ،البحرين، 2015، ص23.

[2] Sun. Y, Zhao. Y, Etal. Understanding the antecedents of mobile game addiction: the roles of perceived visibility, perceived enjoyment and flow. In: Proceedings of the 19th Pacific-Asia Conference on Information Systems. Singapore: Marian Bay Sands., 2015, p.3

[3] مريم قويدر: اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر منشورة، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، الجزائر، 2012/2011، ص127 .

تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة" إينتالIntel" عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس" نولا ن بوشنال Nolan Bushnell"أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري Atari ، وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ , Pong" وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة " وارنر Warner" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليو ن دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة " آبل Apple" تستعد لإطلا ق أجهزة الكمبيوتر" آبل2 ،2 Apple" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أ ن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى " بوشنا ل "" و " أتاري " الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[1]

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعدد ة الألعاب وهي 2600 VCS من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديد ة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeux) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة" باك مان Pac-man" التي اخترعت في اليابان " تورو إيواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة "نامكو " Namco اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايا ت المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " كومودور Commodore" و" سينكليرSinclair" و" أمستراد , Amstrad"

[1] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2009-2008، ص113 .

وفي عام" 1986 أتاري أس تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستو ى مختلفة عن تلك الموجودة في مستو ى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي ليتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين"Infographistes" المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل " أميغا Amiga" أ و " أتاري س تيAtari ST" .[1]

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوص الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) ، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " بي سي PC" او" آبل Apple" وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت " نينتاندو " في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " عبر " سوبرنيس Super Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي " سيغا Sega" من خلال لعبة " ميغادرايفر Meg driver" ، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليPC .

المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط MultiMedia التي تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي،

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص114

والحسا ب المتوازي مع " المعالجات المخصوصة "Processeurs Dédiés واستعمال القرص الضوئي المضغو ط ROM-CD والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت[1].

المرحلة السادسة : بدأت المرحلة السادسة بدخول " ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي أس – 2 PS2 وغايم كوب Game Cube وإيكس بوكس**XBOX**.

المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينت اندو "وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاند و دي أس ، Nintendo DS" كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" والذ ي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004م .

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز " بلايستايشن Playstation"الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006،كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكس بوكسXBOX ".[2]

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التحسينات المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

ج- مجالات الألعاب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد

[1] نهاد فتحي سليمان حجازي الالعاب الالكترونية وتأثيرها على الاطفال، دار العلوم للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، مصر، 2018، ص19.
[2] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص115 .

كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنت وخاصة على عارضا ت التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلا ف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة باه والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتاندو، ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

-**الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة**: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين.[1]

-**الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر**: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آل Logicie"l تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب .

-**الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت**: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين.

-**الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم**: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة.

-**أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية**: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة.[1]

د-أنواع الألعاب الإلكترونية:

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص129

[1] معاذ الحمصي :**الألعاب الإلكترونية** الموسوعة العربية الإلكترونية المجلد الثالث سوريا ص253

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل "Supports"وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي:

-ألعاب الحركة: يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات :Plate forme أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة " بونغ Pong" ال تي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل " أركانويد Arkanoid" التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية " أتاري , Atari" وجاءت بعدها لعبة " تيتريس Tetris"وحديثا سلسلة باكمان Pacman" وسلسلة " ماريو Mario" وترتكز هذه الألعاب "على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة ، وتتوالى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أ والانخفاض ... ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكاله الطفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناءات من

خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها.[1]

– **ألعاب إستراتيجية:** تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أنواع فرعية أخرى هي:

– ألعاب المغامرات والتفكير"Jeux d'aventures-reflexion"

– ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية" Jeux de stratégie économique "

– ألعاب التقليدية "Jeux Traditionnels " .

–**ألعاب المحاكاة:** تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل " فلايت سيمولاتور" من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا.

– **ألعاب غير المصنفة:** على العموم تدل عبارة " لعبة إلكترونية " على أحد الأنواع الثلاثة السابقة ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي أنواع أخرى:

كتسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم وهناك برامج اللعب التربوية التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

هـ–استخدامات الطفل للألعاب الالكترونية:

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص105 .

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أعماره تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية تجعل علاقاته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلقي هاوي وأخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم[1].

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر التلميذ بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ.

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

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد

[1] فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة – الجزائر، 2011-2012، ص133 .

من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستغلة مواطن الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشاهديه تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يربو عن 75 % و 85 % من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيا ت الصورة.

حيث أن ما يقدم على شاشة الهاتف الذكي من صور رموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.[1]

وفي ظل التطور المذهل للوسائط التكنولوجية كاللوحات الالكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ، خاصة في ظل غياب الرقابة الحقيقية بدءا من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة بحيث ينشط في مرحلة الطفولة الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطيها تفسيرا التفضيل الأطفال في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها. فالتصميم الشكلي للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي

[1] الأنصاري: إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، ع2، 2007 ، تونس، ص130.

والتفكيري . و لأن للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحولها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات و إيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسط حواري ممتد ، محدثة غزارة في المعان والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[1]

و- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر:

إن أغلب الدراسات التي تناولت واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر ، قد دلت على التأثير البالغ والمخيف على التلاميذ و ما هو موجود حقيقة في الواقع الحقيقي فعند المقارنة مثلا بين الألعاب الرياضية وبين الألعاب الالكترونية نلاحظ أن الألعاب الرياضية المعروفة ككرة القدم وألعاب القوى الأخرى وغيرها لم تلق قبولا لدى أطفال وشباب عصر الألعاب الالكترونية نتيجة لانشغالهم طول الوقت بالألعاب الإلكترونية فليس للطفل أو الشاب فرصة ووقت لممارسة الألعاب الرياضية الجسمية كذلك يلاحظ أن لاعب الألعاب الرياضية يكون جسمه قويا وذو صحة عالية ولا يتعرض لكثير من الأمراض الجسمية ويخالط الناس ولا يعاني من العزلة والانطواء بينما لاعب الألعاب الالكترونية فانه عرضة للإصابة بآلام الظهر والأصابع أو الانحناء الظهر والصرع والعزلة الاجتماعية والانطواء. وفي دراسة أخرى[1]، أيضا ظهرت مؤخرا وأشارت إلى أن بقاء الأطفال مدة طويلة لممارسة الألعاب الالكترونية يعمل على تغيير وظائف بعض خلايا المخ بعد استعانة الباحثين بأجهزة أشعة الرنين المغناطيسي لمراقبة نشاط المخ أثناء لعب الأطفال وتستمر هذه التغيرات لمدة أسبوع بعد ممارسة اللعبة .

وفي دراسة أخرى أشارت أيضا إلى تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية في مختلف دول العالم لا سيما في اليابان كدولة متطورة جدا تكنولوجيا بحيث ارتفعت البدانة بين الأطفال بنسبة 77% خلال العشرين السنة الماضية ، وزادت حالات الإدمان الالكتروني

[1] الأنصاري، المرجع السابق، ص130 .

[1] موقع جريدة الشروق الالكتروني ديسمبر 2011 ، القاهرة عدد 42 .

كمظهر من مظاهر البدانة، لذا نحتاج إلى تكثيف الجهود للقضاء على تأثيرات التكنولوجيا خاصة السلبية منها ، مع أن الإنسان يتحمل تبعات الأخطار والأمراض التي يصاب بها نتيجة تعامله مع هذه الأجهزة ونذكر أهمها:

- يعاني كثير من الأطفال والشباب أثناء وبعد ممارسة الألعاب الالكترونية من آلام في الرقبة والظهر إلى جانب الومضات الضوئية المنبعثة من شاشة الكمبيوتر أو الهاتف الذكي وخاصة في الليل فتؤثر على العين واحمرارها وضعف البصر أو إجهاد عضلات العين وجفافها وفي أحيان أخرى قد يسبب نوبات من الصرع لدى الأطفال واحتمال الإصابة بمرض ارتعاش الأصابع نتيجة الحركة السريعة لها.
- سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء. مشكلة أخرى تتجلى في اكتساب التلميذ للعادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة[1].
- حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.
- خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط بعد تزايد عامل الأنانية في اللاعب نفسه.

[1] موقع شبكة الحياة الالكتروني www.elhayat.com العدد الرابع.

- إشاعة صور الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء في ظل الغياب التام لمراقبة الأولياء لهم وللألعاب التي يلعبونها[2].
- جعل الطفل ضعيف النطق باللغة خاصة وهو في هذه السن فهو يحتاج إلى تنمية لغته وأسلوبه للتواصل مع أفراد محيطه.

ويقول الدكتور "كليفورد هيل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا.

" لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا.... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر".[3]

ز-أشهر الألعاب انتشارا في الجزائر:

لقد قدمت لنا الألعاب الإلكترونية قسوة مؤلمة، وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم ممارسة لها، والتلميذ الجزائري رغم الخطر المحدق به، بقي أكثر انجذابا نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه في الشارع دون رقابة أبوية، ومن بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي استحوذت على عقول الكثير من التلاميذ والمراهقين وحتى الكبار الألعاب التالية:

[2] الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال SHARQ.COM -W.W.W.AL

[3] موقع شبكة الحياة الالكتروني 2014 العدد 56

–لعبة ببجي (PUBG): لعبة ببجي (PUBG) Player Unknown's Battlegrounds) تختصر لكلمة بوبجي المعروفة أيضا بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين صدرت عام 2017 في شهر آذار/مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل آندرويد ونظام ios اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا.

عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة. تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية.

وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، وتختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور.[1]

– لعبة الفير فاير FREE FIRE: هي لعبة اطلاق النار وبقاء، حيث أن كل لاعب يحاول المحافظة على حياته حتى النهاية، وذلك من خلال اتباعه لطريقة استراتيجية ناجحة في جمع الذخائر والأسلحة والدروع الموجودة في الجزيرة، وللحفاظ على حياته يجب مواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا.

تبدأ اللعبة من خلال جمع اللاعبين أو ما يعرف الناجون في العالم الافتراضي للعبة، ويقدر عددهم بحوالي 50 لاعبا يتجمعون في مكان واحد ليتم نقلهم بعد مرور 35 ثانية على متن طائرة إلى

[1] Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (2018) "Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game" Published under licence by IOP Publishing Ltd.

الجزيرة، وكل لاعب يقفز للمكان الذي يريده باستخدام مظلة الهبوط على الأرض، ثم يبدأ البحث عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعافات، وتبدأ المعركة والتي يكون هدف كل لاعب قتل اللاعبين الآخرين جميعا ويجب أن يبقى هو على قيد الحياة في النهاية حتى يحصل على كلمة الفوز وهي: BOOYAH .

تحتوي الجزيرة على ثلاث مناطق : المنطقة العادية والمنطقة الزرقاء والمنطقة الحمراء (الخطيرة).

مستويات اللعبة هي: البرونزي، الفضي، الذهبي.

توفر اللعبة جملة من الأوضاع التي يمكنك اللعب فيها: إذ انه يمكن للاعب اللعب بمفرده أو في شكل ثنائي أو مع فريق من أربعة لاعبين حيث يمكنهم التكلم مع بعضهم عن طريق الميكروفون ولو باختلاف المنطقة الجغرافية بحيث يمكنهم إسعاف أحد الأصدقاء في صورة سقوطه أثناء الهجوم عليه من طرف لاعبين آخرين، كما يمكنهم التمرن والتدرب مع بعض.[1]

– **لعبة ليدو أو لودو بالانجليزية (Ludo) للتسلية والحماسة:** هي لعبة لوحية مخصصة لشخصين أو أربعة أشخاص ، يكون لدى اللاعب فيها أربعة قطع خاصة به يحركها عن طريق النرد، وبإمكان قطع اللاعب أكل قطع اللاعب الآخر وإرجاعه إلى نقطة البداية أو الخروج مهزوما، ويعود أصل اللعبة إلى لعبة الباتشيسي الهندية إلا أن هذه اللعبة أبسط ومعروفة أكثر في العالم وتحت مسميات مختلفة، وتسمى في أوساط لاعبيها بلعبة (شيش بيش).

– **لعبة "باربي" مغامرة الفروسية:** تصنف لعبة "باربي" مغامرة الفروسية "ضمن العاب الحركة عموما والعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002 ،أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة، كما تجري مع زميلتها سباقات

[1] إطلع إليه في29 /2020/08 11:50 .https://www.bawsalla.com/2019/09/Free-fire.html

خيول، وتتباين مهام باربي بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها عقبة أو انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعب[1].

حـ-الألعاب الالكترونية كصناعة اقتصادية رائجة :

تشهد الألعاب الالكترونية وخصوصا ألعاب الهواتف الذكية إقبالا واستخداما متزايدا في جميع أسواق التكنولوجيا في العالم اذ بلغت 2.7 مليار مستخدم. ففي أمريكا بلغت أرباح صناعة الألعاب الالكترونية 6 بليون دولار عام 2000 وتقدمت مبيعاتها إلى أكثر من8 بليون عام 2001م، ووجد أن حوالي 60% بالمائة يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل مستمر أي حوالي (165 مليون نسمة)[2] ، وفي 2007م وصلت المبيعات إلى 11.7بليون دولار أمريكي، وبذلك أصبحت تكلفة الألعاب الالكترونية وتوزيعها يفوق تكلفة الأفلام في أمريكا. وفي بداية سنة 2020م حققت شركات بيع الألعاب الالكترونية قفزة نوعية كبيرة أي بنسبة 22%، وهو ما حقق لشركات هذا القطاع ارتفاعا في الأرباح بلغت 44.5 مليار دولار .

وتشير بعض الإحصائيات التي جمعها المعهد الفرنسي جي سي دي " GCD " المتخصص في هذا المجال أن سوق الألعاب الالكترونية انتعش بصورة كبيرة جدا إذ أنه في الفترة بين الأول من يناير و15 آذار/مارس من سنة 2020م شهدت بعض التراجع الطفيف أي بنسبة 15% عن العام الذي قبله (2019) ، غير أن الوضع انقلب بشكل جذري ما بين 16آذار و31 مايو/أيار أي خلال الفترة الأولى للحجر الصحي، بحيث شهدت هذه السوق قفزة نوعية بنسبة51%. وحققت نسبة مبيعات خيالية في أوروبا 127%، مع نمو بلغ 183% في فرنسا و213% في اسبانيا، 227% في ايطاليا[1].

---

[1] مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الطفل، مذكرة ماجستير، تخصص مجتمع، المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2012، ص15.

[2] Earthworm . Jim. children and the media :fair play ?aviable at: http//www.children org/media /vid-game/2001.top

[1] تقرير جريدة لوفيغارو www.lefigaro.fr 08:47. 2021/01/01

وفي الجانب العربي تم تحقيق الأرباح من الألعاب الالكترونية عن طريق الإعلانات ومن ترقية اللعبة ومن شرائها عبر أحد شركات أنظمة تشغيل الهواتف الذكية، كما حدث مع مطوري لعبة كاندي كراش عام 2014م، وتحتل السعودية الصدارة عربيا إذ بلغ استيرادها للألعاب الالكترونية 785 مليون ريال أي ما يعادل 209 مليون دولار[2].

لقد بدأ عصر جديد من الخدمات الالكترونية يقوم على دفع اشتراك موحد وشامل للحصول على مميزات غير محدودة وتجاوز الصعوبات باللعبة، والحصول على الأدوات التي يحتاجها اللاعب، كلها أمور ستبسط التعامل داخل عالم الألعاب الالكترونية.

[2] تاريخ النشر 27/08/ 2021 .23:12 www.al. madina. Com موقع

خلاصة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى في الوقت الراهن على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب الالكترونية من تفكير وانتباه وتركيز، إلا أن آثارها السلبية طغت فوق المعقول نتيجة الاستخدام المفرط لها وغياب رقابة الأولياء.

الفصل الرابع

التحصيل الدراسي

تمهيد:

يعد التحصيل الدراسي المدخل الرئيسي الذي يمكن من خلاله التعرف على مشكلات رسوب أو إخفاق بعض التلاميذ في المدارس، والذين لا يستطيعوا أن يكونوا مثل أقرانهم من التلاميذ الآخرين في قدرة التعلم واكتساب المعلومات المختلفة، مما يؤدي إلى كثرة شكاوي المدرسين والإدارة المدرسية والأولياء من هؤلاء التلاميذ لا فائدة ترجى من تعليمهم، والسبب في ذلك يعود إلى كونهم غير مدركين للأسباب الحقيقية لهذا الإخفاق أو الانخفاض في درجات هؤلاء التلاميذ و لتالي انخفاض تحصيلهم الدراسي المتواصل والمستمر والنتيجة النهائية هي الرسوب والبقاء في الفصول نفسها لعدة سنوات دون وجود معالجات قطعية وحقيقية للمشكلة وأسبابها، من هنا جاء اهتمام الباحثين التربويين والاجتماعيين، لدراسته دراسة شاملة من جميع الجوانب للوقوف على حقيقته.

1/ أنواع التحصيل الدراسي:

أ/التحصيل الدراسي الجيد:

إن النجاح الدراسي علاقة ملزمة لتحصيل الدراسي، ونقصد بهذا النوع بلوغ مستوى معين لدى التلميذ من محصلة المعارف المكتسبة الذي تعمل المدرسة على إكسابه له. والنجاح الدراسي هي كلمة تعني فئة من التلاميذ من مستوى معين، والتحصيل الجيد له عوامل مطابقة لعوامل التحصيل الدراسي، كذلك هناك من يعرفها رتفاع مستوى التحصيل والحصول على درجات عالية في مختلف المواد الدراسية، لذا فهناك عدة فوارق بين التلاميذ تسهم في التفوق التحصيلي لدى التلميذ ومن أبرزها الذكاء والملكة والانجاز وحب التفوق.

ب/التحصيل الدراسي الضعيف:

وهناك نوع ن من التحصيل حسب بورت:[1] " بحيث أنه أطلق كلمة التخلف أو الضعف على كل أولئك الذين لا يستطيعون أن يقوموا لعمل المطلوب داخل القسم وهم في منتصف السنة فالتحصيل الدراسي الضعيف لدى التلميذ الذي يعاني من خر دراسي هو حالة ضعف أو نقص أو نمو تحيلي لديه بسبب أو نتيجة عوامل عقلية أو نفسية أو انفعالية أو اجتماعية، بحيث تنخفض درجة الاستيعاب والذكاء والملكة منعدمة عنده.

2/أهداف التحصيل الدراسي وأهميته:

للتحصيل الدراسي أهداف نذكر منها:

- معرفة القدرات الفردية للتلميذ.
- صقل المواهب والمعارف المكتسبة لديه من طرف الأستاذ.
- تقرير نتيجة التلميذ في الانتقال إلى السنة الموالية.
- الاستفادة من نتائج التحصيل عند الانتقال من مدرسة لأخرى.[2]

---

[1] حامد عبد السلام زهران: الصحة النفسية والصلاح النفسي، دار الحكمة الإسكندرية، د.ط ،د.س، ص205.

[2] علي عباد حسين محمد: التحصيل الدراسي والتعلم وعلاقة الأسرة بهما، مؤسسة شباب الاسكندرية ، ط1،مصر،2009 ،ص

وأهمية التحصيل لا تتعلق لمؤسسات التربوية فحسب؛ بل ترتبط لفرد ارتباطا وثيقا لما لها من دور في تقييمه من الناحية الاجتماعية والعلمية، وهي تؤمن له الارتقاء العلمي والاجتماعي، وتحقق له تقديرا مهما للذات؛ مما يدفعه للمزيد من المعرفة العلمية التي تعد أساس تقدم الأمم والمجتمعات البشرية.

3/ أدوات قياس التحصيل الدراسي:

تعرف التربية نها عملية بناء وتحرر الغرض منها إحداث تغيرات مرغوبة في الأفراد وفي سلوكهم سواء كان معرفيا يرتبط لمواد الدراسية التي يتعلمونها لمدرسة أو سلوكا وجدانيا أو نفسيا حركيا[1]، وعلى هذا تلجأ المدرسة إلى قياس مدى حدوث التغيرات في جوانب التحصيل الدراسي من خلال الاختبارات التحصيلية التي ترمي أساسا إلى قياس نتائج التعليم كلها كالقدرة على الفهم والاستيعاب والانتفاع لمعلومات في حل المشكلات وتطبع آ ر التعلم في أسلوب تفكير التلميذ واتجاهاته وطريقته في معالجة الأمور وقدرته على النقد البناء والتمحيص وإنفاق ما اكتسبه من مهارات وخبرات مفيدة. [2]

ونظرا لأهمية هذا القياس لجأت المدارس إلى استخدام طرق مختلفة في هذا الغرض نذكرها فيما يلي:

أ/الاختبارات التقليدية:

أولا/العلامات الدراسية اليومية: يقوم الأستاذ لقاء الدرس على تلاميذه داخل القسم، وأثناءه يسجل علامات يومية يحصل عليها التلميذ في كل درس، يبنى عليها فيما بعد التقييم.

ثانيا/الأعمال المنزلية: ويقصد بها الوظائف والبحوث المنزلية، التي يكلف بها التلاميذ ويصححها الأستاذ فيما بعد، ويظهر لهم مواطن الخطأ ويعمل على توجيههم.

[1] أبو علام رجاء محمود، دية محمود شريف،الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية،ط1 الكويت،دار القلم، 1983 ،ص95

[2] بركات خليفة، الاختبارات والمقاييس الطلابية، ج2 ،ط2 ،مصر، دارالطباعة القاهرة، مصر1995 .ص143

ثالثا/الاختبارات الشفوية: وفيما يقوم المدرس بطرح سؤال أو أكثر على كل تلميذ مباشرة، وتكون الإجابة عليه شفهيا من قبل التلميذ وإذا أخطأ ينتقل إلى تلميذ آخر، وهذه الاختبارات تساعد التلميذ على أن يكون يقظا.

رابعا/اختبار المقال والتقارير والمناقشة:[1] وهنا تتاح للتلميذ فرصة لإظهار قدرته على التعبير والتنظيم والتعميم وهي عبارة عن سؤال حر يطرح على جميع التلاميذ وتكون الإجابة تحريرية خلال مدة معينة وتكون الإجابة على شكل مقال أدبي أو علمي أو فلسفي عند بعض المستو ت المتقدمة،"وفي هذه الطريقة يعتمد على ما فهمه و حفظه لينشئ الإجابة على شكل مقال، ويمكن للمقال أن يظهر قدرة التلميذ على اختبار الأفكار والحقائق المهمة وقدرته على ربطها والتنسيق بينها وهذا يعكس أثره على عادات استذكار التلاميذ "والتقييم يكون على أساس اللغة الواردة، الأساليب اللغوية والكلمات المختارة، الأفكار التي يطرحها وتسلسل الأفكار والتحليل، وصحة المعلومات المقدمة، ويستطيع التلاميذ الاطلاع على نتائج الامتحان على عكس الامتحان الشفهي.

ب/الاختبارات الحديثة أو المقننة:

نذكر منها ما يلي:

أولا/اختبار الخطأ و الصواب: من أشهر الأسئلة الموضوعية نظرا لسهولتها، ويتكون هذا الاختبار من مجموعة عبارات بعضها صحيحة والبعض الآخر خاطئ، ويشترط أن تكون نصف العبارات خاطئة والنصف الآخر صحيح وأن تكون مختصرة ويتم خلطها مع بعضها دون نظام أو ترتيب. ويختص هذا النوع بقياس الأهداف التربوية الخاصة بمعرفة الأسماء والمصطلحات والقوانين. [2]

ثانيا/اختبار ملء الفراغات : يكتب في هذا النوع عبارات قصة ويطلب من المتمدرس تكميلها "ويستخدم هذا النوع لقياس معرفة المصطلحات والتواريخ والتعريفات وحل المسائل الحسابية ".

[1] عبد العزيز صالحي، التربية الجديدة، ط7 ،مصر دار المعرفة،ص370 .

[2] عبد العالي الجسماني،علم النفس وتطبيقاتها الاجتماعية و التربوية ،ط1 ،بيروت،الدار العربية للعلوم، 1994 ،ص396

ثالثا/اختبار المطابقة أو المقابلة: وهو أكثر الأنواع استعمالا في معرفة معاني الكلمات والتعريفات الاصطلاحية والتعرف على الصفات التاريخية والأدبية، وهو عبارة عن قائمين من العبارات القصيرة أو الرموز أو الأرقام، ويطلب من المتمدرس من إلحاق الشبيه بشبيهه فيها،" وتستخدم أسئلة المقابلة لقياس تحصيل التلاميذ في الحقائق ومعاني الكلمات والتواريخ والأحداث والشخصيات، كما تستخدم في الرسم البياني أو الخرائط، وترمز أجزاء الرسم ويقوم التلميذ بمقابلة الأجزاء لوظائف وأسمائها".[1]

رابعا/اختبار الترتيب: في هذا النوع من الاختبارات تعطى جمل متعددة عشوائية، غير مرتبة بطريقة منتظمة ومنطقية، ويطلب من التلميذ ن يضع رقما متسلسلا أمام جمل وعبارات توضح ترتيبها و لتالي تكون العبارات والجمل ذات معنى سليم ومفهوم وبناء.

مما سبق نجد أن الاختبارات التحصيلية تستخدم من أجل معرفة المفاهيم التي توصل إليها التلاميذ لطريقة المقترحة، كما تكشف عن مواطن الضعف والقوة في البر مج والطريقة التدريسية المتبعة؛ لأنها تختص بقياس تج التعلم النهائي للطالب بصورة كمية، وتعطي دلالة رقمية تعرف بعلامة التلميذ؛ لذلك فإن المعلم يعتمد عليها من أجل مراقبة العملية التعليمية، وتحديد صعو ت التعلم، وتقويم نتائج التعلم؛ لأن فشل كل التلاميذ في اختبارات التحصيل، وتحقيق علامات دون المستوى يعني لضرورة تغيير طريقة التدريس، وبتجريب البر مج المبني على مجموعة من الطرائق التفاعلية في التدريس لا بد من مؤشرات رقمية على ما تحقق من أهدافه؛ أي: معرفة المفاهيم التي أتقنها التلاميذ لتدريس، ويقاس ذلك ختبارات التحصيل عتبارها وسيلة متوفرة للتلميذ والمعلم معا، و خذ بنتائجها أغلب الأبحاث التربوية لتحديد تفسير الدلالة الإحصائية للنتائج.

[1] عبد العالي الجسماني ،المرجع السابق، ص 408 .

4/العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

تعرض العديد من الباحثين لتحديد مفهوم ضعف التحصيل الدراسي وأسبابه وعلى الرغم من اتفاقهم حول الكثير من الجوانب المتعلقة بموضوع البحث إلا أنهم اختلفوا في تحديد مضمونه مما نتج عنه وجود كثير من التعاريف، وهنا ينبغي أن نشير إلى ظهور اتجاهين سيكولوجي والآخر تربوي، فالاتجاه الأول يرجع ضعف التحصيل الدراسي إلى القدرات العقلية للتلميذ، أما الاتجاه الثاني التربوي فيربطه لاهتمام لمحيط الخارجي للتلميذ ويمكن أن نقسم العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي مجموعتين وهما:

أ/العوامل الشخصية: [1]

ونقصد بها العوامل الذاتية المتعلقة بشخص التلميذ كقدراته العقلية وصحته الجسمية وحالته الانفعالية والنفسية:

أولا/العوامل الجسمية: فمن العوامل التي ترجع إلى الطفل نفسه ضعف الصحة وسوء التغذية والعاهات الخلقية وهي عوامل تحد من قدرة الطفل على بذل الجهد ومسايرة زملائه في الفصل، ولكن يبدو أن أكثر العوامل انتشارا في مدارسنا يتمثل في ضعف حاستي السمع والبصر وعيوب النطق وهي وسائل التعلم الأولى في مجتمع تعتمد فيه التربية على المقروء والمسموع، ففي حالة الأطفال المصابين بضعف البصر فإن تحصيلهم الدراسي يتأثر خاصة في المواد التي تعتمد على القراءة فهم يجدون صعوبة كبيرة في استطلاع الأشكال البصرية المرسومة والخطوط على السبورة، كما أن القراءة في الكتاب تكون لنسبة إليهم عملية شاقة تتطلب وقتا وجهدا أكثر من الوقت والجهد الذي يبذله أقرانهم العاديون كما أن استعمال النظارة في هذه المرحلة من العمر- مرحلة التعليم الابتدائي - وإن كان يساعد التلميذ على التغلب على ضعفه البصري فإن حملها يصحب عادة لحاح الوالدين على الحذر والحد من النشاط التلقائي للطفل، كما أنها تجعله يشعر لاختلاف عن الآخرين، ويحدث الشيء

[1] محمد مصطفى زيدان ،دراسة سيكولوجية تربوية لتلميذ التعليم العالي ،الجزائر ،ديوان المطوعات الجامعية ت ص. 89ص90.

نفسه تقريبا مع ضعاف السمع وهم عادة فئة من التلاميذ يصعب اكتشافهم في الفصول الدراسية فيتخلفون ويضعف تحصيلهم خاصة في المواد التي تعتمد على حاسة السمع مثل: دروس المحادثة واللغة، ومن بين العوامل التي ترجع للتلميذ نفسه وتؤدي إلى ضعف تحصيله المدرسي عيوب النطق التي يسهل ملاحظتها على التلميذ ومن أهمها التمتمة وهي اضطراب في الصوت وعجز عن نطق بعض الحروف أو تكرار نطقها عدة مرات وتظهر عادة في سن الخامسة وتشتد في الحادية عشرة وفي مستهل المراهقة و نيها الحبسة وهي عبارة عن مجموعة من الاضطرا ت تجعل الشخص عاجزا عن استخدام اللغة منطوقة كانت أو مكتوبة فتتوقف الكلمات في الحنجرة ويصعب على الطفل إخراجها في صورة واضحة ومفهومة وعليه يمكن حصر هذه الحالات فيما يلي :[1]

- أكثر العوامل انتشارا في مدارسنا يتمثل في ضعف حاستي السمع والبصر تجعله قاصرا على الاستفادة بصفة طبيعية من التعلم خاصة في القراءة والمحادثة واللغة.
- عيوب النطق التي يسهل ملاحظتها على التلميذ وتؤدي في حالتها القصوى إلى عجز التلميذ تماما عن التحصيل وتؤدي به إلى سوء التوافق مع نفسه والآخرين.
- العاهات الخلقية والإعاقة حيث أن الفرد المعاق يكون كثير الخجل والحياء و لتالي سوف يضطر إلى ترك مقاعد الدراسة لأنه يحس لنقص دائما، وهناك المعوقات أو الحالات التي تعيق التلميذ من متابعته للدروس في القسم واستيعابها من خلال شرح الأستاذ فقد وجد أن "العاهات ترتفع نسبة وجودها عند المتخلفين، عما عليه عند أقرانهم من العاديين " [2]

ومن هنا نستنتج أن الجانب الصحي المتدهور للطفل يكون عائقا مباشرا في المواظبة على الدراسة عكس التلميذ الذي يتمتع بصحة جيدة حيث يكون مستواه المطلوب أحسن بكثير من

[1] محمد مصطفى زيدان، دراسة سيكولوجية تربوية لتلميذ التعليم العام، دار الشروق، السعودية، 1983، ص188.

[2] نعيم الرفاعي، الصحة النفسية دراسة سيكولوجية التخلف، ط3 ، دمشق المطلعة الجديدة، 1972، ص451 .

التلميذ المريض جسد ، والنتيجة المستخلصة من هذا خلال هي أن العوامل الجسمية ترتبط ارتباطا وثيقا لتحصيل الدراسي للتلميذ سواء كان هذا التحصيل جيدا أو ضعيفا.

ثانيا/العوامل العقلية: تتمثل هذه العوامل في القدرة المعرفية والذكاء واستعدادات الطفل العقلية الخاصة وكذا حالته المزاجية وطرق تفكيره، و لرغم من" اختلاف الباحثون في علم النفس[1] في تحديد مفهوم العقل وماهيته ومكو ته، فقد تعددت النظر ت التي تفسر العقل ومكو ته، وقد قامت هذه النظر ت على أساس قياس القدرات العقلية بما يسمى ختبارات الذكاء التي تعددت وتنوعت ختلاف النظرية التي أشتق منها مفهوم الذكاء "، فكل هذه العوامل تؤدي لطفل إلى إهماله لدروسه وعدم قدرته على مسايرة زملائه وهذا يتسبب في خره الدراسي نتيجة عدم الاستيعاب وقلة الفهم ويعتبر نقص الذكاء من أقوى العوامل التي تؤثر في التحصيل الدراسي " وهو تلك القدرة العقلية الفطرية العامة أو هو العامل المشترك الذي يتدخل في جميع العمليات العقلية التي يقوم بها الإنسان"، فالفروق واضحة بين الطلبة من حية الذكاء، حيث يستدل على ذكاء التلاميذ بقدراتهم التحصيلية، فبالرغم من أن جميع التلاميذ يتلقون نفس الخبرات التعليمية ويدرسون نفس الكتب المدرسية ويتعلمون على يد نفس المدرسين، نجد درجاتهم تختلف في الامتحا ت المدرسية، وهنا نتذكر من يعرف الذكاء لذكاء بمعناه العلمي عبارة عن تكوين فرضي، أي أن الذكاء مثله كمثل الكهر ء أو المغناطيس فهذه تكوينات فرضية، أي أننا لا نلاحظها مباشرة وإنما نستدل على وجودها رها ونتائجها ".

هذه الفروق لدى الطلبة الذين لديهم قدرات عالية مقارنة مع أقرانهم في القسم وتتجسد بوضوح في اختلاف النتائج و الدرجات التي يتحصل عليها يعني هذا أنه كلما كان مستوى الذكاء مرتفعا كلما كان التحصيل الدراسي مرتفعا و العكس صحيح.

وبهذا فإن الذكاء الفطري يولد مع خروج الإنسان إلى الحياة، ويتطور بعد ذلك مع تعليم الإنسان واحتكاكه لعالم الخارجي، غير أن هناك اختلافات بين الأفراد من حيث درجات الذكاء

[1] محمود عبد الحليم منسي، علم النفس التربي للمتعلمين، مرجع سابق، ص138 .

وأن "هذا الاختلاف له ثير على التحصيل الدراسي، فقد ثبت علميا أن المتأخرين دراسيا يعانون من ضعف الذكاء فلا يستطيعون استيعاب الدروس التي تقدم لهم، ويحدث العكس عند الأذكياء الذين هم في تفوق دائم و نجاح مستمر" [1]

ثالثا/العوامل النفسية: يعتبر تمتع التلميذ لصحة النفسية جد ضروري في العملية، ذلك لأن قدرة التلميذ على النجاح مرتبطة أساسا على التوافق مع نفسه ومع غيره، وقد أرجع العلماء أثر الجوانب النفسية والانفعالية في الفشل الدراسي لسببين:

– التكيف الذاتي وسوء التكيف النفسي نتيجة حالات القلق والخوف التي يعاني منها التلميذ، قد تجعل من الاضطرا ت النفسية تحول دون قدرته على الانتباه والتركيز والمتابعة للدروس مما يؤثر سلبا على تحصيله الدراسي، مثال ذلك عدم رغبة التلميذ في دراسة نوعية معينة من العلوم والضغط عليه من قبل الوالدين بدراسة علوم أخرى، وطريقة التعامل الخاطئة من الآ ء التي قد تقتل الطموح الشخصي لدى الأبناء لتحقيق الأحسن.

– الأطفال الذين لا تسمح لهم الظروف أن ينموا نموا اجتماعيا سليما فهم الأطفال الذين يكونون عاجزين على التكيف مع المحيط الاجتماعي والمدرسي والشيء نفسه لنسبة للأطفال الذين يعانون من الحرمان العاطفي التي تتميز بها العوامل المنزلية والمؤثرة في تحصيل التلميذ، مثل ظاهرة تسرب وهروب الطلاب من المدرسة نظرا لوجود عوامل جذب عديدة خارج المدرسة.

ب/العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

يقصد لعوامل البيئية جملة المؤشرات الأسرية والمدرسية المحيطة للتلميذ، والتي لها انعكاس على تحصيله الدراسي وهي عوامل يتبناها أصحاب الاتجاه الثاني الاتجاه التربوي، وتتمثل هذه العوامل في:

[1] Cuy A vanzin . L’échec scolaire .Toulouse puf. Paris.1976.P41méme référence P 132.

أولا/العوامل الأسرية:

تعتبر العوامل الأسرية من العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي للطفل المتمدرس، فالمشكلات الأسرية التي تنتج عن عدم التفاهم و فقدان الانسجام بين الوالدين قد تؤثر على دراسة التلميذ، "فالجو العائلي الذي تسوده الخلافات أو مشاكل عائلية كالطلاق يؤدي إلى الاضطرا ت العاطفية التي تؤدي إلى عدم الاستقرار والاطمئنان وهذا من شأنه خلق اضطرا ت نفسي عند التلميذ لشكل الذي قد يؤثر على إقباله واستيعابه للمواد الدراسية و لتالي تحصيله الدراسي عكس التلميذ الذي يعيش في جو عائلي يسوده الاستقرار والاطمئنان والتفاهم، فهذا الجو يشجع التلميذ على الدراسة وتحضيره واستعداده للتعليم وقدرته على الاستيعاب وفهم المواد الدراسية و لتالي يكون تحصيله الدراسي جيد وكبير ".

فالباحثون الاجتماعيون والتربويون النفسيون أجمعوا على أنه يوجد بعض الشروط السلبية التي تعيش في كنفها الأسرة تؤدي إلى نتائج سلبية على النجاح التربوي والمهني لأبنائها، ومن بين هذه الشروط والعوامل الأسرية:

-المستوى الاقتصادي للأسرة: وهو في مقدمة العوامل المحيطة لأسرة التي تؤثر على نتائج نشاط أفرادها بصفة عامة، والصغار منهم بصفة خاصة، فتدني المستوى الاقتصادي يخلق صعو ت تربوية متعددة ويجعل من الصعب تحقيق ما ترغب في الوصول إليه، لما يترتب عنه سوء التوجيه والرعاية والتغذية، وظهور بعض الأمراض الجسمية والوجدانية والأخلاقية، إضافة إلى عدم تلبية مستلزمات النشاط المدرسي، ويمكن لنا أن تستدل على المستوى الاقتصادي للأسرة من خلال مؤشرات الدخل الأسري" فالأب يكد لتوفير الأرزاق والصرف على واجبات الحياة الأسرية، والأم قد تشاركه العمل الخارجي لتدعيم الحياة المعيشية فضلا عن قيامها بتدبير شؤون المنزل وتربية الأولاد " ومؤشر

السكن"مأوى يلجأ إليه الفرد ليجد الدفء والعاطفة وتتيح له القدرة على التعبير عن شخصيته وميوله يجاد أشياء وتشكيلها داخل البيت ثم ترتيبها وفق أسلوب خاص".[1]

-المستوى الثقافي للأسرة: تعتبر الأسرة مرجع الطفل فيما يكتسبه من خبرات ومعارف جديدة، فهذا المحيط يحدد رغبة التلميذ وطموحاته بسيطة جدا، وهذا ما يعود لسلب على تحصيله والعكس صحيح أن يكون تحصيله الدراسي إيجابيا ويؤدي إلى حب التعلم والسعي للمواصلة والاستمرار فيه.

فالمستوى الثقافي للأسرة يؤثر في التكوين اللغوي والفكري للأبناء ويدخل في ذلك ما يتوفر في البيت من كتب وصحف ومجلات ومن وسائل إعلام مختلفة منها السمعية والبصرية،" فإذا كانت الأسرة ذات مستوى بسيط وتعطي أهمية وقيمة للثقافة والتعليم، فسوف يحصل التلميذ على نتائج مرضية في الدراسة، أما إذا كانت الأسرة ذات مستوى تعليمي ضعيف أو منعدم ولا تعطي أهمية وقيمة للثقافة والتعليم، و لتالي يؤثر ذلك سلبا على التحصيل المدرسي للتلميذ، أما إذا كان المستوى التعليمي للأسرة مرتفع ويعطي قيمة للثقافة، فهذا يؤثر إيجا على التحصيل المدرسي للتلميذ، ويمنحه خلال مؤشرات المستوى التعليمي للوالدين توفير ظروف ثقافية مناسبة، ترغيب الأبناء في حب التعلم والعلم، ومساعدة الأبناء في المراجعة وانجاز الواجبات المنزلية، وتوفير المادة الثقافية كتب وصحف....) ومن وسائل إعلام مختلفة منها السمعية والبصرية، جو ثقافي في البيت حر وغني مع التدخل من أجل النصح والتوجيه والنقاش.

-الجو الأسري أو العلاقات الأسرية : "إن جو الأسرة يعد من أهم أسباب التخلف الدراسي فقد يؤدي العراك بين الأبوين وتحريض بعض الأطفال من طرف الأم أو الأب ضد الطرف الآخر، والإهمال والتدليل والقمع المستمر لرغبات الطفل إلى ثير على تحصيله الدراسي بل يلقي به ذلك في أحضان الجناح والانحراف"، وعلاقة الأبناء بوالديهم أو الكبار الذين يحيطون بهم قد تبدو متعارضة ومتناقضة لأنه من حية يذكر الأطفال أنهم يودون أن يتخلصوا من سيطرة آ ئهم وأمهاتهم، ومن

[1] محمد بركات خليفة، علم النفس التربوي ،ج 1 ، ط3 ، الكويت ،1979 ، ص32

حية أخرى نجدهم يعبرون عن حاجاتهم إلى التوجيه والإرشاد من أوليائهم أو من مربيهم، وفي الواقع أنهم يريدون الأمرين معا في الوقت نفسه فأغلب المشاكل التي يواجهها الطفل المراهق في حياته المدرسية" ترجع لسوء العلاقات الموجهة في الأسرة ومدى صلاحية معاملة الوالدين لأبنائهم، وكما نعلم للروابط العائلية أهمية خاصة في تنشئة الأبناء، فتعاون الوالدين واتفاقهما والاحتفاظ لكيان الأسري وخلق جو هادئ في تنشئة الأبناء نشأة متزنة يترتب عليه تمتع الأبناء لثقة نفسهم، وتعرض الأسرة للطلاق أو الهجر أو الانفصال يعرض الأبناء لمشكلات متعددة أبرزها عدم الاستقرار في الدراسة وكثرة الغياب والهروب بكافة ألوانه " فالظروف المنزلية لها علاقة طردية لتكيف الاجتماعي المدرسي في جميع مراحله، كما يتعدى ثيرها إلى مظاهر النمو المختلفة للشخصية، ويمضي البعض إلى جعلها سببا مباشرا في ظهور الصعو ت والمشكلات على صعيد الصحة النفسية، كعيوب الكلام والنطق والعجز في التعبير عن النفس بسهولة وغيرها من الانحرافات النفسية، وهذا كله لانعدام الاستقرار الأسري.

إن المدرسة وما فيها من أساتذة وتلاميذ ومناهج وطرق للأداء التعليمي ما هي إلا وسطا منظما تهدف إلى تحقيق الوظيفة التعليمية، والمؤسسة المدرسية ليست وحدة منعزلة عن الهيكل الاجتماعي العام، فهي المرآة التي تعكس الوجه الحقيقي للمجتمع وحياته النقية، وز دة على ما تم شرحه فيما يخص المدرسة فيمكن القول هنا:

إن المدرسة بمساهمتها في تكوين شخصية الطفل[1] من خلال احتكاكه لوسط المدرسي الذي يقصد به المنظومة التربوية، ككل من الأساتذة والعمال والإداريين وغيرهم، وتكوين علاقات اجتماعية بين أفراد مجتمعه المدرسي، فإن كان جو هذا المجتمع المدرسي يسوده الود والمحبة وروح التعاون كان لذلك أثر كبير على نتائج التحصيل الدراسي للتلميذ وعكس ذلك يجعلنا أمام أشكال من الإخفاق

[1] مصطفى الخشاب، دراسات ي علم الاجتماع العائلي، المرجع السابق، ص46

في المردود والمستوى الدراسي، بمعنى أن ضعف التحصيل الدراسي لا يرجع للعوامل الشخصية والأسرية فقط بل للمدرسة أيضا نصيب ولعل أهم هذه العوامل ما يلي:

-المناهج والبرامج الدراسية:[1] المنهاج عبارة عن" مجموعة من الأنشطة المخططة من أجل تكوين المعلم ويتضمن الأهداف والأدوات والاستعدادات المتعلقة لتكوين الملائم للمدرسين"، ولكي تحقق المناهج التعليمية والبرامج المدرسية وظائفها يراعى أن تنمو نمو يقابل قدرات ورغبات التلاميذ مع احتياجات المجتمع كلما حقق التعليم وظائفه الاجتماعية.

وهذا من أجل انتهاج الأسلوب الصحيح في العليمة التربوية وذلك خذ لاعتبار عند إعداده الأمور الآتية:[2]

- تحديد قائمة الأولو ت التي تقوم على المنظومة التربوية وذلك بتحديد الأسس التي يعتمد عليها التكوين و القيم المراد غرسها في التلاميذ.
- المعرفة الشاملة لوسط الاجتماعي الذي يوجد فيه التلميذ، وأن يحلل الوسط الاجتماعي الذي سوف يعمل فيه هؤلاء.
- تصور المشاكل التي تعيق التكوين كالمشاكل المادية والبشرية والتشريعية حتى يتمكن تخطيطها بسهولة.

مع العلم أن للمناهج امتداد في جميع المراحل التعليمية، لأن رسم الأهداف بين المراحل التعليمية ضروري جدا في عملية التحصيل الدراسي فهو حلقة مستمرة ومتواصلة، وهذا ما جعل البلاد المتقدمة على ربط المنظومة التعليمية في مختلف مراحلها بطريقة ديناميكية مرنة بحيث لا يحدث أي إصلاح أو تغيير في مرحلة إلا وتردد صداه في المراحل اللاحقة بحيث أي فراغ تفكك بين الأطوار المتتالية للتعليم.

[1] لحسن عبد أحمد، تقويم العملية التكوينية، في الجامعة، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 1998، ص28

[2] لحسن عبد أحمد، المرجع السابق، ص26 .

-المعلم وطريقة التدريس[1]:

العيوب في طرق التدريس وسيادة الفوضى أو التسليط في الجو المدرسي تشكل الحلقة المفقودة بين التلميذ والمعلم وعدم وجود القدوة للتلميذ تلك التي تدفعه للاهتمام بدراسته، فقد ترتبط المادة الدراسية بشخص الأستاذ، ومن ثم يكون لشخصية الأستاذ وطريقة تدريسه أثرا كبيرا على القدرات الذهنية للتلميذ ونشاطه داخل المدرسة " لأن ثير شخصيته على الطالب يكون لها أقوى وأكثر ثير من الكتب الدراسية المقررة" و"وظيفة المعلم لم تعد مقصورة على التعليم، أي توصيل العلم إلى المتعلم، كما يظن بعض الناس، ولكن وظيفته تعدت هذه الدائرة المحدودة إلى دائرة التربية، فالمعلم مرب أولا وقبل كل شيء، والتعليم بمعناه المحدود جزء من عملية التربية " .

فالأستاذ ذو الشخصية القوية يستطيع أن يملك قلوب تلاميذه ويجعلهم أكثر تجاو واستعداد فهو يخلق الدافعية للدراسة، في حين قد يكون الأستاذ غير متجاوب لأخطاء تلاميذه بطريقة موضوعية فيستعمل خشونته وصرامته في عملية إلقاء الدروس فإنه يخلق نوع من الخوف والقلق، أو قد يكون أسلوبه في نقل المعلومات والمعطيات العلمية أو العملية خاليا من كل إ رة أو تشويق، أو لا خذ بعين الاعتبار إمكانيات المتعلمين وقدراتهم والفروق الفردية، وغير ذلك من الظواهر الأخرى التي يشكل بعضها أو مجموعها عاملا يعرقل السير الطبيعي للنشاط المدرسي عند التلاميذ ويحد من مبادرتهم، بل ومن رغبتهم في المساهمة والمشاركة في الدروس ويبعث في نفوسهم الملل ثم كره المدرسة والنفور منها وهذا بدوره سوف يكون عائقا إضافيا يساهم في تدني مستوى تحصيل التلاميذ،"ذلك أن التجارب والبحوث الميدانية[2] أثبتت أن التدريس القائم على الشرح والإفهام وإشراك التلاميذ في المناقشة والحوار يمكن التلميذ من فهم موضوعات المادة، و لتالي يسهل عليه تحصيلها والاستفادة منها في حياته الواقعية"، فشخصية التلميذ لا تتأثر لعوامل الوراثية والأسرية فقط، بل تساهم فيها العوامل التكوينية المدرسية أيضا ومن بينها طريقة التدريس التي يتعلمها فهي الوسيلة التي يتعلمها

[1] جح مخلوف، المعلم في قاعة التدريس، مكتبة احد ربيع، الزهرة، ص98 .

[2] صالح عبد العزيز ،عبد العزيز عبد المجيد، التربية وطرق التدريس ،مرجع السابق ،ص78

ويعيد إنتاجها، لهذا نجد الكثير من الدراسات الحديثة والمعاصرة في علوم النفس والتربية تجمع على "ضرورة تدرج المعلم مع سلم النمو العقلي والنفسي والجسمي للطفل وإخضاع عملية التحصيل للواقع الاجتماعي والثقافي الذي يعيشه خارج المدرسة، أي تطبيق مبدأ التعليم لعمل الذي لم يعرف في الغرب حتى نشر **جون ديوي**[1] كتابيه الموقف التربوي والطفل والمنهج سنة 1902، وهذا المبدأ يتطلب من المعلم سمات أخلاقية واجتماعية يتحلى بها ويتردد صداها في كل المؤسسات الاجتماعية"

ولتحسين مستوى التلاميذ الدراسي وجب أن يتوفر في المعلم جملة من الشروط وهي:

- المستوى الثقافي للمعلم أي مستوى إيصال المعلومات والفهم والشرح للتلميذ، فكلما كان المستوى الثقافي للمعلم عاليا، القدرة على توصيل المعلومات بصورة سهلة وصحيحة.
- المواظبة على الحضور ستمرار تخلق في نفسية التلاميذ المواظبة على الحضور للدراسة بصورة دائمة ومستمرة.
- عدم إهماله لمبدأ النشاط التلقائي في التعلم، فمهمته ترغيبهم في الدراسة وإرشادهم إلى أقوم سبله لا التعلم لنيابة عنهم.

-المتعلم أو التلميذ:

التلميذ نفسه يؤثر على تحصيله الدراسي، وهذا في حالات عديدة نذكر منها على سبيل المثال التلميذ الذي يكون حضوره للدرس مضطر فسوف يجد صعو ت في استيعاب دروسه، ويكون تحصيله الدراسي ضعيفا، إضافة إلى أن كثرة تنقل التلميذ من مدرسة لأخرى بسبب تنقل الأسرة يكون عائقا أمام تتبعه للدروس بسبب تغيير الوسط الدراسي من أساتذة وتلاميذ.

وكذلك يعتبر اهتمام التلميذ داء واجباته المدرسية من عوامل التحصيل الدراسي الجيد، ذلك أن الوصول إلى مستوى عال من التحصيل يحتاج مواصلة الجهد والمثابرة في الدراسة والعكس صحيح . "ازدحام اليوم المدرسي لدروس النظرية، وانعدام أوجه النشاط العملي المدرسي، وغياب الأنشطة

[1]طه فرج عبد القادر علم النفس وقضا العصر نط3 ،القاهرة در المعارف ،. 1982 ص104

المدرسية الهادفة التي تتيح للتلاميذ التعبير عن ذواتهم واكتشاف مواهبهم بعيدا عن روتين الصف الدراسي[1]".

عامل آخر هو أن ينظر للمتعلم لا كأداة استقبال المعلومات، وإنما كطاقة إنسانية لها احتياجاتها ومشاكلها، لتتم عملية التعليم لصورة الصحيحة، لذلك يجب أن ينظر إليه من جانب رغباته ومشكلاته وأن لديه القدرة على التفكير والتغيير، كما له ذاتيته وإمكانيته الفردية.

حيث نستخلص أن التلميذ المستقر مكانيا مع الأسرة والمبتعد عن التغيب وإهمال الدروس، يتمكن من استيعاب البرامج الدراسية التي يقدمها الأستاذ وفي الوقت نفسه يكون تحصيله الدراسي مقبولا، وهذا بصرف النظر عن العوامل الأخرى التي تؤثر في تحصيله الدراسي.

5/ مظاهر التحصيل الدراسي:

إن عملية التحصيل الدراسي تحدد بمقدار استيعاب التلميذ للمادة الدراسية المقررة في مستوى تعليمي معين والتي تقاس عادة لامتحا ت التي تجري في آخر السنة، فيكون تحصيله إما إيجابي أو سلبي فالأول يكون عندما يستوعب التلميذ كل ما يقدم له من معلومات تكون في دراسته قادرة على تحقيق المستوى المطلوب، أما الثاني فهو عند العكس أي تلميذ لا يستطيع فهم ما يقدم له من طرف الأستاذ و لتالي سوف يعاني هذا التلميذ من مظاهر التحصيل السلبي وهو كالآتي:

أولا/التأخر الدراسي: التأخر الدراسي هو عدم القدرة على استيعاب مضامين المقررات الدراسية"[2]، أي عجز التلميذ على فهم ما يقدم من دروس داخل القسم كما يعرفه **محمد مصطفى زيدان**" نه مشكلة تربوية اجتماعية يقع فيها التلميذ فلا يستطيع متابعة الدراسة والنجاح في المواد الدراسية وقد يكون فيها سببا لرسوب هذا التلميذ لمرات عديدة".[3]

---

[1] سلطان بلغيث نفس المرجع السابق ،ص115

[2] محمد يحي زكر ء، علم النفس، القاهرة، دار الفكر العربي، 1983، ص12 .

[3] محمد مصطفى زيدان، المرجع السابق، ص185 .

كما يجب أن نشير أن الكثير من المختصين لشأن التربوي لا يفصلون بين التخلف والتأخر المدرسي، على اعتبار النتيجة النهائية لكل منهما نفسها، وهناك من يقول" الفرق بين مختلف والمتأخر دراسيا هو أن المتخلف لا يستطيع في أغلب الأحيان تحسين مستواه ومتابعة دراسته بصفة عادية إلا إذ ما أزيل العامل المعوق الذي كان السبب في تخلفه الدراسي " وهو في الغالب يكون نتيجة ضعف القدرة العقلية ونجد هذه الحالات في السنوات الأولى من المراحل التعليمية، بينما التأخر الدراسي فإنه يمكن استدراكه وتحسين المستوى وهذا ما نجده في المستوى الجامعي، ففي المتأخر يوجه إلى الدورة الشاملة أو الاستدراكية للالتحاق قرانه.

ثانيا/الرسوب الدراسي : " ظاهرة التسرب المدرسي ليست ظاهرة وطنية تعاني منها الجزائر فقط وإنما هي ظاهرة عالمية تكاد تتشابه مسبباته لكن الاختلاف في درجة حدتها وانعكاساتها "، والتسرب المدرسي حسب اليونسكو[1] يخص التلاميذ الذين لا ينهون دراستهم في عدد السنوات المحددة لها، إما لأنهم ينقطعون عنها نهائيا أو لكونهم يعيدون السنة أو سنوات معينة وبعبارة أدق فهو عبارة عن الفرق بين عدد التلاميذ الذين يباشرون دراستهم وعدد أولئك الذين ينهونها في الآجال المحددة. فيما يخص الجزائر هناك ثلاث فئات:

الفئة الأولى: وهم الذين تخلوا عن الدراسة بمحض إرادتهم قبل سن 16 سنة خاصة الإ ث في الوسط الريفي.

الفئة الثانية: وهم المرغمون على مغادرة مقاعد الدراسة قبل سن 16 سنة بسبب نتائجهم الضعيفة.

الفئة الثالثة: وتشمل جميع المستو ت للذين ينقطعون لأسباب مادية.

وقد بذلت الجزائر جهودا كبيرة من أجل ضمان الحد الأدنى من التعليم لكل مواطن، إلا أن مسيرة التعليم لنسبة للمتمدرسين ظلت تعترضها جملة من العراقيل والعقبات التي تحول دون حصولهم

[1] عائشة بلعنترة، حبيبة بوكرتوتة سلسلة موعدك التربوي، وزارة التربية الوطنية، المركز الوطني لو ئق التربوية، 2001، ص9

على مستوى تعليمي يؤهلهم للاندماج الفاعل في الحياة الاجتماعية والاقتصادية، ولم تفلح السياسة التربوية الراهنة في التخفيف من حجم المتسربين والراسبين الذين تلفظهم المؤسسات التربوية سنو .

والرسوب الدراسي يمثل معضلة تربوية كبيرة، لأنه يحول دون تطور أداء المنظومة التربوية، خصوصا في العالم القروي، ويحدث نزيفا كبيرا في الموارد المادية والبشرية، ويؤثر سلبا على مردوديتها الداخلية.

وعليه فإن الامتحا ت من أهم مقاييس التحصيل الدراسي التي يجريها الأستاذ للتلميذ من أجل تقييمه وتقويم ما أخذه من خبرات ومهارات أثناء العملية التعليمية ويعتمد تدريس التلاميذ في مرحلة المتوسطة على طريقة الامتحا ت أكثر لتحديد مدى استيعاب التلاميذ للدروس وقدرتهم على توظيف قدراتهم وملكاتهم العقلية، أكثر من غيرها.

6/جهود الأسرة لمعالجة الضعف الدراسي:

قد تكون اتجاهات الأهل سلبية نحو عملية الاتصال لمدرسة وهم يرفضون مناقشة مشكلات أبنائهم ويمتنعون عن المساعدة لاعتقادهم أن مشكلاتهم وأسبابها تخص الأسرة وحدها، فلا يشاركون المشاركة الفعالة في العملية التعليمية، رغم أن أبنائهم قد يرون عجز الأسرة الواضح في ذلك خاصة إذا توفرت العوامل المؤثرة في التحصيل كما ذكر سابقا، وهكذا يمكن أن تحول الأسرة دون تحقيق ذلك وأن تكون سببا في عدم استفادة أبنائهم من عملية التوجيه الضرورية لهم من المدرسة أو الهيئات المختصة إن وجدت والحقيقة أن نمو الأبناء النمو السليم وتنشئتهم التنشئة الاجتماعية السليمة ليست مسؤولية المدرسة فحسب وإنما هي مسؤولية تشترك فيها الأسرة والمدرسة معا، حيث يمكن تقديم المساعدة للأسرة منذ اكتشاف ضعف التحصيل عند التلميذ ويمكن أن تتقدم الأسرة للمدرسة، فتجد عندها الدعم المعنوي والتخصصي للقيام بهذه المهمة ويمكن وضع الكثير من البرامج الداعمة التي تعتمد على التعاون بين الأسرة والمدرسة ويكون بعضها خاصا لأسرة وبعضها خاصا لمدرسة وبعضها مشتركا بين الاثنين.

ولا يمكن لأي بر مج تربوي سليم أن يغفل الدور الايجابي الذي يمكن أن تقوم به الأسرة في معالجة مشاكل الأبناء الدراسية، فالأسرة هي المسؤول الرئيسي أولا وآخرا عن تنشئة أبنائها وتربيتهم تربية سليمة، وهي التي تؤثر بشكل أو خر على مستوى نتائجهم الدراسية سلبا أو إيجا ، كما أنها قد تكون سببا للمشكلة، فمثلا: عندما يكون ضعف التحصيل الدراسي واضحا يمكن البدء لمساعدة فورا.

وتتمثل الجهود الإيجابية التي يمكن أن تقوم بها الأسرة في معالجة مشاكل أبنائها فيما يلي:

- السعي للاتصال المستمر مع المدرسة وتزويدها لمعلومات اللازمة عن مستوى الأبناء الدراسي وسلوكياتهم ومشاكلهم وإيلاء الأهمية لضرورة تبادل الرأي والتنسيق معها بشأن طرق التعامل مع الأبناء في المواقف الطارئة والصعبة.
- العمل على توفير المناخ الأسري المناسب والسليم لنمو أبنائها النفسي وإشباع حاجاتهم المختلفة وتجنب الأساليب التربوية الخاطئة في التعامل معهم.
- السعي قدر الإمكان للحضور والمشاركة في مجالس أولياء التلاميذ والنشاطات الاجتماعية التي تقيمها المدرسة والتي تتعلق بهذا الشأن.

خلاصة:

يعتبر مفهوم التحصيل واحد من أكثر المفاهيم تناولا وتداولا في الأوساط الإنتاجية والمعرفية والصناعية والزراعية، ولعل أهم الدوائر العلمية والعملية الأكثر استخداما لهذا المفهوم هي الدائرة التربوية التعليمية، فهو مادة للحوار والنقاش وميدا للبحث والدراسات المعمقة، وهو ما يعكس لتأكيد الأهمية التي يحتلها في نشاط التربويين والإداريين والمعلمين والأهل، والتي تمليها الحاجة الملحة إلى إعداد الأجيال الناشئة لتكون قادرة على العطاء والإسهام وتحقيق الأهداف الاجتماعية.

الفصل الخامس

عرض، تحليل وتفسير البيانات الميدانية

تمهيد:

يعرض هذا الفصل النتائج العامة للدراسة الميدانية التي أجريت على عينة قوامها 99 مبحوث و99 ولي أمر له، وقد استخدمنا كل من الملاحظة المباشرة، والاستمارة بالمقابلة كأدوات لجمع البيانات من المبحوثين الدراسة، وعقب عملية جمع البيانات قمنا بعملية مراجعة شاملة للاستمارات التي تم ملؤها من قبل أولياء المبحوثين للتأكد من سلامة البيانات واكتمالها.كما اعتمدنا في تحليل البيانات على الجداول الإحصائية البسيطة والمركبة على حد سواء ، ثم حساب معاملات الارتباط والتوافق لفرضيات الدراسة، للخروج بنتائج عامة تعكس ما توصلت إليه الدراسة في إطارها العام، وتجيب عن التساؤلات محل الدراسة.

1-عرض وتحليل وتفسير بيانات الفرضية الأولى:

الجدول رقم (6): يمثل نوع الألعاب الالكترونية المحملة من قبل المبحوثين.

نوع الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
ذكاء وألغاز	14	% 14.1
إستراتيجية	22	% 22.2
تعليمية	31	%31.3
تسلية	32	% 32.4
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (6) أعلاه الذي يبين نوع الألعاب الالكترونية المحملة في الهواتف الذكية جاءت نسبة 32.4 % بأن الألعاب للتسلية ،ثم تلتها الألعاب التعليمية بنسبة 31.3%، فالألعاب الإستراتيجية بنسبة 22.2 %، وأخيرا جاءت ألعاب الذكاء والألغاز بنسبة 14.1 %.

مثلت نسبة 32.4 % من المبحوثين و32 مفردة عبرت أن نوع الألعاب الالكترونية المحملة في الهواتف الذكية للتسلية والمرح ونجد أن الصور والإشهار لأكثر الألعاب شهرة تستهوي المبحوثين وتستهدفهم في آن واحد لتضييع الوقت والجهد على حد سواء.

الجدول رقم (7): يمثل من يحمل الألعاب الالكترونية الأب أم الأبناء.

تحميل الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
الأب	66	%66.7
الأبناء	33	% 33.3
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (7) أعلاه الذي يبين تحميل الألعاب الالكترونية يكون عن طريق الأب أم الأبناء، حيث أن الآباء هم من يحملون هذه الألعاب وجاءت بنسبة 66.7% وجاءت نسبة التحميل لدى الأبناء بنسبة 33.3 %.

مثلت نسبة 66.7 % وبـ 66 مفردة من المبحوثين أي أن الآباء هم من يحملون هذه الألعاب من المواقع الالكترونية المخصصة وهذا راجع لمواكبة الأب للتكنولوجيا والاهتمام البالغ بالألعاب الالكترونية حسب الفئة العمرية لكل شخص ، فقد أصبحت السلع الالكترونية حسب شرائح جميع الفئات في المجتمع بدون اقصاء.

الجدول رقم (8): يمثل المدة التي يقضيه المبحوث في لعبة الفري فاير.

المدة المنقضية في اللعب	التكرار	النسبة المئوية
ساعة	54	% 54.5
ساعتين	26	%26.3
أكثر من ثلاث ساعات	19	% 19.2
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (8) أعلاه الذي يبين المدة التي يقضيها المبحوث في لعب لعبة الفري فاير بحيث أن أغلب المبحوثين يلعبون ساعة واحدة يوميا بنسبة 54.5 %، ثم تليها فئة أخرى تلعب لمدة ساعتين بنسبة 26.3% ثم تليها الفئة التي تلعب أكثر من ثلاث ساعات يوميا بنسبة 19.2%.

مثلت نسبة 54.5 % وبـ 54 مفردة المدة التي يقضيها المبحوث في لعب لعبة الفري فاير وهي ساعة واحدة يوميا وهذا لحرص الأولياء على دراسة أبنائهم ومتابعتهم لهم وكذا لطبيعة المكان الذي يعيش فيه أغلب المبحوثين أي طابع ريفي قروي ما يشغلهم أكثر بها .

الجدول رقم (9): وقت اللعب المفضل لدى المبحوثين.

وقت اللعب المفضل	التكرار	النسبة المئوية
قبل حل الواجبات المدرسية	30	% 30.3
بعد حل الواجبات المدرسية	69	% 69.7
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (9) أعلاه الذي يبين وقت اللعب المفضل لدى المبحوثين حيث جاءت نسبة 69.7 % بأن الوقت المفضل لديها هو بعد حل الواجبات المدرسية، ثم تلتها الفئة التي كان الوقت المفضل لديها للعب هو قبل حل الواجبات المدرسية بنسبة 30.3 %.

مثلت نسبة 69.7 % وبـ 69 مفردة من المبحوثين للزمن أو الوقت الذي يحبذون اللعب فيه بلعبة الفري فاير بأنه بعد حل الواجبات المدرسية وهي دلالة واضحة على متابعة الأولياء لأبنائهم خاصة في المنزل.

الجدول رقم (10): القيام بكل الواجبات المنزلية على أكمل وجه بالنسبة للمبحوثين.

القيام بكل الواجبات المنزلية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	64	%64.6
لا	35	%35.4
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (10) أعلاه الذي يبين القيام بكل الواجبات المنزلية على أكمل وجه بالنسبة للمبحوثين، بحيث جاءت نسبة 64.6% بالقيام بكل الواجبات المدرسية، لتليها نسبة 35.4% بعدم القيام بحل الواجبات المدرسية على أكمل وجه.

مثلت نسبة 64.6% وبـ 64 مفردة من المبحوثين على القيام بكل الواجبات المنزلية على أكمل وجه ثم التفرغ للعب الألعاب الالكترونية ومنها الفري فاير وقضاء أوقات مرحة ومسلية فيها.

الجدول رقم (11): الألعاب الالكترونية تجذبك أكثر من التقليدية بالنسبة للمبحوثين.

الألعاب الالكترونية تجذبك أكثر من التقليدية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	75	%75.8
لا	24	%24.2
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (11) أعلاه الذي يبين الألعاب الالكترونية التي تجذبك أكثر من التقليدية بالنسبة للمبحوثين حيث جاءت نسبة 75.8% بنعم،في حين جاءت نسبة 24.2% بلا.

مثلت نسبة 75.8% وبـ 75 مفردة من المبحوثين بأن الألعاب الالكترونية أصبحت تجذبهم أكثر من الألعاب التقليدية وهو حقيقة جلية بما أن هذه الفئة أصبحت مستهدفة من طرف الشركات المصنعة التي وجدت فيها تسويق منتجاتها وفي الوقت نفسه البحث عن الترويح والتسلية وملء الفراغ بالنسبة للمبحوثين.

الجدول رقم (12): تفضيل ممارسة الألعاب الالكترونية على قراءة الكتاب المدرسي بالنسبة للمبحوثين

ممارسة الألعاب الالكترونية على قراءة الكتاب المدرسي	التكرار	النسبة المئوية
نعم	54	%54.5
لا	45	%45.5
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (12) أعلاه الذي يبين تفضيل ممارسة الألعاب الالكترونية على قراءة الكتاب المدرسي بالنسبة للمبحوثين حيث أجابت نسبة 54.5% بنعم، في حين أجابت نسبة 45.5% من المبحوثين بلا.

مثلت نسبة 54.5% وبـ 54 مفردة من المبحوثين بممارسة الألعاب الالكترونية على قراءة الكتاب المدرسي وهذا راجع للفراغ الذي يعاني منه الطفل خاصة في الوقت الراهن والذي أصبح فيه الأطفال مجبرين على ممارسة الألعاب الالكترونية في منازلهم وعدم الخروج كما حدث في ظل جائحة كورونا.

الجدول رقم (13): تأجيل واجباتك المدرسية لممارسة فري فا ير بالنسبة للمبحوثين.

تأجيل واجباتك المدرسية لممارسة فري فاير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	42	%42.4
لا	57	%57.6
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (13) أعلاه الذي يبين تأجيل الواجبات المدرسية لممارسة فري فاير بالنسبة للمبحوثين، حيث جاءت نسبة 57.6% أنها لا تؤجل واجباتها المدرسية من أجل ممارسة الألعاب الالكترونية، فيما جاءت نسبة 42.4% بنعم لتأجيل الواجبات من أجل اللعب.

مثلت نسبة 57.6% وبـ 57 مفردة من المبحوثين بعدم تأجيل الواجبات المدرسية لممارسة فري فاير وهذا راجع للسلطة الأبوية المفروضة والضغط النفسي عليه ليكون مجبرا على حل التمارين والواجبات المدرسية قبل ممارسة الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم (14): عند ممارسة لعبة فري فا ير تشعر بالملل في حل الواجبات المدرسية بالنسبة للمبحوثين.

لعبة فري فا ير تشعرك بالملل في حل الواجبات المدرسية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	59	%59.6
لا	40	%40.4
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (14) أعلاه الذي يبين عند ممارسة لعبة فري فاير الشعور بالملل في حل الواجبات المدرسية بالنسبة للمبحوثين، حيث جاءت نسبة 59.6% بنعم، وأجابت 40.4% من المبحوثين بلا.

مثلت نسبة 59.6% وبـ 59 مفردة من المبحوثين بأن ممارسة الفري فاير أصبحت تشعرهم بالملل عند حل الواجبات المدرسية وهذا راجع إلى المغريات الموجودة في هذه الأخيرة فالعالم الافتراضي مصطنع فالطفل الممارس يستفرغ طاقاته ويشبع رغباته داخله ، بخلاف عن الواقع المعيشي .

الجدول رقم (15):هل ينهاك والدك عن ممارسة هذه اللعبة بالنسبة للمبحوثين.

ينهاك والدك عن ممارسة هذه اللعبة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	62	%62.6
لا	37	%37.4
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (15) أعلاه الذي يبين نهي الأولياء عن ممارسة هذه اللعبة بالنسبة للمبحوثين حيث جاءت نسبة 62.6% بنعم، فيما كانت نسبة 37.4% من المبحوثين أجابت بأن الأولياء لا ينهونهم عن ممارسة هذه الألعاب.

مثلت نسبة 62.6% وبـ 62 مفردة من المبحوثين بأن الأولياء ينهون أبناءهم عن ممارسة هذه اللعبة وهذا راجع إلى الأضرار الخطيرة التي أصبحت هذه الفئة معرضة لها وكذا زيادة نمو الوعي الثقافي اتجاه هذا النوع من الألعاب لدى الأولياء.

الجدول رقم (16): ما هي الفترة التي تحبذ فيها لعب فري فا ير بالنسبة للمبحوثين

ماهي الفترة التي تحبذ فيها لعب فري فاير	التكرار	النسبة المئوية
صباحا	5	% 5.1

مساء	56	%56.6
ليلا	38	%38.4
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (16) أعلاه الذي يبين الفترة التي يحبذ فيها لعب فري فاير بالنسبة للمبحوثين فكانت النسبة الأعلى مساء بـ 56.6%، تليها نسبة ليلا بـ 38.4%، ثم أخيرا ممارسة اللعبة صباحا بـ 5.1 %.

مثلت نسبة 56.6% وبـ 56 مفردة من المبحوثين أن الوقت الذي يحبذ فيها لعب فري فاير هو مساء أي بعد الانتهاء من الدوام المدرسي وقضاء وقت الفراغ في المنزل أحسن من الخروج إلى الشارع.

الجدول رقم (17): هل ترى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على حواسك.

تأثير الألعاب الالكترونية على الحواس	التكرار	النسبة المئوية
نعم	74	%74.7
لا	25	%25.3
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (17) أعلاه الذي يبين أن الألعاب الالكترونية تؤثر على حواس المبحوثين كانت الإجابة بنعم النسبة الأكبر بـ 74.7% و25.3% كانت إجابتها بلا.

مثلت نسبة 74.7% وبـ 74 مفردة من المبحوثين بتأثير الألعاب الالكترونية على حواسهم خاصة منها العين والأذن واليد وهذا راجع إلى الإفراط الزائد في الممارسة ولمدة طويلة في مكان واحد ومظلم ، وهو من الآثار التي يبقى تأثيرها وارد على المدى المتوسط والبعيد.

2-عرض وتحليل وتفسير بيانات الفرضية الثانية:

الجدول رقم (18): هل تسرح بذهنك في لعبة فري فا ير داخل القسم.

تسرح بذهنك في لعبة فري فا ير داخل القسم	التكرار	النسبة المئوي
نعم	60	%60.6
لا	39	%39.4
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (18) أعلاه الذي يبين سرحان ذهن المبحوثين في لعبة فري فاير داخل القسم حيث جاءت نسبة 60.6% بنعم، ونسبة 39.4% بإجابة النفي.

مثلت نسبة 60.6% وبـ 60 مفردة من المبحوثين بسرحان أذهان وشرودهم في ممارسة لعبة فري فاير داخل القسم، وهو ما تمت ملاحظته عند عديد الأساتذة في الطور الابتدائي من خلال عدم مشاركتهم في الدروس وكذا كثرة تثاؤبهم داخل الفصل.

الجدول رقم (19) : هل تتحدث مع زملائك عن لعبة فري فا ير داخل القسم والمستوى الذي وصلت إليه.

تتحدث مع زملائك عن لعبة فري فاير داخل القسم	التكرار	النسبة المئوية
نعم	42	%42.4
لا	57	%57.6
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (19) أعلاه الذي يبين تحدث المبحوث مع زملائه عن لعبة فري فاير داخل القسم والمستوى الذي وصلت اليه في اللعبة فكانت نسبة 57.6% بإجابة النفي، وبنسبة 42.4% إجابة بنعم.

مثلت نسبة 57.6 وبـ 57 مفردة من المبحوثين بتحدث المبحوث مع زملائه عن لعبة فري فاير داخل القسم والمستوى الذي وصلت إليه وهذا راجع إلى الاهتمام والولع الكبير للمبحوثين بالألعاب عموما والمشاهد الدراماتيكية والافتراضية داخل مجمل الألعاب خاصة الإستراتيجية منها.

الجدول رقم (20): كيف هو مستوى التعبير (الشفوي أو الكتابي) عندك.

مستوى التعبير عند المبحوثين	التكرار	النسبة المئوية
ناقص	12	%12.1
متوسط	52	%52.5
حسن	24	%24.2
جيد	9	%9.1
ممتاز	2	%2.1
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (20) أعلاه الذي يبين مستوى التعبير (الشفوي أو الكتابي) عند المبحوثين حيث جاءت قيمة متوسط بنسبة 52.5% ثم تلتها قيمة حسن بنسبة 24.2%، ثم قيمة ناقص أو ضعيف بنسبة 12.1%، وجاءت قيمة جيد بنسبة 9.1% لتليها قيمة ممتاز بنسبة 2.1% من إجاباتهم.

مثلت نسبة 52.5% وبـ 52 مفردة من المبحوثين عن مستوى التعبير (الشفوي أو الكتابي) لديهم وهذا راجع إلى شخصية الطفل من خلال داخل القسم وخارجه ومدى تفاعله ومشاركته خاصة داخل بيئته العامة.

الجدول رقم (21) : هل تتواصل مع اللاعبين الآخرين في لعبة فري فاير.

تتواصل مع اللاعبين الآخرين في لعبة فري فاير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	65	%65.6
لا	34	%34.3
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (21) أعلاه الذي يبين التواصل مع اللاعبين الآخرين داخل لعبة فري فاير حيث جاءت الإجابة بنعم بنسبة 65.6%، أما الإجابة بعدم التواصل مع اللاعبين الآخرين فكانت 34.3%.

مثلت نسبة 65.6% وبـ 65 مفردة من المبحوثين بالتواصل مع اللاعبين الآخرين داخل لعبة فري فاير وهذا لحب الطفل الإطلاع واستكشاف ومعرفة المحيط والتعرف على أشخاص آخرين أجنبيين عن البيئة المعتادة وتعلم لغة جديدة وبحكم أن اللعبة تتميز بهذه الخاصية لربط اللاعبين ببعضهم البعض من شتى مناطق العالم.

الجدول رقم (22): هل أضفت ممارسة لعبة فري فاير زيادة في مستوى المشاركة لديك داخل القسم

أضفت ممارسة لعبة فري فاير زيادة في مستوى المشاركة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	44	%44.4
لا	55	%55.6
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (22) أعلاه الذي يبين هل أضفت ممارسة لعبة فري فاير زيادة في مستوى المشاركة لديك داخل القسم، حيث جاءت إجابة المبحوثين بالنفي بنسبة 55.6%، فيما كانت الإجابة بنعم بنسبة 44.4% .

مثلت نسبة 55.6% وبـ 55 مفردة من المبحوثين حول إضفاء ممارسة لعبة فري فاير زيادة في مستوى المشاركة لديك داخل القسم وهذا راجع إلى عدم توظيف الأشياء والسمات الايجابية كالتكافل والتشاركية والتعاون المكتسبة من خلال ممارسة اللعبة للمبحوثين بل تغليب المصلحة الشخصية له على حساب المصلحة العامة.

الجدول رقم (23) :هل تتفاعل مع الدروس وتشارك في القسم

يتفاعل المبحوث مع الدروس ويشارك	التكرار	النسبة المئوية
نعم	66	%66.7
لا	33	%33.3
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (23) أعلاه الذي يبين: هل تتفاعل مع الدروس وتشارك حيث أجابت نسبة 66.7% من المبحوثين بنعم، وجاءت نسبة 33.3% بالنفي في التفاعل والمشاركة مع الدروس.

مثلت نسبة 66.7% وبـ 66 مفردة من المبحوثين بالتفاعل والمشاركة مع الدروس وهذا للأساليب التي يستعملها الأستاذ في طرائق تدريسه لهم وجعلهم الفئة الفاعلة في القسم من خلال مناهج الجيل الثاني التي تقول بأن التلميذ هو محور العملية التعليمية التعلمية.

الجدول رقم (24) : هل تركز أثناء ممارسة لعبة فري فا ير وتندمج معها.

تركز أثناء ممارسة لعبة فري فاير وتندمج معها	التكرار	النسبة المئوية
نعم	57	%57.6
لا	42	%42.4
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (24) أعلاه الذي يبين سمة التركيز أثناء ممارسة لعبة فري فاير والاندماج معها بحيث جاءت نسبة 57.6% بنعم، وبنسبة 42.4 % من المبحوثين بإجابة النفي.

مثلت نسبة 57.6% وبـ 57 مفردة من المبحوثين بالتركيز أثناء ممارسة لعبة فري فاير والاندماج معها وهذا راجع للتأثيرات التي تصاحب هذه الألعاب ومحاكاتها للواقع فتجد لاعبيها مركزين تمام التركيز معها ومندمجين بعقولهم وغرائزهم. وهو ما يؤكده ويتفق معه الكاتب نيومان بأن هناك افتراض عام بأن الألعاب الالكترونية تؤدي بالأطفال إلى الانعزال اجتماعيا كلا في غرفهم المفضلة بحيث يندمج الطفل وحده في عوالم خيالية للألعاب وبلغة أخرى أنها أي الألعاب الالكترونية تدمر العلاقات الإنسانية في الأسرة.

3-عرض وتحليل وتفسير بيانات الفرضية الثالثة:

الجدول رقم (25) :هل تضطر لأخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارستك للعبة فري فاير.

أخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارستك للعبة فري فاير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	13	%13.1
لا	44	% 44.4
أحيانا	42	% 42.4
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (25) أعلاه الذي يبين اضطرار المبحوث لأخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارستك للعبة فري فاير حيث جاءت نسبة 44.4 % من المبحوثين بإجابة النفي، ثم تليها قيمة أحيانا بنسبة 42.4 %، وأخيرا جاءت نسبة 13.1% بنعم لأخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارسة لعبة الفري فاير.

مثلت نسبة 44.4% وبـ 44 مفردة من المبحوثين بعدم الاضطرار إلى أخذ دروس خصوصية بسبب ممارستك للعبة فري فاير وهذا راجع إلى الدخل الأسري الضعيف لبعض الأسر وانعدام الاهتمام بمتابعة الأبناء لاستكمال دراساتهم في المناطق الريفية من طرف فئة معينة من الأولياء .

الجدول رقم (26) :كيف هو تحصيلك في نشاط اللغة العربية عموما.

تحصيلك في نشاط اللغة العربية عموما	التكرار	النسبة المئوية
ناقص	7	%7.1
متوسط	42	%42.4
حسن	25	%25
جيد	25	%25
ممتاز	00	%00
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (26) أعلاه الذي يبين كيف هو تحصيلك في نشاط اللغة العربية عموما حيث جاءت نسبة 42.4% لقيمة متوسط، لتليها قيمتي حسن وجيد مناصفة بنسبة 25% ثم قيمة ناقص أو ضعيف بنسبة 7.1% في حين جاءت قيمة ممتاز00 %.

مثلت نسبة 42.4% وبـ 42 مفردة من المبحوثين حول تحصيلهم في نشاط اللغة العربية عموما وهذا راجع لانعدام القراءة والمطالعة في الحياة اليومية وكذا الاطلاع على البرامج التربوية التعليمية والاهتمام باللعب فقط ما يؤدي إلى تدني المستوى اللغوي لديهم.

الجدول رقم (27) :كيف هو تحصيلك في نشاط الرياضيات عموما.

تحصيلك في نشاط الرياضيات عموما	التكرار	النسبة المئوية
ناقص	16	%7.2
متوسط	48	%42.5
حسن	10	%25.1
جيد	14	%25.1
ممتاز	11	%11.1
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (27) أعلاه الذي يبين كيف هو تحصيلك في نشاط الرياضيات عموما بحيث جاءت نسبة 42.5% لقيمة متوسط، لتليها قيمتي حسن وجيد مناصفة بنسبة 25.1%، لتليها قيمة ممتاز بنسبة 11.1%، وجاءت قيمة ناقص أو ضعيف بنسبة 7.2%.

مثلت نسبة 42.5% وبـ 42 مفردة من المبحوثين عن تحصيلهم في نشاط الرياضيات عموما و هذا لاعتمادهم على الآخرين وعدم تنشيط الفكر لديهم من خلال الرياضيات في حياتنا اليومية.

الجدول رقم (28) :كيف هو تحصيلك في نشاط التربية الإسلامية عموما.

تحصيلك في نشاط التربية الإسلامية عموما	التكرار	النسبة المئوية
ناقص	00	%00
متوسط	02	%2.0
حسن	40	%40.4
جيد	36	%36.4
ممتاز	21	%21.2
المجموع	99	% 100

من خلال الجدول رقم (28) أعلاه الذي يبين كيف هو تحصيلك في نشاط التربية الإسلامية عموما بحيث جاءت أعلى نسبة في قيمة حسن بـ 40.4% وتليها قيمة جيد بنسبة 36.4%، ثم قيمة ممتاز بنسبة 21.2%، وبنسبة2.0% في قيمة متوسط، وقيمة ناقص أو ضعيف بنسبة 00%.

مثلت نسبة 40.4% وبـ 44 مفردة من المبحوثين عن تحصيلهم في نشاط التربية الإسلامية عموما وهذا راجع لتحويل الأولياء لأبنائهم لدور الزوايا والمساجد لحفظ القرآن الكريم ما أسهم في رفع تحصيل أبنائهم في هذا النشاط والذي يعتمد بالأساس على الحفظ.

الجدول رقم (29): هل تؤكد أن نتائجك الدراسية تأثرت كثيرا من جراء ممارستك للعبة فري فاير

تأثير فري فاير على النتائج الدراسية	التكرار	النسبة المئوية
أثرت	47	%47.5
لم تؤثر	24	%24.2
نوعا ما	28	%28.3
المجموع	99	%100

من خلال الجدول رقم (29) أعلاه الذي يبين هل تؤكد أن نتائجك الدراسية تأثرت كثيرا من جراء ممارستك للعبة فري فاير بحيث جاءت نسبة47.5% بأنها أثرت عليهم، وبنسبة 28.3% بقيمة نوعا ما أثرت عليهم، أما قيمة لم تؤثر فجاءت بنسبة 24.2%.

مثلت نسبة 47.5% وبـ 47 مفردة من المبحوثين حول تأثر نتائجك الدراسية من جراء ممارسة لعبة فري فاير فنلاحظ أن هذه أخذت حيزا كبيرا من وقت هذه الفئة واهتماماته و تركت آثار سلبية أثرت بشكل أو بآخر على مردوده الدراسي، فالألعاب الالكترونية استهوت شرائح كبيرة في المجتمع خاصة من فئة الأطفال لما تغرسه من سلوكات وصفات في نفسيتهم والتي أصبحوا يقلدونها على الواقع.

الجدول رقم (30): يبين نوع الألعاب المحملة مع كيف هو مستوى التعبير (الشفوي أو الكتابي) عندك.

	ناقص		متوسط		حسن		جيد		ممتاز		المجموع	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ذكاء وألغاز	2	%14.3	4	%28.6	4	%28.6	4	%28.6	0	%0	14	%100
إستراتيجية	0	%0	15	%68.2	5	%22.7	2	%9.1	0	%0	22	%100
تعليمية	6	19.4%	16	%51.6	4	%12.9	3	%9.7	2	%6.5	31	%100
تسلية	4	%12.5	17	%53.1	11	%34.4	0	0	0	0	32	% 100
قيمة (k2) = 22.90			درجة الحرية =12				مستوى الثقة= 0.029				مستوى الدلالة=0.05	

من خلال معطيات الجدول نلاحظ أن الاتجاه العام للجدول يتجه نحو فئة التلاميذ الذين يحملون ألعابا الكترونية إستراتيجية بنسبة 68.2% مقابل 53.1 % يحملون ألعابا الكترونية للتسلية كما سجلنا نسبة 51.6 % يحملون ألعابا تعليمية وبنسبة 28.6% لألعاب الذكاء والألغاز. وعند إدخالنا للمتغير المستقل المتمثل في نوع التعبير المستخدم تحصلنا على النتائج التالية: 68.2 % من أفراد العينة يحملون ألعابا استراتيجية وكان نوع التعبير المستخدم متوسط، مقابل53.1 % يحملون ألعابا الكترونية للتسلية، و51.6 % يحملون ألعابا تعليمية.

وجاءت نسبة 34.4% باتجاه فئة التلاميذ الذين يحملون ألعابا الكترونية للتسلية مقابل 28.6% للألعاب الالكترونية ذكاء وألغاز و22.7% للألعاب الالكترونية الإستراتيجية، و12.9% للألعاب الالكترونية التعليمية وكان نوع التعبير المستخدم فيها حسن.

يظهر من خلال نتائج الجدول أن الألعاب الأكثر تحميلا هي الألعاب الاستراتيجية والتي تحتوي على الألعاب الحربية والمغامرات والمراحل والتي كانت من بينها لعبة الفري فاير وهذا إن دل على شيء فإنه يدل على الاستخدام المفرط لهذه الألعاب والمدة التي يشغلونها في اللعب والتي تنعكس سلبا على حل واجباتهم المدرسية وفروضهم مما يؤدي إلى تدني مستوى التحصيل الدراسي لدى فئة التلاميذ.

وبعد حسابنا لـ معامل الارتباط (كا2) وجدنا المحسوبة (22.90) أكبر من الجدولية (21.03) ودرجة حرية (12) وعند مستوى الدلالة (0.05) أن هناك علاقة فردية موجبة ضعيفة بين المتغيرين المستقل والتابع.

على ضوء الفرضية الأولى: توجد علاقة فردية موجبة ضعيفة بين المتغيرين المستقل والتابع وبالتالي ثبتت الفرضية الأولى فيما يتعلق بنوع الألعاب المحملة ومستوى التعبير لدى فئة المبحوثين.

الجدول رقم (31): هل ترى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على حواسك مع هل تؤكد أن نتائجك الدراسية تأثرت كثيرا من جراء ممارستك للعبة الفري فاير؟

	تأثير الألعاب الالكترونية على حواسك					
	نعم		لا		المجموع	
النتائج الدراسية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
أثرت	47	% 63.5	0	% 0	47	%47.5
لم تؤثر	5	% 6.8	19	%76	24	% 24.2
نوعا ما	22	%29.7	6	% 24	28	% 28.3
المجموع	74	% 100	25	% 100	99	% 100
قيمة (k2) = 53.05		درجة الحرية =2		مستوى الثقة= 0.000		مستوى الدلالة= 0.05

من خلال الجدول نلاحظ أن الاتجاه العام يتجه نحو انعدام تأثير الألعاب الالكترونية على حواس المبحوثين بنسبة 76% مقابل 24% والتي أجابت بـ: نوعا ما وعند إدخالنا للمتغير المستقل المتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على حواسك تحصلنا على النتائج التالية: 76% من أفراد العينة كانت إجابتهم بانعدام تأثير الألعاب الالكترونية عليهم وعلى النتائج الدراسية لديهم ونسبة 24% أجابت بوجود التأثير نوعا ما.

وجاءت نسبة 63.5% من أفراد المبحوثين الذين أقروا بوجود تأثير عليهم وعلى مستواهم الدراسي، فيما كانت نسبة 29.7% أجابت بوجود التأثير نوعا ما، وحلت نسبة 6.8 % بانعدام التأثير تماما.

يظهر من خلال نتائج الجدول أن تأثير الألعاب الالكترونية على حواس المبحوثين وعلى نتائجهم الدراسية لا وجود له تماما وهذا إنما يدل على أن الألعاب الالكترونية لم تؤثر سلبا وإنما إيجابيا عليهم من خلال زيادة الدافعية لديهم نحو التعلم وتعزيز محصولهم الدراسي في البيت أو في المدرسة، فالألعاب الالكترونية كانت أحد الأسباب المباشرة في زيادة نتائجهم الدراسية.

وبعد حسابنا لـ معامل الارتباط (كا2) وجدنا المحسوبة (53.05) أكبر من الجدولية (5.99) ودرجة حرية (2) وعند مستوى الدلالة (0.05) بمعنى أنه لا توجد علاقة بين المتغيرين المستقل والتابع.

على ضوء الفرضية الثانية: لا توجد هناك علاقة بين المتغيرين المستقل والتابع أي تنعدم العلاقة.

الجدول رقم (32): هل عند ممارستك للعبة الفري فا ير تشعر بالملل عند حل الواجبات المنزلية مع كيف هو تحصيلك في نشاط الرياضيات

	الشعور بالملل عند حل الواجبات					
	نعم		لا		المجموع	
قيمة التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ناقص	14	% 23.7	2	% 5	16	% 16.2
متوسط	19	% 32.2	29	% 72.5	48	% 48.5
حسن	10	%16.9	0	%0	10	% 10.1
جيد	8	% 13.6	6	% 15	14	% 14.1
ممتاز	8	% 13.6	3	% 7.5	11	% 11.1
المجموع	59	% 100	40	% 100	99	100%
قيمة (k2) = 20.760		درجة الحرية =4		مستوى الثقة= 0.051		مستوى الدلالة=0.05

من خلال الجدول نلاحظ أن الاتجاه العام يتجه أن قيمة التحصيل الدراسي لنشاط الرياضيات لدى فئة المبحوثين كانت متوسط بنسبة 72.5% ثم تليها 15% بقيمة التحصيل جيد و7.5% لقيمة التحصيل ممتاز، في حين جاءت القيمة ناقص بنسبة 5%.

وعند إدخالنا للمتغير المستقل المتمثل في الشعور بالملل عند حل الواجبات المدرسية تحصلنا على النتائج التالية: 72.5% أجابت بعدم الشعور بالملل عند حل الواجبات المدرسية، وتلتها نسبة 15% بالنفي أيضا، لتحل نسبة 7.5% تواليا وفي الأخير نسبة 5%.

يظهر من خلال نتائج الجدول أن القيمة الأكبر من فئة المبحوثين كانت متوسط بنسبة عالية لكنها لم تشعرهم بالملل في حل واجباتهم المدرسية وهذا راجع للبيئة أو التنشئة الاجتماعية للمبحوثين وبعد حسابنا لـ معامل الارتباط (كا2) وجدنا المحسوبة (20.760) أكبر من الجدولية (5.99) ودرجة حرية (2) وعند مستوى الدلالة (0.05) بمعنى أنه توجد علاقة طردية موجبة كاملة بين المتغيرين المستقل والتابع، وأن الفرضية الثالثة تحققت.

*** مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات:**

أ- مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية العامة:

يتضح جليا للقارئ بعد عرضنا للدراسة الميدانية وما احتوت عليه من تبريرات وتفسيرات على أسئلة الاستمارة والنتائج الواردة التي بينت التأثير الكبير للألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير على التحصيل الدراسي لتلميذ السنة الخامسة من مرحلة التعليم الابتدائي:

ب-مناقشة نتائج الدراسة في ضوء البيانات الشخصية:

توصلت الدراسة إلى أن: جنس المبحوثين كان للإناث بحيث قدرت نسبتهم بـ 57.6% و42.4% بالنسبة للذكور، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (1) وذلك راجع إلى البيئة التي يعيشون فيها وهو راجع أيضا للمسار الدراسي للتلميذ فالإناث يجتهدن أكثر مقارنة بالذكور.

توصلت الدراسة إلى أن: سن المبحوثين تراوح من 10 سنوات إلى 11 سنة بنسبة 63.6%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (2) وهو السن القانوني لغير المعيدين في هذا الطور أي تلاميذ السنة الخامسة.

توصلت الدراسة إلى أن: المستوى المعيشي لأفراد العينة هو 57.6 %، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (3) وهذا نظرا لاعتمادهم على الفلاحة بحكم البيئة الريفية للمنطقة وانعدام مصدر رزق قار للأولياء.

توصلت الدراسة إلى أن: نسبة 93.9% لا يملكون هاتفا ذكيا وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (4) ، مقارنة بتلاميذ المدن وهذا لتدني المستوى المعيشي للأسرة.

توصلت الدراسة إلى أن: نوع الهاتف المستخدم كان هاتف ذكي بنسبة 76.8%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (5) من خلال استخدام هاتف أحد الأولياء، أو الإخوة في لعب الألعاب الالكترونية.

ج–مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الأولى:

الفرضية الأولى: تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير سلبا في فهم واستيعاب الدروس لدى التلميذ.

وتوصلت الدراسة إلى أن: نوع الألعاب الالكترونية المحملة كان لألعاب التسلية بنسبة 32.3% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (6) نظرا للعب من أجل اللعب والمرح وللترفيه عن أنفسهم.

توصلت الدراسة إلى أن: تحميل الألعاب الالكترونية من الانترنت كان للآباء بنسبة 66.7% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (7) وهو سبب مباشر لخوف الآباء على أبنائهم من مشاهدة الإشهارات الغير مناسبة لسنهم، وحرصهم على مراقبتهم.

توصلت الدراسة إلى أن: المدة التي كان يقضيها المبحوثين في الألعاب الالكترونية ساعة واحدة بنسبة 54.5% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (8) بالنظر لعدم توفر الأسرة على مقومات مواكبة التطور التكنولوجي بالنظر للوضع المادي (جهاز حاسوب أو طابلات) والاكتفاء باستخدام هاتف أحد الوالدين.

توصلت الدراسة إلى أن: وقت لعب الألعاب الالكترونية كان بعد حل الواجبات المنزلية بنسبة 69.7% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (9) حرص الأولياء على أبنائهم في حل الواجبات المنزلية ثم ممارسة الألعاب الالكترونية.

توصلت الدراسة إلى أن: قيام المبحوثين بحل كامل واجباتهم المنزلية على أكمل وجه أجابت بنعم بنسبة 64.6% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (10) قيام الأولياء بحل الفروض والواجبات مع أبنائهم في المنزل يسهم في زيادة الدافعية لديهم للنجاح.

توصلت الدراسة إلى أن: الألعاب الالكترونية تجذبك أكثر من الألعاب التقليدية جاءت بنعم بنسبة 75.8% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (11) خصائص الألوان والإثارة والتنافس في

الواقع الافتراضي للألعاب الالكترونية هي من تفرض نفسها وتجذب إليها فئة التلاميذ، وتجعلهم مدمنين عليها، وتسهم في تدني المستوى الدراسي لديهم.

توصلت الدراسة إلى أن: ممارسة الألعاب الالكترونية على قراءة الكتاب المدرسي كان بنعم بنسبة 54.5% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (12) ممارسة الألعاب الالكترونية خفية عن نظر الوالدين بدل فهم وتحضير الدروس يسهم في تدني المستوى الدراسي لهم.

توصلت الدراسة إلى أن: تؤجل واجباتك المدرسية المنزلية لممارسة الألعاب الالكترونية كان بالنفي بنسبة 57.6% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (13) مراقبة الأولياء لأبنائهم عند حل الواجبات المدرسية في المنزل.

توصلت الدراسة إلى أن: عند ممارسة الألعاب الالكترونية يشعر بالملل في حل الواجبات المنزلية أجاب المبحوثين بنعم بنسبة 59.6% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (14) الشعور بالملل في حل الواجبات المنزلية بالنظر للإغراءات والتصورات الافتراضية للألعاب الالكترونية والعوالم الخيالية كنقطة قوة لها أصبحت تفتك بشريحة كبيرة من المجتمع.

توصلت الدراسة إلى أن: هل ينهاك والدك عن ممارسة لعبة الفري فاير كان بالإيجاب بنسبة 62.6% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (15) نظرا للمخاطر المحدقة بهم والوعي الذي يتمتع به بعض الأولياء.

توصلت الدراسة إلى أن: الوقت الذي تحبذ فيه لعب الألعاب الالكترونية كان مساء بنسبة 56.6% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (16) وهو عودة الوالد من العمل ونهاية الدوام بالنسبة للتلاميذ.

توصلت الدراسة إلى أن: تأثير الألعاب على حواسك كان بنسبة 74.7% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (17) إقرار المبحوثين بتأثير الألعاب الالكترونية لعبة الفري فاير على حواسهم وخاصة العين والأذن واليد والظهر ينتج عنه التعب والإرهاق وانعدام الاستيعاب في القسم.

د–مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثانية:

الفرضية الثانية: تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير سلبا على مشاركة التلميذ في القسم.

توصلت الدراسة إلى أن: شرود وسرحان المبحوثين في الألعاب وأنت داخل القسم بنسبة 60.6% أجابت بالنفي وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (18) نظرا للطرائق البيداغوجية في التدريس التي يستعملها الأستاذ في لفت انتباه التلاميذ وجعلهم هم محور العملية التربوية (الجيل الثاني) ما يحول دون شرودهم عن الدرس.

توصلت الدراسة إلى أن: التحدث عن الألعاب الالكترونية والمستوى الذي وصلوا إليه فيها داخل المدرسة بنسبة 57.6% أجابت بالنفي وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (19) نظرا لتحدثهم عن ألعاب أخرى أو اهتمامهم بأمور أخرى بالنظر إلى بيئتهم الريفية.

توصلت الدراسة إلى أن: مستوى التعبير الشفوي أو الكتابي عندك بنسبة 52.5% بمستوى متوسط وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (20) لاشتغالهم بالألعاب الالكترونية ومشاهدة الفيديوهات والبرامج التليفزيونية وعدم اهتمامهم بالمطالعة وقراءة نصوص كتاب القراءة ما يؤدي تدني مستوى مشاركتهم داخل القسم.

توصلت الدراسة إلى أن: التواصل مع اللاعبين داخل اللعبة بنسبة 62.6% أجابت بنعم وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (21) نظرا لحب الاستكشاف والاطلاع والفضول التي يتميز بها التلاميذ في هذا السن تجدهم متحكمين في هكذا ألعاب ويتواصلون مع بعضهم البعض كلاعبين في داخل اللعبة مادامت تتيح هذه الخاصية للمستخدمين.

توصلت الدراسة إلى أن: زيادة لعبة الفري فاير في مستوى المشاركة عند المبحوثين كانت بنسبة 55.6% بالنفي وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (22) أي أنهم لم يستثمروا ايجابيات اللعبة في المشاركة داخل قاعة الدراسة.

توصلت الدراسة إلى أن: التفاعل والمشاركة داخل القسم بنسبة 66.7% أجابت بنعم للتفاعل والمشاركة في القسم وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (23) نظرا لاهتمامهم بتفاعلهم مع أقرانهم داخل القسم والمدرسة عامة.

توصلت الدراسة إلى أن: التركيز والاندماج عند ممارسة لعبة الفري فاير بنسبة 57.6% أجابت بنعم للانسجام داخل اللعبة و هذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (24) نظرا لإدمانهم على اللعبة وقضاء فترات طويلة داخل واقعها الافتراضي ما جعله يعيش مركزا ومندمجا مع الشخصية التي يتقمصها.

هـ–مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثالثة:

الفرضية الثالثة: تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ.

توصلت الدراسة إلى أن: أخذ دروس خصوصية بسبب ممارستك للفري فاير كانت بنسبة 44.4% بالنفي وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (25) وهذا لتدني المستوى المعيشي عند بعض الأسر وكذا عدم اهتمام الأولياء أصلا بهذا النوع من الدعم في ظل توفر طرق أخرى أحسن وأنجع.

توصلت الدراسة إلى أن: قيمة التحصيل في نشاط اللغة العربية عندك بنسبة 42.4% لقيمة متوسط و هذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (26) بحيث نجد علامات المبحوثين متوسطة بالنظر إلى الاهتمام المبالغ بهذه الألعاب بالنسبة لهم، وعدم اهتمامهم بالجانب التعليمي وحل الواجبات المدرسية والفروض المنزلية وهو ما يؤكد صحة الفرضية الثالثة وبأن لعبة فري فاير تسهم بشكل مباشر في تدني علامات نشاط اللغة العربية لتلاميذ المدرسة الابتدائية.

توصلت الدراسة إلى أن: قيمة التحصيل في نشاط الرياضيات عندك بنسبة 48.5% لقيمة متوسط وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (27) بحيث نجد علامات المبحوثين متوسطة بالنظر إلى الاهتمام المبالغ بهذه الألعاب بالنسبة لهم، وعدم اهتمامهم بالجانب التعليمي وحل الواجبات المدرسية

والفروض المنزلية وهو ما يؤكد صحة الفرضية الثالثة وبأن لعبة فري فاير تسهم بشكل مباشر في تدني علامات نشاط الرياضيات لتلاميذ المدرسة الابتدائية.

توصلت الدراسة إلى أن: قيمة التحصيل في نشاط التربية الإسلامية عندك بنسبة 40.4% لقيمة حسن وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (28) نظرا لمساهمة دور الزوايا والمساجد في تعليم وحفظ القرآن ما حسن عامل الذاكرة والحفظ لدى التلاميذ.

توصلت الدراسة إلى أن: التأكيد على تأثر نتائجك الدراسية من جراء ممارسة لعبة الفري فاير بنسبة 47.5% والتي أجابت بتأثر النتائج الدراسية و هذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (29) إقرار التلاميذ بتأثر نتائجهم الدراسية من جراء ممارستهم للعبة فري فاير فهذا إنما يدل على انغماس شريحة كبيرة منهم في هذه الألعاب بدون رقابة للأولياء ما ينتج جيل بمصير مستقبلي مجهول. وهو ما يؤكد: صحة الفرضية الثالثة وبأن لعبة فري فاير تؤثر بشكل مباشر في تدني النتائج الدراسية لتلاميذ المدرسة الابتدائية.

***خلاصة النتائج والتوصيات:**

أ- خلاصة النتائج:

- للعبة فري فاير تأثير على مستويات التلاميذ التحصيلية، ولكن على المدى البعيد يكون التأثير أعمق وأكثر أخطر.
- للعبة فري فاير تأثير على أنماط التفكير لدى التلاميذ، وخصوصا في الأسئلة التي تحتاج إلى تحليل.
- لعبة فري فاير تسيطر على عقول التلاميذ، حيث تمنع تفتق الذهن وصفاءه وتقبل المادة التعليمية من المعلم.
- تجعل الطالب يشعر بالملل من المواد الدراسية، بحيث أنها لا تحتوي على عناصر الجذب الموجودة في لعبة فري فاير التي تشد الذهن وتسيطر على الحواس.

ب- الاقتراحات:

فيما يلي جملة من التوصيات المعتمدة على نتائج الدراسة:

- ضرورة مراقبة الأهل لأبنائهم بحيث لا يتركون الهواتف الذكية في أيديهم طوال اليوم وخصوصا مع لعبة فري فاير.
- توعية التلاميذ بأهمية تنظيم الوقت وممارسة لعبة فير فاير بعد الانتهاء من مراجعة الدروس والواجبات المدرسية.
- ممارسة اللعبة في أوقات الإجازة إن أمكن ولمدة زمنية قليلة.
- توجيه الطلاب للعمل المفيد بدلا من هدر الوقت في الألعاب التي لا فائدة تجنى من ممارستها.

خاتمة

خاتمة:

لقد ارتأينا من خلال دراستنا إلى تناول موضوع أثر الألعاب الإلكترونية ممثلة في فري فاير على التحصيل الدراسي للتلاميذ محاولين الكشف عن هذا التأثير من خلال المكانة التي أصبحت تحتلها هذه اللعبة في حياة أبنائنا و تلاميذنا ومن خلال الإقبال الكبير من هذه الفئة على هذا النوع من الألعاب الالكترونية حيث أخذت هذه الأخيرة حيزا كبيرا من اهتمامهم وذلك بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها هذه الألعاب وهو ما أدى بهذه الشريحة من المجتمع إلى الإقبال على هذا النوع من الألعاب واستخدامها لأوقات طويلة متناسين بذلك واجباتهم المدرسية وعلاقاتهم الأسرية وذلك ما أدى إلى التأثير على مستوى تحصيلهم الدراسي.

لذلك هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلاميذ ،هو نتاج أن كثرة الاستخدام لهذه الألعاب يؤثر على تركيزهم ونقص الانتباه لديهم إضافة إلى التخلي عن أداء الواجبات المدرسية من أجل استخدام هذه الأخيرة وهذا ما توصلنا إليه ، بحيث تبين من خلال هذه الدراسة أن أغلبية المبحوثين يستخدمون هذه الألعاب لفترات طويلة مقارنة مع صغر سن المبحوثين وارتباطاتهم الدراسية .وهو ما أدى إلى التخلي على آداء واجباتهم وفروضهم المنزلية على ضوء انعدام الرقابة الأبوية وضعف تركيزهم داخل أقسامهم الأمر الذي أدى إلى تراجع مستوى تحصيلهم الدراسي.

ومع أن الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن تأثير الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية إلا أننا لا يمكن أن ندعي إحاطتنا بكل جوانب الموضوع، ووصف ما توصلنا إليه من خلال الدراسة بأنها إجابات شافية أو شاملة على العكس من ذلك هي بوابة لدراسات جديدة أعمق يتم فيها اكتشاف ظواهر جديدة.

الملاحق

استمارة خاصة بالتلميذ:

المحور الأول: البيانات الشخصية:

1- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2- العمر: 9-10 سنوات ☐ 10-11 سنوات ☐ 11 فأكثر ☐

3- المستوى المعيشي للعائلة:

تحت المتوسط ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ .

4- هل تملك هاتفا شخصيا:

نعم ☐ لا ☐ .

5- نوع الهاتف الذي تملكه :

هاتف عادي ☐ هاتف ذكي ☐ .

المحور الثاني: خاص بالفرضية الأولى:الاستيعاب

6- ما نوع الألعاب التي تحملها :

تسلية ☐ تعليمية ☐ إستراتيجية ☐ ذكاء وألغاز ☐ .

7- هل يحملها الأب أم الأبناء: الأب ☐ الأبناء ☐

إذا حملها الأبناء، هل تراقب الألعاب المحملة بصفتك الولي:

نعم ☐ لا ☐ .

8- ماهي المدة التي تقضيها في لعبة الفري فاير:

ساعة واحدة ☐ ساعتين ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐ .

9 – وقت اللعب المفضل لديك هل هو:

قبل حل الواجبات المدرسية والتمارين ☐ أو بعد حل الواجبات المدرسية والتمارين ☐

10- هل تقوم بكل واجباته المنزلية على أكمل وجه ؟

نعم ☐ لا ☐

11- هل ترى بأن هذه الألعاب الالكترونية تجذبك أكثر من الألعاب التقليدية؟

نعم ☐ لا ☐ .

12- هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي ؟

نعم ☐ لا ☐

13- هل تؤجل واجباتك المدرسية المنزلية لممارسة لعبة الفري فاير؟

نعم ☐ لا ☐ .

14- هل عند ممارستك للعبة فري فاير تشعر بالملل في حل الواجبات المنزلية؟

نعم ☐ لا ☐ .

15- هل ينهاك والداك عن ممارسة هذه اللعبة؟

نعم ☐ لا ☐

16- ماهي الفترة التي تحبذ فيها اللعب في البيت؟

صباحا ☐ مساء ☐ ليلا ☐ .

17- هل ترى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على حواسك ؟

نعم ☐ لا ☐ مثل .....

المحور الثالث : خاص بالفرضية الثانية : المشاركة

16- هل تسرح بذهنك في هذه الألعاب وأنت داخل القسم؟

نعم ☐ لا ☐ .

17- كيف هي نوعية الخط حسب تقديرك ؟

متوسطة ☐ حسنة ☐ جيدة ☐ جيدة جدا ☐ ممتازة ☐ .

18- هل تتحدث مع زملائك عن لعبة الفري فاير والمستوى الذي وصلت إليه داخل القسم أو في المدرسة؟

نعم ☐ لا ☐ .

19- كيف هو مستوى التعبير (الشفوي أو الكتابي)عندك ؟

ناقص ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

20 -هل تتواصل مع اللاعبين الآخرين داخل اللعبة ؟

نعم ☐ لا ☐ ، إذا كانت الإجابة بلا لماذا ؟

.....

21- كيف هو تحصيلك في نشاط اللغة العربية عموما؟

ناقص ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

22- برأيك هل أضفت ممارستك للعبة الفري فاير زيادة في مستوى المشاركة داخل القسم ؟

نعم ☐ لا ☐

23- هل تتفاعل مع الدروس و تشارك ؟

نعم ☐ لا ☐

24 –هل تركز أثناء ممارستك للعبة وتندمج معها :

نعم ☐ لا ☐

المحور الرابع : خاص بالفرضية الثالثة :النتائج الدراسية

25- هل تضطر لأخذ دروس خصوصية بسبب ممارستك للعبة الفري فاير؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐ .

26- كيف هو تحصيلك في نشاط اللغة العربية عموما؟

ناقص ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

27- كيف هو تحصيلك في نشاط الرياضيات عموما؟

ناقص ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

28- كيف هو تحصيلك في نشاط التربية الإسلامية عموما؟

ناقص ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

29- هل تؤكد أن نتائجك الدراسية تأثرت كثيرا من جراء ممارستك للعبة الفري فاير؟

أثرت ☐ لم تؤثر ☐ نوعا ما ☐

استمارة خاصة بالولي:

المعلومات الشخصية:

1- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

3- المستوى التعليمي للآباء:

ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐ .

4- المستوى المعيشي:

تحت المتوسط ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ .

5- نوع الهاتف الذي تملكه الولي:

هاتف عادي ☐ هاتف ذكي ☐

6- هل يتوفر على الانترنت:

دائما ☐ أحيانا ☐ لا توجد ☐

7-هل تراقب أولادك عند استعمالهم للهاتف الذكي :

نعم ☐ لا ☐

أو تشاركهم هاتفك الشخصي: نعم ☐ لا ☐ في بعض الأحيان ☐ .

8-هل تستهوي أبناءك الألعاب الالكترونية أم الفيديوهات ؟

الألعاب الالكترونية ☐ الفيديوهات ☐ .

9- هل يحتوي هاتفك على ألعاب الكترونية : نعم ☐ لا ☐.

10- هل يحملها الأب أم الأبناء: الأب ☐ الأبناء ☐ .

إذا حملها الأبناء هل تراقب الألعاب المحملة بصفتك وليهم:

نعم ☐ لا ☐ .

11- ما نوع الألعاب المحملة :

تسلية ☐ تعليمية ☐ إستراتيجية ☐ ذكاء وألغاز ☐ .

12 - هل تلاحظ أن هذه الألعاب أثرت بصورة ما على استيعاب ابنك في البيت؟

أثرت قليلا ☐ أثرت كثيرا ☐ لم تؤثر ☐

13 – ماهي السلوكات التي أصبح ينتهجها ابنك في البيت:

منعزل ☐ عدواني ☐ تشاركي ☐ عنف ☐ لا مبالي ☐

13- في ظل ممارسة ابنك لهذه الألعاب، هل رأيت أن نتائج ابنك الدراسية :

حسنة ☐ متوسطة ☐ سيئة ☐ .

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

أولا–المراجع باللغة العربية:

أ–الكتب:

1– أحمد سيف الدين: استراتيجية تعليم اللغة العربية بالألعاب اللغوية العرفان، مج2، ع2، سيتمير 2019م .

2– أبو علام رجاء محمود، نادية محمود شريف،الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية،ط1الكويت،دار القلم، 1983 .

3– أنتوني غدينز :علم الاجتماع، ترجمة :فايز الصياغ، منشورات المنظمة العربية للترجمة، بيروت،ط7، لبنان، 2002 .

4– انطون نعمة:المنجد في اللغة العربية المعاصرة، دار المشرق، لبنان 2000 .

5– باسل زيدان :معجم المعاني الجامع دار جامعة النجاح الوطنية نابلس فلسطين 2001 ط1.

6– برهان شاوي:مدخل الى الإتصال الجماهري ونظرياته ، دار الكندي ، الأردن، 4112 .

7– بشير صالح الراشدي، **مناهج البحث التربوي** ، الكويت :دار الكتاب الحديث،عمان ، الأردن 2000 .

8– بركات خليفة، الاختبارات والمقاييس الطلابية، ج2 ،ط2 ،مصر، دارالطباعة القاهرة، مصر . 1995 .

9– حامد عبد السلام زهران: الصحة النفسية والصلاح النفسي، دار الحكمة الإسكندرية، د.ط ،د.س.

10– حسن عماد مكاوي :نظريات الاتصال المعاصرة، مرجع سابق، .

11– طه فرج عبد القادر علم النفس وقضايا العصر نط3 ،القاهرة در المعارف ،. 1982 .

12–لحسن عبد الله أحمد، تقويم العملية التكوينية، في الجامعة، الجزائر، ديوان المطبوعات

13– موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية، تر: بوزيد صحراوي وآخرون، دار القصبة للنشر، ط2 ، الجزائر 2004 .

14– مير منصور يوسف علي : قضايا السكان والأسرة والطفولة ، المكتب الجامعي الحديث ،الإسكندرية، 1999 .

15– معاذ الحمصي :**الألعاب الإلكترونية** الموسوعة العربية الإلكترونية المجلد الثالث سوريا .

16– معصومة إبراهيم وآخرون ،علم نفس النمو، ط2 الكويت 2001 .

17– مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة دار الميسرة،عمان، الأردن ،الطبعة الأولى ، 2008 .

18–محمد احمد صوالحة، علم النفس اللعب، دار المسيرة ، عمان، الأردن، ط 2 ،2007 .

19– محمد عوض: الاتجاهات النظرية لتأثيرات التلفزيون على الأطفال، دار الكتاب الحديث، الكويت، 2000 .

20– محمد شيا: **مناهج التفكير وقواعد البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، ط2 ، المؤسسة الجامعية مجد للدراسات، لبنان،2008 .

21– محمد زياد عمر، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، القاهرة :مطابع الهيئة المصرية للكتاب، دون سنة.

22– محمد مصطفى زيدان ،دراسة سيكولوجية تربوية لتلميذ التعليم العالي ،الجزائر ،ديوان المطوعات الجامعية .

23– محمد مصطفى زيدان، دراسة سيكولوجية تربوية لتلميذ التعليم العام، دار الشروق، السعودية،1983 .

24– محمد بركات خليفة، علم النفس التربوي ،ج 1 ، ط3 ، الكويت ،1979 .

25– مصطفى الخشاب، دراسات ي علم الاجتماع العائلي، المرجع السابق الجامعية، 1998.

26– محمد يحي زكرياء، علم النفس، القاهرة، دار الفكر العربي، 1983 .

27– ناجح مخلوف، المعلم في قاعة التدريس، مكتبة احد ربيع، الزهرة.

28– نهاد فتحي سليمان حجازي الالعاب الالكترونية وتأثيرها على الاطفال، دار العلوم للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، مصر، 2018 .

29– نعيم الرفاعي، الصحة النفسية دراسة سيكولوجية التخلف، ط3 ، دمشق المطلعة الجديدة، 1972 .

30– سهير فارس السوداني : البرامج التلفزيونية وقيم الأطفال ، كنوز المعرفة ، الأردن ، ط 1 ، 2009

31– عائشة بلعنترة، حبيبة بوكرتوتة سلسلة موعدك التربوي، وزارة التربية الوطنية، المركز الوطني الوثائق التربوية، 2001 .

32– عبد العزيز صالحي، التربية الجديدة، ط7 ،مصر دار المعرفة.

33–عبد العالي الجسماني، علم النفس وتطبيقاتها الاجتماعية و التربوية ،ط1 ،بيروت،الدار العربية للعلوم، 1994 .

34– عبد الرحمان محمد السعدلي وآخرون :**مدخل إلى البحث العلمي) المفاهيم الأسس، الإجراءات التقويم** (د ط، دار الكتاب بالحديث للنشر، القاهرة،2013 .

35– عبد الرؤوف المناوي : التوقيف على مهمات التعاريف دار عالم الكتب القاهرة مصر 1990 ط1 .

36– عطية، حسين ، الألعاب الإلكترونية "فوائدها ومضارها "، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، 2007،ص120.

37– علي عباد حسين محمد: التحصيل الدراسي والتعلم وعلاقة الأسرة بهما، مؤسسة شباب الاسكندرية ، ط1،مصر،2009

38– عمار الزغلول : نظريات التعلم ، دار الشروق للنشر والتوزيع ، الأردن ، 2003 .

39– صالح عبد العزيز ،عبد العزيز عبد المجيد، التربية وطرق التدريس ،مرجع السابق .

40– ربحي مصطفى عليان عثمان محمد غنيم :**البحث العلمي**، ط2 ، دار صفاء للنشر، عمان الأردن2008 .

41– رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية والإنسانية، دار زعياش للنشر بوزريعة، الجزائر، ط4، 2012 .

42– خضر زكرياء: نظريات سوسيولوجية ، دار الأهالي للنشر، دمشق ، سوريا ، ط1 ، 1990

43– ذوقان عبيدات وآخرون، **البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه**، ط2 ، عمان :دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، 1996.

ب–المذكرات والرسائل الجامعية:

44– أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008– 2009 .

45– سميحة برتيمة: الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر"الوادي " رسالة ماجستير

46– فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجسيتر، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة – الجزائر، 2011–2012 .

47– بوعيسي مليك، عطافي عبد السلام، تأثير سياسة الإصلاحات التربوية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الثانوية، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر ، في علم الاجتماع، تخصص تنمية الموارد البشرية، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة البشير الإبراهيمي برج بوعريريج، 2012–2013.

48–بورحلة البشير، بوعيسي بدر الدين، دور الأسرة في التحصيل الدراسي لدى الأبناء، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع تنمية، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة محمد البشير الإبراهيمي، برج بوعريريج، 2014/2013.

49– مريم قويدر: اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر منشورة، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، الجزائر، 2012/2011

ج–المجلات والدوريات:

50–أمين علام : الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05 ، من 22 اكتوبر إلى 29 أكتوبر 2006

51– الصادق، عبد الصادق حسن، التعرض لألعاب الفيديو جيم الالكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدار الثانوية في مصر والبحرين، حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، ع 35 ،البحرين، 2015 .

52– الأنصاري: إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، ع2، 2007 ، تونس.

د–المواقع الالكترونية:

53– موقع جريدة الشروق الالكتروني ديسمبر 2011 ، القاهرة عدد 42 .

54– موقع شبكة الحياة الالكتروني www.elhayat.com العدد الرابع.

55– الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال- SHARQ.COM W.W.W.AL

56– موقع شبكة الحياة الالكتروني 2014 العدد 56

57–Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (2018) "Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game" Published under licence by IOP Publishing Ltd.

- إطلع إليه في https://www.bawsalla.com/2019/09/Free-fire.html. 29 /2020/08 11:50

58–تقرير جريدة لوفيغارو www.lefigaro.fr 08:47. 2021/01/01

تاريخ النشر 08/27/ 2021 .23:12 www.al madina. Com موقع

59– الموقع الكتروني المرسال :23/سبتمبر /2020 ... 18:53 سا.

60– أحمد جبر، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية .thttp://www.swalif.ne

ثانيا–المراجع باللغة الأجنبية:

61-Cuy A vanzin . L'échec scolaire .Toulouse puf. Paris.1976.P41méme référence .

62–Earthworm . Jim. children and the media :fair play ?aviable at: http//www.children org/media /vid-game/2001.top

63–Sun. Y, Zhao. Y, Etal. Understanding the antecedents of mobile game addiction: the roles of perceived visibility, perceived enjoyment and flow. In: Proceedings of the 19th Pacific-Asia Conference on Information Systems. Singapore: Marian Bay Sands., 2015.

64–Salen, K. & Zimmerman, E. Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ،MA: MIT Press ,2004.

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية ممثلا في لعبة فري فاير، لمعرفة مدى إقبال التلاميذ عليها، والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي لديهم.

انطلقت هذه الدراسة من سؤال رئيسي مفاده:

- ما هو أثر الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ مقاطعة الحمادية؟

وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فا ير سلبا في فهم الدروس لدى التلميذ ؟
- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فا ير سلبا في مشاركة التلميذ داخل القسم؟
- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فا ير سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ ؟

كما شملت دراستنا مجموعة من الفرضيات هي:

- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير سلبا في فهم الدروس لدى التلميذ.
- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فا ير سلبا في مشاركة التلميذ داخل القسم.
- تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فا ير سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ.

وبعد تحديد مفاهيم الدراسة والتطرق إلى الدراسات السابقة ومناقشتها وانطلاقا مما سبق فقد أجريت الدراسة على عينة من التلاميذ لمقاطعة الحمادية 03 واشتملت دراستنا على 99 مفردة.

وتندرج الدراسة تحت الدراسات الوصفية وذلك للكشف عن العلاقة بين المتغيرين في ظل الاستعانة بأدوات جمع البيانات، وذلك بغرض الحصول على معلومات تخدم موضوعنا.

ومن خلال استخدام أساليب الحزم الإحصائية متمثلة في التكرارات والنسب المئوية وعاملات الارتباط والتوافق استطعنا الخروج بجملة من النتائج أهمها:

- أن النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة فري فا ير بنسبة قدرت ب 54.5 بالمائة .
- و أن النسبة الأكبر من المبحوثين عند ممارستهم للعبة فري فا ير يشعرون بالملل عند حل الواجبات المدرسية بنسبة قدرت ب 59.6 بالمائة.

- و أن أغلبية المبحوثين يقرون بتأثير استخدام الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة فري فا ير بنسبة 74.7 بالمائة.

وهو ما يثبت صحة الفرضية الأولى: تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فا ير سلبا على فهم و استيعاب الدروس لدى التلميذ.

- إن النسبة الأكبر لأغلبية المبحوثين بأن مستوى التعبير الشفوي أو الكتابي عندهم كان ب 52.5 بالمائة لمستوى متوسط.
- إن زيادة لعبة الفري فا ير في مستوى المشاركة عند المبحوثين كانت بنسبة 55.6 بالمائة.

وهو ما يثبت صحة الفرضية الثانية: تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فا ير سلبا على مشاركة التلميذ داخل القسم.

- أن النسبة الأكبر من المبحوثين لدرجة التحصيل في نشاط اللغة العربية عندهم كان بنسبة42.4 بالمائة لقيمة متوسط.
- وأن النسبة الأكبر من المبحوثين لدرجة التحصيل في نشاط الرياضيات عندهم كان بنسبة 48.5 بالمائة لقيمة متوسط
- وأن التأكيد على تأثر النتائج الدراسية للمبحوثين من جراء ممارسة لعبة الفري فا ير بنسبة 47.5 بالمائة.

وهو ما يثبت صحة الفرضية الثالثة: تؤثر الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فا ير سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ..

تم بحمد الله