



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد البشير الابراهيمي برج بوعريريج.
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم علم النفس



✓ شعبة علم النفس رقم التسجيل:

✓ تخصص علم النفس المدرسي الرقم التسلسلي:

عنوان المذكرة

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ
سنة الرابعة متوسط

دراسة ميدانية على مستوى متوسطة رواج السعدي - عين تاغروت -

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس المدرسي

إشراف:

✓ إعداد الطالب

د/ عبد العزيز بوبنديرة

✓ : رواج أشرف

السنة الجامعية: 2025_2024



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد البشير الابراهيمى برج بوعريبرج.
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم علم النفس



✓ شعبة علم النفس رقم التسجيل:

✓ تخصص علم النفس المدرسي الرقم التسلسلي:

عنوان المذكرة

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ
سنة الرابعة متوسط

دراسة ميدانية على مستوى متوسطة رواج السعدي - عين تاغروت -

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس المدرسي

إشراف:

✓ إعداد الطالب

د/ عبد العزيز بونديرة

✓ رواج أشرف

السنة الجامعية: 2025_2024

شكر والتقدير

قال سول الله صلى الله عليه وسلم

« من لم يشكر الناس لم يشكر الله » رواه الترمذي

صدق رسول الله صلى الله عليه وسلم

الحمد لله على إحسانه الشكر لله على توفيقه وامتنانه واشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له تعظيما

لشانه واشهد أن سيدنا ونبينا محمد عبده ورسوله الداعي إلى رضوانه

صلى الله على إله وأصحابه وأتباعه وسلم

بعد الشكر لله سبحانه وتعالى على توفيقه لنا لإتمام هذا البحث المتواضع أتقدم بجزيل الشكر إلى

أبي المسعود الذي تعب من أجل تعليمي وحثي على طلب العلم وأمي التي كانت سند لي وعون في حياتي ،وأيضاً الأستاذ الدكتور " بوبنديرة عبد العزيز" الذي لن تكفي حروف هذه المذكرة لإيفائه حقه بصبره

الكبير عليا ولتوجيهاته العلمية التي لا تقدر بثمن و التي ساهمت بشكل كبير في إتمام و استكمال هذا

العمل ، كذلك أتوجه بشكري إلى من كانوا عينة الدراسة و مدير وعمال وأساتذة متوسطة روابح السعدي

عين تاغروت الذين لم يصعبوا عليا امر تطبيق دراستي ، كما أتوجه بالشكر إلى أساتذة اللجنة وعلى

قبولهما للمشاركة في لجنة المناقشة ، الى أساتذة العلوم الاجتماعية .

"رب أوزعني أن اشكر نعمتك التي أنعمت عليا وعلى والدي وان اعمل صالحا ترضاه وأدخلني برحمتك

في عبادك الصالحين " {النمل19}

الإهداء

اللهم علمنا ما ينفعنا...وانفعنا بما علمتنا...وزدنا علما نافعا...
ولسانا ذاكرا...وقلبا خاشعا...وجسدا على البلاء صابرا
الحمد لله الذي وفقني لهذا العمل ولم أكن لأصل إليه لولا فضله
أهدي ثمرة جهدي إلى

كل من علمني حرفا من أساتذة ومؤطرين وكل من أشرف على تعليمي منذ الصغر أرجو من الله عزو
جل أن يجمعني وإياهم في جنانه الواسعة
إلى من يدعمني في مواجهة الصعاب
إلى من نذرت عمرها في أداء رسالة عنوانها الصبر والحنان
إليك أُمي جزاك الله خيرا وأمد في عمرك بالصالحات
إلى والدي العزيز أطل الله عمره
إلى جميع أخوتي وأخواتي رعاهم الله في طاعاته
إلى كل زملائي وأساتذتي أرجو لكم التوفيق في حياتكم
إلى كل الذين وسعهم قلبي ولم توسعهم صفحتي...

أشرف

ملخص الدراسة باللغة العربية:

هدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الرابعة متوسط ، من خلال طرح التساؤل الرئيسي التالي: هل لإدمان الألعاب الإلكترونية علاقة بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة الرابعة متوسط؟

وقد خصصنا الدراسة لعينة قصدية من متوسطة روابح السعدي ببلدية عين تاغروت بلغ عددها 75 تلميذ وتلميذة وتم استخدام المنهج الوصفي لدراسة هذا الموضوع، كما قمنا باستخدام أداة الاستبيان لجمع المعلومات، وبرنامج SPSS لمعالجتها إحصائياً وتحليل نتائج الدراسة، حيث قمنا بتوزيع نسخة من الاستبيان على تلاميذ القسم النهائي من متوسطة روابح السعدي ببلدية عين تاغروت وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

* لا توجد علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي روابح.

* مستوى إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية مرتفع.

* مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط منخفض.

* لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس.

* لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في مستوى التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس.

الكلمات المفتاحية: الإدمان - ألعاب الإلكترونية - تحصيل الدراسي

Abstract:

The study aims to identify and determine the extent of video game addiction and its relationship to academic achievement among final-year middle school students. It addresses the following main question : Is video game addiction related to academic achievement among fourth-year middle school students?

The study was conducted on a purposive sample of 75 male and female students from Rawabah Al-Saadi Middle School in the municipality of Ain Taghrout. The descriptive approach was used to study this topic. We also used a questionnaire to collect information and SPSS to statistically process and analyze the study results. We distributed a copy of the questionnaire to final-year middle school students from Rawabah Al-Saadi Middle School in the municipality of Ain Taghrout. The study reached the following results:

- * There is not correlation between video game addiction and academic achievement among fourth-year middle school students at Rawabah Al-Saadi Middle School.
- * The degree of student addiction to video games is high.
- * The level of academic achievement among fourth-year middle school students is low.
- * There are not differences among fourth-year middle school students in video game addiction attributable to gender.
- * There are not differences among fourth-year middle school students in academic achievement attributable to gender.

Keywords : Addiction - Video Games - Academic Achievement.

فهرس المحتويات	
الصفحة	المحتوى
أ	✓ شكر والتقدير
ب	✓ الاهداء
ت	✓ ملخص الدراسة باللغة العربية
ث	✓ ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية
ج	✓ فهرس المحتويات
خ	✓ قائمة الجداول
خ	✓ قائمة الأشكال
د	✓ قائمة الملاحق
أولاً: الخلفية النظرية والدراسات السابقة	
01	✓ مقدمة
الفصل الاول: الفصل التمهيدي	
04	1- الاشكالية
07	2- الفرضيات الدراسة
07	3- اهمية الدراسة
07	4- اهداف الدراسة
08	5- التعاريف الاجرائية لمتغيرات الدراسة
09	6- الخلفية النظرية
18	7- الدراسات السابقة
ثانياً: الدراسة الميدانية	
الفصل الثاني: الطريقة والأدوات	
30	- تمهيد
30	1-الدراسة الاستطلاعية
30	1-1-أهداف الدراسة الاستطلاعية
30	1-2-إجراءات الدراسة الاستطلاعية

30	1-3- عينة الدراسة الاستطلاعية
31	1-4- أدوات الدراسة الاستطلاعية
33	1-5- نتائج الدراسة الاستطلاعية
34	2- الدراسة الأساسية
34	2-1- مجالات الدراسة
34	2-2- منهجية الدراسة
34	2-3- مجتمع وعينة الدراسة
34	2-4- أدوات جمع البيانات
36	2-5- الأساليب الإحصائية المستخدمة
36	خلاصة
الفصل الثالث: النتائج والمناقشة	
38	✓ تمهيد
39	1- عرض وتحليل نتائج الدراسة
43	2- مناقشة وتفسير نتائج الدراسة في ضوء فرضيات والتراث النظري
46	3- الاستنتاج العام
46	4- مقترحات الدراسة
48	✓ خاتمة
49	✓ قائمة المراجع
51	✓ الملاحق

قائمة الجداول

الرقم	العنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع العينة حسب متغير الجنس	29
02	يوضح توزيع العينة حسب مدة اللعب	30
03	يوضح مدى الاتساق الداخلي لعبارات استبيان الألعاب الإلكترونية	30
04	يبين قيمة معامل Alpha Cronbach's للاستبيان	32
05	يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة الإدمان	38
06	يوضح استجابات أفراد العينة حول مستوى التحصيل الدراسي	39
07	نتائج اختبار ليفين لتجانس تباين المجموعات حسب الجنس	40
08	نتائج اختبار (ت) لاختبار الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية وفقاً لمتغير الجنس	40
09	نتائج اختبار (ت) لاختبار الفروق في مستوى التحصيل الدراسي وفقاً لمتغير الجنس	41
10	العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج.	41

قائمة الأشكال

الرقم	العنوان الشكل	الصفحة
01	يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة الإدمان	38
	يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى التحصيل الدراسي	39

قائمة الملحق

الصفحة	عنوان الملحق	الرقم
49	التراخيص لإجراء الدراسة	01
50	اجراء المقابلة مع مستشارة التوجيه	02
52	أدوات جمع البيانات	03
55	مخرجات الدراسة الاستطلاعية	04
58	مخرجات الدراسة الأساسية	05

أولاً

الخلفية النظرية

والدراسات السابقة

-المقدمة:

في ظل التطورات التكنولوجية المتسارعة، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين، حيث يقضون ساعات طويلة أمام الشاشات منجذبين إلى عوالم افتراضية مليئة بالإثارة والتحدي. حيث انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية وخاصة البيئة الجزائرية.

والألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب" والتي تلعب أيضاً على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانيات العقلية، وهي جزء لا يتجزأ من عالمنا الحديث، كما أنها أصبحت مطلوبة بشكل أكبر في السوق العالمية وقد غيرت الكثير من الأشياء مثلاً في طريقة التفكير أو العيش، كذلك تساعدنا في التعرف على أشخاص لا يتكلمون نفس لغتنا ويمكنك الوصول إلى أي شخص في العالم وللعب معه، حتى وإن كان شخصية معروفة، ومن أهم ميزتها أنها تعلمك طريقة التخطيط والتحليل حسب نوعية اللعبة ويمكنك إسقاط أو تطبيق هذه الأفكار أو تخطيطات في حياتك اليومية وأيضاً تعتبر رياضة للعقل.

غير أن هذا لا يمنع من وجود جانب خفي له تأثيرات سلبية على ممارستها إذا أفرط في ممارستها لأوقات طويلة، أي أنها قد تؤثر على صحته العقلية والجسدية وأيضاً علاقاته مع أسرته ومجتمعه ومستواه في الدراسة، حيث أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها يمكن أن يؤدي إلى نتائج عكسية. فالكثير من التلاميذ يقضون ساعات طويلة أمام الشاشات على حساب الدراسة، والنوم، والأنشطة البدنية والاجتماعية، مما يؤثر سلباً على تركيزهم في الصف، وعلى استعدادهم لأداء الواجبات المدرسية، كما تشير بعض الدراسات إلى وجود علاقة بين الإدمان على الألعاب وانخفاض مستوى التحصيل الدراسي، خاصة عندما تصبح الألعاب وسيلة للهروب من المسؤوليات الدراسية أو من الضغوط الاجتماعية

وعليه فإن الفائدة التي تحققها هذه الدراسة هي فهم الجوانب الإيجابية والسلبية التي قد يسببها الإدمان على أداء التلاميذ الأكاديمي، والعمل على إيجاد طرق للوقاية والعلاج

فالهدف هو معرفة محاولة التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة الرابعة متوسط وقمنا بتقسيم هذه الدراسة إلى ثلاثة أقسام:

القسم الأول: بعنوان " الإطار المفاهيمي " ويتضمن المقدمة و إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، أهمية الدراسة والأهداف الموضوع، وأيضا المفاهيم الأساسية المتعلقة بمتغيرات الدراسة والخلفية النظرية والدراسات السابقة وأخيرا **القسم الثاني:** تحت عنوان الطريقة والأدوات " تناولنا فيه مجالات الدراسة المجال المكاني والزمني والبشري، ومنهج المعتمد في الدراسة، ثم تناولنا العينة وطريقة اختيارها ثم أدوات جمع البيانات الاستمارة الاستبيان

القسم الثالث: والذي جاء بعنوان " عرض وتحليل النتائج ومناقشة النتائج " تطرقنا فيه إلى عرض وتحليل البيانات الميدانية وتحليل البيانات الشخصية وجداول البيانات واستخلاص نتائج التساؤلات الفرعية واستخلاص النتائج واقتراح توصيات ثم خاتمة وقائمة المراجع والملاحق.

الفصل الأول: الفصل التمهيدي للدراسة

- 1- الإشكالية
- 2- الفرضيات
- 3- أهمية الدراسة
- 4- أهداف الدراسة
- 5- المفاهيم الأساسية للدراسة
- 6- الخلفية النظرية
- 7- الدراسات السابقة

الإشكالية:

يعتبر العصر الحالي عصر التطور المعرفي والتقني، حيث يشهد انتشارا واسعا للأجهزة المتطورة كالحاسوب الشخصي والهاتف الذكي وللوحات الذكية وغيرها، حيث ساهمت هذه الأجهزة في تغيير نمط حياة الفرد المعاصر، وسهلت له الحصول على المعلومات بسرعة وسهولة، فأصبح الفرد يقضي مع هذه الأجهزة وقتا طويلا، لأغراض متعددة كالعلم والتعلم وحتى التسلية والترفيه، هذه الأخيرة التي أصبحت تشكل جزءا من حياة الأفراد في مختلف المجتمعات، من خلال كثرة الألعاب الإلكترونية وتنوعها والتي تشهد اقبالا واسعا من مختلف فئات المجتمع وخاصة فئة الشباب والأطفال، حيث انتشرت الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة بصورة كبيرة جدا بين فئات الشباب والأطفال إضافة إلى انتشارها في الوسط المدرسي بكافة مراحله إذ تعد محل ترفيه وتسلية بالنسبة لهم، حيث تعرف على أنها ألعاب يتم لعبها باستخدام العديد من الأجهزة الإلكترونية الحديثة كالحاسوب والهاتف والأجهزة المخصصة للألعاب، حيث تتنوع منها ألعاب المغامرات وألعاب الذكاء وألعاب تعليمية وغيرها من الألعاب.

ومما لا شك فيه أن لهذه الألعاب جانب إيجابي وآخر سلبي، فعلى الجانب الإيجابي فقد أكد كثير من الباحثين على فوائد الألعاب الإلكترونية فهي تعد مصدر لتشبع الخيال لدى المراهقين فيصبحون أكثر نشاط وحيوية، خاصة عند المتعلمين الذين تنمي لهم قوة الملاحظة والخيال الواسع، وتشير دراسة عطاء الله (2020) أن أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية هي اكتساب مهارات ومعلومات جديدة وزيادة المستوى الفكري والابداعي، كما كشفت دراسة مشري (2017) أن أغلب التلاميذ تعلموا من استخدام الألعاب الإلكترونية حسب رأي المبحوثين في التحكم في تقنيات الانترنت مما يجعلهم يكتسبون معرفة لا بأس بها.

إلا أنها لا تخلو من سلبيات كثيرة إذ أنها تسبب في إضاعة الوقت، حيث إن الوقت الذي يُضديه الفرد بلعب هذه الألعاب يحل محل الأنشطة الأخرى الأكثر أهمية، كقضاء الوقت مع العائلة أو الأصدقاء أو المشاركة في النشاطات الترفيهية، أو قضاء الوقت في تطوير مهارة ما، أو القيام بالمسؤوليات الدراسية وعلى التحصيل الدراسي للتلاميذ المتمدرسين وعلى الطلاب في مختلف الأطوار، فقد اشارت دراسة بوشيبان (2019) أن التعرض الكبير من قبل الأطفال للألعاب الإلكترونية يرجع بشكل سلبي عليهم من عدة جوانب خاصة إحساس التلاميذ بالتعب بعد هذه الممارسة، مما ينعكس على جانبهم الصحي إضافة الى التراجع الكبير في التحصيل الدراسي.

الفصل الأول ————— فصل تمهيدي

إن هذه النتائج تؤكد أهمية موضوع الألعاب الالكترونية وتأثيراتها المتعددة الإيجابية منها والسلبية خاصة مع توفر الأجهزة المخصصة لها لدى غالبية أفراد المجتمع بمختلف فئاته وخصوصا لدى فئة الأطفال والشباب عامة والمتمدرسين منهم خاصة، حيث أن استخدام هذه الألعاب الالكترونية يعرف إقبالا متزايدا قبل التلاميذ في الوسط المدرسي.

وفي الجزائر يلاحظ استخدام مفرط في مختلف المؤسسات التعليمية لمثل هذه الأجهزة أمام المدارس والمتوسطات والثانويات، وفي داخل هذه المؤسسات أثناء فترات الراحة وأحيانا داخل حجرات الأقسام وهو ما قد يصل إلى درجة إدمان التلاميذ على هذه الألعاب الالكترونية، مما يشكل ظاهرة تستحق الدراسة والبحث، نظرا لتأثير ذلك على التلاميذ بصفة مباشرة على نموهم الاجتماعي واللغوي والمعرفي وتحصيلهم الدراسي هذا الأخير يعتبر أحد المؤشرات الهامة على تفوق ونجاح التلميذ في مساره الدراسي، ومن بعدها على اختيار التخصصات المناسبة ومن ثم على نجاحه في مساره المهني والاجتماعي، كما أن علماء النفس التربوي يهتمون بدراسة موضوع التحصيل الدراسي من جوانب متعددة فمنهم من يسعى إلى توضيح العلاقة بين التحصيل الدراسي ومكونات الشخصية والعوامل المعرفية، ومنهم من يبحث عن العوامل البيئية المدرسية وغير المدرسية المؤثرة على التحصيل الدراسي للتلاميذ، ومنهم من يدرس التفاعل والتداخل بين العوامل البيئية والعوامل الوراثية لتحديد ما يظهره الفرد من تحصيل دراسي، بينما يهتم الآباء بالتحصيل الدراسي باعتباره مؤثر للتطور والرفي الدراسي والمعرفي لأبنائهم أثناء تقدمهم في صف دراسي لآخر ويهتم الطلاب بالتحصيل الدراسي باعتباره سبيلا إلى تحقيق الذات وتقديره. (زهران 2019، ص 27)

ونظرا لأهمية التحصيل الدراسي والألعاب الالكترونية تأتي هذه الدراسة من أجل البحث ودراسة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي للتلاميذ في البيئة الجزائرية، بإحدى متوسطات ولاية برج بوعريج وهي متوسطة روابح السعدي عين تاغروت، على عينة من تلاميذ السنة الرابعة متوسط وعليه تتمثل مشكل الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

ما طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة الرابعة متوسط؟

وانطلاقا من السؤال الرئيسي لدراستنا وللإجابة عنه ولإيضاح تفصيل متغيرات الدراسة فإن سؤالنا هذا تنفرع منه أسئلة وتتمثل فيما يلي:

1- ما مستوى إدمان تلاميذ السنة الرابعة متوسط على الألعاب الإلكترونية بمتوسطة السعدي روابح؟

2- ما مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة الرابعة متوسط بمتوسطة السعدي روابح؟

الفصل الأول ————— فصل تمهيدي

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسط في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس؟

2- الفرضيات: تمثلت فرضيات الدراسة على النحو التالي:

* توجد علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي روابج.

* ما مستوى إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية

* ما مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط .

* هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس.

* هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في مستوى التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس.

3- أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة في أهمية الموضوع في حد ذاته، والنتائج المتوصل إليها، والتي سوف تساهم في تقديم إضافة علمية في مجال علم النفس المدرسي، حيث أن فهم العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي يساعد العائلة والمعلمين في التوعية التربوية واتخاذ اجراءات وقائية تقاديا لانعكاسات سلبية مثل تراجع التحصيل الدراسي بالنسبة للمتعلمين إضافة إلى توجيه التلاميذ إلى الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا وذلك بالتحقيق التوازن بين الترفيه والدراسة.

4- أهداف الدراسة: تهدف دراستنا الى ما يلي:

* معرفة علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الاقسام النهائية للتعليم المتوسط بمتوسطة السعدي روابج.

* التعرف على مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي روابج.

* التعرف على مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي روابج تعزى لمتغير الجنس.

* التعرف على الفروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسط في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس.

5- التعاريف الاجرائية لمتغيرات الدراسة:

تعتبر المفاهيم مفاتيح الدخول للدراسة وتحليلها ويعد الخطوة الأولى والأساسية في كل دراسة، ومن هذا المنطلق عمدنا في هذه الدراسة إلى تحديد المفاهيم الأساسية التي تخدم الموضوع والتي اعتبرت من أهم متغيرات البحث وهي:

5-1- تعريف الإدمان:

-لغة: إدمان العقاقير: (طب) سوء استعمال المواد الكيميائية مما يؤدي إلى التعود والإدمان، كما يصبح الجسم عاجزاً عن الاستغناء عنها (معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي)

أدمنَ يُدمن، إدماناً، فهو مُدمن، والمفعول مُدمن، أدمنَ الشيءَ/ أدمنَ على الشيء: أدامَ فعله ولأزمه ولم يُقلع عنه، داوم عليه وواظب أدمنَ المُسكرات. (معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي)

تعريف الإدمان اصطلاحاً: هو نمط سلوكي يؤدي الى اهتمام مستمر باللعب على حساب الأعمال الضرورية والعلاقات الاجتماعية يتسم بفقدان السيطرة والتحول الشديد له على حساب الأنشطة اليومية. (الدرامي، 2024، ص350)

-التعريف الاجرائي: هو كثرة الاستخدام مع التعود وعدم القدرة على التخلي عن الشيء لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج

5-2- الألعاب الالكترونية

-اصطلاحاً وهي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة (سالين وزيمرمان 2016، 86).

-التعريف الاجرائي: على أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (palm devices) التي يستخدمها تلاميذ السنة الرابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج.

5-3 إدمان الألعاب الالكترونية:

-إدمان الألعاب الالكترونية هو التعود على لعبها وعدم القدرة على التخلي عنها. (عزوز، 2023، ص7)

الفصل الأول _____ فصل تمهيدي

ويعرف إجرائيا على أنه الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ،حيث يصبح اللعب هاجسا يؤثر سلبا على حياة الفرد في جوانبها الاجتماعية، الأكاديمية والوظيفية، كما يتضمن فقدان السيطرة على وقت اللعب

5-4-التحصيل الدراسي:

• **اصطلاحاً:** يعرف التحصيل الدراسي بأنه "محصلة ما يتعلمه الطالب بعد مرور مدة زمنية محددة، ويمكن قياسه بالدرجة التي يحصل عليها في اختبار تحصيلي لمعرفة مدى نجاح الإستراتيجية التي يضعها ويخطط لها المدرس لتحقيق أهدافه وما يصل إليه الطالب من معرفة تترجم إلى درجات" (بوخفص، 2019، ص 13)

• **التعريف الاجرائي:** على أنه النتائج الدراسية (المعدل) التي يحصل عليها تلميذ السنة الرابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج

5-4-التلميذ: التلميذ يعرف على أنه ذلك الشخص الذي يتابع دراسته في المرحلة الابتدائية أو الإعدادية أو الثانوية. (الغدوري، 2014، ص 202)..

6-الخلفية النظرية:

1-الألعاب الالكترونية:

1-1-تعريف الألعاب الالكترونية:

تعتبر الألعاب الالكترونية نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى ويشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر ألعاب الهواتف النقالة، ألعاب اللوحات الإلكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة الهواتف النقالة التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الأنترنت أو بشكل فردي. " (الشحروني، 2008، ص 31)

تتميز الألعاب الالكترونية بأنها نوع من الأنشطة التفاعلية التي تعتمد على التفكير وتشغيل العقل والذي يركز على الأنظمة الرقمية التي تمارس عن طريق الأجهزة الالكترونية سواء كانت متصلة بالإنترنت أو غير متصلة وهي من نتاج التطور والتقنيات الحديثة في هذا العصر، ويلاحظ أن هناك ارتفاع ملحوظ في استخدامها بشكل مفرط قد يصل لحد الإدمان عليها. (نيفين، 2023، ص 25).

1-2-أهمية الألعاب الالكترونية

1. تحسين القدرات العقلية بفضل الألعاب الإلكترونية

من فوائد الألعاب الإلكترونية أنها تعمل على تحسين بعض القدرات المعرفية، وخاصةً ما يُعرف بالمهارات البصرية المكانية، والتي يُمكن تعريفها على أنها القدرة على التعرف على الأشياء وتذكرها ورسم علاقات بين تلك الأشياء في العقل. ولا شك أنّ هذه المهارة ضرورية للمهام اليومية مثل القيادة أو العثور على طريقك في المدينة أو حفظ العناوين أو معرفة أماكن الأشياء من حولك.

تُعد القدرة البصرية المكانية أيضًا مهارة مهمّة في العديد من مجالات الدراسة، بما في ذلك الرياضيات والعلوم الطبيعية والهندسة والأرصاد الجوية والهندسة المعمارية. لذلك، يُمكن اعتبار تنمية هذه المهارة أحد أهم التأثيرات الإيجابية لألعاب الفيديو التي قد تكون مُفيدة في الحياة الدراسية والمهنية والشخصية على حدٍ سواء. (إبراهيم، 2021، ص20)

2. تعزيز مهارات حل المشكلات والمنطق بالألعاب الإلكترونية

أظهرت دراسة حديثة أجريت عام 2015 من فرق بحث أسترالية وصينية أنّ الألعاب الإلكترونية تعمل على تحسين مهارات حل المشكلات والمنطق بشكلٍ كبير.

أجرى الباحثون فحوصات الرنين المغناطيسي الوظيفي على 27 لاعبًا محترفًا، ووجدوا أنّ لديهم المزيد من المادة الرمادية في المخ علاوةً على اتصالًا مُتزايدًا بين مناطق فرعية مُعيّنة في القشرة المعزولة. ومن الناحية العملية، يُمكن ترجمة هذا في صورة تعزيز لمهارات حل المشكلات والمنطق.

نظرًا لأنّ العديد من اللاعبين يلعبون ألعابًا تتطلّب قدرًا كبيرًا من التخطيط والتفكير الاستراتيجي واستخدام المنطق لتحقيق الأهداف داخل اللعبة، فمن المنطقي أن يكون لديهم تطور معزز في مناطق الدماغ المخصصة لحل المشكلات والمنطق. (إبراهيم، 2021، ص20)

3. زيادة التفاعل بين اليد والعين

في دراسة تم نشرها في جامعة تورنتو عام 2014، وجد الباحثون أنّ الأشخاص الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية بانتظام لديهم مهارات حسية حركية أفضل من أولئك الذين لا يلعبون. شملت الدراسة 18 شخصًا يلعبون الألعاب الإلكترونية بشكلٍ مُنتظم مُقابل 18 شخصًا من غير اللاعبين، حيث كان على كلا المجموعتين أداء مهمة بسيطة على شاشتيهما تتضمن متابعة النقاط الخضراء باستخدام الماوس. في البداية، بدا أنه لا توجد اختلافات كبيرة بين المجموعتين.

ومع ذلك، مع استمرار الاختبار وتكراره، أظهرت الاختبارات أن أداء مجموعة لاعبي الألعاب الإلكترونية كان أسرع وأكثر دقة من المجموعة الأخرى.

تُعتبر هذه المهارات أساسية للتعلم بشكلٍ أسرع وتبني المهام التي تتطلب التنسيق بين اليد والعين، مثل ركوب الدراجة أو الكتابة أو غيرها من المهام. ولذلك، يُمكن القول أنّ الألعاب الإلكترونية تُساعد على تطوير القدرة على تعلم الأنماط والحركات الحسية بشكلٍ أسرع وأكثر كفاءة، مما يُساعد في أداء المهام في العالم الحقيقي. (إبراهيم، 2021، ص 21)

4. قدرة أكبر على تعدد المهام بفضل الألعاب الإلكترونية

تعد هذه إحدى أبرز فوائد الألعاب الإلكترونية لأنها تمنح القدرة على أداء المهام اليومية بشكلٍ أفضل وأكثر كفاءة، وكذلك إكمال العديد من المهام في نفس الوقت.

تجرب العديد من الألعاب الإلكترونية اللاعبين على أداء عدّة مهام في نفس الوقت، وخاصةً ألعاب الحركة. على سبيل المثال، عليك أن تنظر إلى العدو على الشاشة، وتتبع صحتك، وذخيرتك، والإحصائيات الأخرى، بالإضافة إلى تحريك شخصيتك. ربما تتحدث أيضًا عبر الميكروفون مع زملائك في الفريق.

مع كل الأحداث السريعة والتحفيز المفرط الذي تُوفّره الألعاب الحديثة، يُمكن للاعبين تحسين قدرتهم على القيام بمهام متعددة. (إبراهيم، 2021، ص 21-22)

5. سرعة رد الفعل للاعبين الألعاب الإلكترونية

وجد باحثون من جامعة روتشستر في دراسة تم إعدادها بالجامعة أنّ الألعاب الإلكترونية يُمكن أن تساعد على اتّخاذ القرارات بشكلٍ أسرع وأكثر دقة، وهو ما يُمكن أن يُترجم إلى قدرة أفضل على اتّخاذ القرار في الحياة الواقعية. ووجدت الدراسة أيضًا أنّه إذا كنت تلعب ألعاب الحركة على وجه الخصوص، فمن المرجّح أن تتخذ قرارات أسرع وأفضل مقارنةً بالأشخاص الذين لا يلعبون الألعاب الإلكترونية، بل وحتى مقارنةً باللاعبين الذين يلعبون ألعابًا بطيئة الوتيرة.

في هذه الدراسة، كان لاعبو ألعاب الحركة أسرع بنسبة تصل إلى 25% من لاعبي الألعاب بطيئة الوتيرة، وكانت قراراتهم أيضًا أكثر دقة عند مواجهة مشكلةٍ ما.

من المؤكّد أنّ هذه المهارة يُمكن أن تكون ذات قيمة في مجالات العمل التي يكون فيها اتّخاذ القرار السريع أمراً بالغ الأهميّة، كما هو الحال مع مُنقذي الحياة أو الطاقم الصحي في المستشفيات. (إبراهيم، 2021، ص22-23)

6. الانتباه إلى التفاصيل عند لاعبي الألعاب الإلكترونية

وجدت دراسة أُجريت عام 2012 بواسطة تيموثي جي رايت ودانيال بي بلاكلي أنّ الأشخاص الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية قادرون على رؤية المزيد من التفاصيل، خاصةً في محيط بصرهم.

وينطبق هذا الأمر بشكلٍ خاص على لاعبي ألعاب إطلاق النار مثل PUBG حيث يُعد استخراج المعلومات من محيطك البصري أمراً بالغ الأهمية لاكتشاف الأعداء أو المخاطر. في الواقع، هذه القدرة على رؤية المزيد من التفاصيل في بصرك وفي محيط بصرك أثناء اللعب تُترجم إلى أداء أفضل في المهام اليومية مثل القيادة.

ومع ذلك، من المهم أن تمنح عينيك استراحة من الشاشات، حتى لو لبضع دقائق مقابل كل ساعة من اللعب، لأنّ الوقت المفرط أمام الشاشات قد يُسبب تهيج العين وإجهادها. (إبراهيم، 2021، ص22-23)

1-3-سلبيات وإيجابيات ادمان الألعاب الإلكترونية

1-إيجابيات الألعاب الإلكترونية

- لكل اختراع وتطوّر فوائد جمّة وأثر إيجابي، كذلك الحال في الألعاب الإلكترونية والتي أكّد خبراء من خلال دراسات عديدة بأنّها آلة وآلية لها أهمية تنعكس إيجاباً على الأطفال، منها:
- الإبداع، تنمية الذكاء، الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة.
- تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمرٌ مهم بالنسبة للأطفال، وتُساعد أيضاً في التركيز والخيال
- تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير.
- تحسين المهارات الإدراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما والتركيز.
- القيام بعدة مهام في آن واحد.
- المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد وتنمية الذاكرة.

ومع جملة هذه الإيجابيات يرى مستشارو العلوم الاجتماعية بأن الألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية من خلال توظيف هذه التقنية الحديثة للانخراط بالمجتمع أكثر. (رياب، بن داود، 2022، ص56)

2-سلبيات الألعاب الإلكترونية

ولأن لكل فعل ردة فعل فإن للألعاب الإلكترونية آثار سلبية كذلك على الطفل، خاصة ما إذا وصل حبه لها حدّ الهوس والإدمان على ممارستها، ومن هنا يرى البعض بأن هذه السلبيات أشدّ أثراً وتأثيراً لكونهم في مرحلة عمرية حساسة يرسخ فيها العديد من الأفكار والسلوكيات. ومن هذه السلبيات:

- التأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل.
- إصابة الأطفال بالانطواء والكآبة، خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان.
- تنمية مهارات العنف والعدوانية.
- التركيز على التسلية والاستمتاع أكثر من التعليم.
- تعليم أساليب ارتكاب الجريمة.
- إصابة الطفل بالتوحد والعزلة، وصعوبة التواصل مع المجتمع.
- التأثير الضار على العيون وضعف النظر، المخ، والأعضاء التناسلية.
- تعليم أمور النصب والاحتيال.
- التأثير على التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها.
- أضرار صحية مثل: آلام الرقبة والظهر ضعف النظر والتأثير على نمو العظام وكذلك سوء التغذية.
- أضرار ثقافية ودينية. (رياب، بن داود، 2022، ص57)

الجدير بالذكر هنا أن هذه السلبيات تصل إلى أعلى مستوياتها في ظل غياب رقابة الوالدين وإدمان الطفل على مثل هذه الألعاب التي يروج بعضها إلى العنف وممارستها في جميع الأوقات. وعن السبل للحدّ من أثر الألعاب الإلكترونية السلبي وتحفيز الأثر الإيجابي فلا بدّ من الحدّ من استخدام الأجهزة الإلكترونية الذكية، ووضع جدول لمشاهدة التلفاز أو لعب البلايستيشن، وتعويد الطفل كذلك على ممارسة الرياضة ومشاركته في نشاطاته اليومية وتشجيعه على الدوام. (رياب، بن داود، 2022، ص58)

2-التحصيل الدراسي:

2-1-تعريف التحصيل الدراسي:

يعرفه الدسوقي 1988: هو المعرفة والمهارة حال قياسها. (زيدان، 2007، ص 271). هو الشخص الذي تهيأ لمرحلة تعليمية معينة يتحكم فيها المستوى العقلي والزمني، كما يجب أن تتوفر فيه قدرات واهتمامات وعادات بغية اكتساب المهارات والعادات اللغوية التي يطمح الأستاذ تعليمها له، مع مراعاة قدرات واستعدادات المتعلم من حيث الهدف الذي يسعى إلى تحقيقه. (خيرات، 2015، ص 5). يتمثل في المعرفة التي يحصل عليها الفرد من خلال برنامج او منهج مدرسي قصد تكييفه مع الوسط والعمل المدرسي. ويقتصر هذا المفهوم على ما يحصل عليه الفرد المتعلم من معلومات وفق برنامج معد يهدف الى جعل المتعلم أكثر تكييفا مع الوسط الاجتماعي الذي ينتمي إليه، بالإضافة الى إعداده للتكيف مع الوسط المدرسي بصورة عامة (زهرا ن، 2019، ص 26)

2-2- أهمية التحصيل الدراسي

أشار "مصطفى فهميم" إلى أن التحصيل الدراسي من الظواهر التي شغلت فكر الكثير من التربويين عامة والتخصصيين بعلم النفس التعليمي بصفة خاصة، لما له من أهمية في حياة الطلاب وما يحيطون بهم من آباء ومعلمين، ويضيف أن التحصيل الدراسي يحظى بالاهتمام المتزايد من قبل ذوي الصلة بالنظام التعليمي لأنه أحد المعايير المهمة في تقويم تعليم التلميذ والطلاب في المستويات التعليمية المختلفة.

يهتم علماء النفس التربوي بدراسة موضوع التحصيل الدراسي من جوانب متعددة فمنهم من يسعى إلى توضيح العلاقة بين التحصيل الدراسي ومكونات الشخصية والعوامل المعرفية، ومنهم من يبحث عن العوامل البيئية المدرسية وغير المدرسية المؤثرة على التحصيل الدراسي للتلاميذ، ومنهم من يدرس التفاعل والتداخل بين العوامل البيئية والعوامل الوراثية لتحديد ما يظهره الفرد من تحصيل دراسي.

أما الآباء فيهتمون بالتحصيل الدراسي باعتباره مؤثر للتطور والرفي الدراسي والمعرفي لأبنائهم أثناء تقدمهم في صف دراسي لأخر. ويهتم الطلاب بالتحصيل الدراسي باعتباره سبيلا إلى تحقيق الذات وتقديره (زهرا ن، 2019، ص 27)

2-3- أسباب ضعف التحصيل الدراسي

- إن ضعف التحصيل الدراسي نتيجة لأسباب عديدة:
- ذاتية ذات علاقة بالفرد وأخرى بيئية تتصل بالمناخ المحيط بالفرد، لا سيما المناخ الأسري والمدرسي.

الفصل الأول ————— فصل تمهيدي

- وهناك أسباب اجتماعية لتدني التحصيل الدراسي للطلبة أي تلك الأسباب التي تتعلق بالصحة السيئة والمشكلات الأخلاقية.
- أسباب نفسية تتعلق بعدم الثقة بالنفس والإهمال وسائر الاضطرابات السلوكية. (زهران 2019، ص 28)

2-4-العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي

إن التحصيل الدراسي عملية معقدة تدخل فيها العديد من العوامل منها ما يتعلق بالذكاء ودافعية الانجاز وقلق الامتحان ومركز الضبط ومنها ما يتعلق بعوامل خارجية تتمثل بالمستوى الاقتصادي والاجتماعي والمستوى الثقافي التي تحيط بالمتعلم. (قويدر، 2012، ص 34)

• العوامل النفسية:

وهي العوامل الداخلية التي ترتبط بتحصيل الطلبة الدراسي سلبا أو إيجابا، وتتمثل هذه العوامل النفسية بما يلي الذكاء، دافعية الانجاز، مركز الضبط، تقدير الذات، قلق الامتحان.

1-الذكاء: يكاد يتفق معظم علماء النفس على العلاقة الوثيقة بين الذكاء والتحصيل في المدرسة، فالطلبة ذو الذكاء المرتفع يحصلون في الغالب على علامات مرتفعة ويميلون إلى الاستمرار في المدرسة لمدة أطول، في حين يميل بعض الطلبة ذو الذكاء المنخفض إلى التقصير في العمل الصفي والى التسرب مبكرا من المدرسة. لكن هذا لا يمنع أن يوجد بعض من ذوي التحصيل المنخفض أذكاء، ولكن يفتقرون إلى المثابرة أو أنهم يفشلون لأسباب لا صلة لها بذكائهم، من بينها تقدير الذات، والدافعية التي تحفز الطالب نحو الانجاز والمستوى الاجتماعي والثقافي وغيرها من الأسباب.

لذلك لا يمكن للطلاب قليل الذكاء أن يستسلم إلى اليأس، وبالمثل لا يمكن للطلاب ذو الذكاء المرتفع أن يضمن نجاحا أوتوماتيكيا. (عمور حكيم، 2010، ص 81)

2- دافعية الانجاز: دافعية الانجاز مشتقة من الدافعية. حيث عرفه الحامد بأنه: "تلك القوة التي تثير وتوجه سلوك الفرد نحو عمل يرتبط بتحصيله الدراسي وغير ذلك"

يعد دافع الانجاز من العوامل المهمة التي تأثر في تحصيل التلاميذ حيث أن هناك وجهات نظر تقول بأن ضعف هذا الدافع أو تدني مستواه لدى الفرد قد يؤثر سلبا في تحصيله حتى لو كان من التلاميذ الأذكاء حيث تتباين المستويات الأكاديمية التي يحققها حسب الدافع للإنجاز عند كل منهم.

3- قلق الامتحان: يعد موضوع القلق من الموضوعات المهمة في مجال علم النفس بصفة عامة والصحة النفسية بصفة خاصة. يعد القلق مشكلة مركزية وموضوعا للاهتمام في علوم وتخصصات متعددة لها ارتباط بالنفس والفلسفة والفن والموسيقى والدين بالإضافة إلى علم النفس.

4- تقدير الذات: يستخدم الكثير من الباحثين مصطلح تقدير الذات ومصطلح مفهوم الذات كمصطلحين مترادفين على أنه حين يتم التفريق بين هذين المصطلحين يعرف تقدير الذات على أنه بعد التقييم من مفهوم الذات. فيرى زيلر تقدير الذات بأنه القيمة التي يعزها الفرد لنفسه بالمقارنة مع الآخرين.

يرتبط تقدير الذات بالتحصيل الدراسي، حيث يرى عدد من علماء النفس أن هناك علاقة قوية بينهما، ويبدو أن الذين يكون انجازهم المدرسي سيئا يشعرون بالنقص، وتكون لديهم اتجاهات سلبية نحو الذات، وفي نفس الوقت هناك دلائل قوية على أن هذه الفكرة الجيدة لدى الفرد عن ذاته ضرورية للنجاح المدرسي، إن نقطة البداية هي الثقة بالنفس والتقدير الجيد للذات.

5- مركز الضبط: يعد مفهوم مركز الضبط من أكثر المفاهيم النفسية التي تصدت لها الأبحاث والدراسات حيث انبثق هذا المفهوم عن الإطار العام لنظرية التعلم الاجتماعي على يد جوليان روتر "وتهتم هذه النظرية بمحاولة فهم السلوك الإنساني في المواقف الاجتماعية المعقدة والظروف البيئية التي تؤثر فيه، كما تبحث في أهمية التعزيز وأثره في السلوك، ولها تطبيقات في التعليم وتطوير الشخصية والقياس وعلم النفس الاجتماعي وعلم الأمراض النفسية.

ويشير هذا المفهوم إلى الدرجة التي يتقبل الفرد بها مسؤوليته الشخصية عما يحصل له مقابل أن ينسب ذلك إلى قوى تقع خارج سيطرته، أشار روتر إلى الأفراد ذوي التوجهات الداخلية للتعزيز با داخلي الضبط يعتقدون أن الأشياء السيئة والحسنة التي تحدث معهم هي نتيجة مباشرة لسلوكهم، بينما يعتقد الأشخاص ذو التوجهات الخارجية للتعزيز با "خارجي الضبط" أن ما يحدث لهم يعود إلى الحظ والصدفة والقدر. ولذا عرفه المومني بأنه مسؤولية الفرد عن الأحداث التي تحدث له سواء أكانت ايجابية أو سلبية"

وهي العوامل الخارجية التي ترتبط بتحصيل الطلبة الأكاديمي سلبا أو إيجابا، وتتمثل هذه العوامل الديمغرافية المستوى الاقتصادي الاجتماعي والمستوى الثقافي". (قويدر، 2012، ص34)

الفصل الأول ————— فصل تمهيدي

• **المستوى الاقتصادي الاجتماعي:** يعرف بأنه المستوى الذي يدل على المركز الاقتصادي الاجتماعي للفرد أو الجماعة. وحدد المستوى الاقتصادي الاجتماعي في هذه الدراسة بالمتغيرات التالية: "وظيفة الأب، دخل الأسرة، حجم الأسرة، ترتيب الطالب في الأسرة، المستوى المادي لسكن الأسرة، تسامح تسلط الأب." وتبرز أهمية المستوى الاقتصادي في تحصيل الطلبة الدراسي، حيث يؤثر تأثيرا يكاد يكون مباشرا على التعلم من حيث قدرة الأسرة على تحمل نفقات التعليم وإمكانية إدخال أبنائها المدارس الخاصة ذات المستوى التعليمي المتقدم، ولذا فإن الدخل السنوي مثلا يمثل متغيرا في استمرارية الأبناء لإكمال دراستهم فالأسر المتوسطة والمرتفعة الدخل تعمل على منح أبنائها مزيدا من التعليم العالي أكثر من الأسر ذات الدخل المتدنية، فالبينة الاقتصادية الفقيرة لا توفر المنبهات والمثيرات المشجعة للنمو المعرفي للأطفال مما يجعلهم يتأخرون عن أقرانهم.

• **المستوى الثقافي:**

الثقافة هي "مجموعة الأنماط السلوكية لمجموعة سكانية تؤثر في سلوك الفرد وتشكل شخصية الإنسان وتتحكم في خبراته".

وحدد المستوى الثقافي في هذه الدراسة بالمتغيرات التالية: مستوى تعليم الأب، مستوى تعليم الأم، مستوى تعلم أفراد الأسرة بخلاف الوالدين، حجم المؤثرات الثقافية البيئية، اتجاه الأب نحو التحصيل.

تلعب ثقافة الأسرة دورا مهما في التحصيل الدراسي للطلبة من خلال اللعب ووسائل التثقيف كالمجلات والجرائد في المنزل، والتي تتحكم بظاهرة النوعية التربوية في المدرسة، كما أن ثقافة الوالدين تؤثر في التحصيل الدراسي لاحتكاكهما بأبنائهما. وقد يبدو هذا منطقيا، لأن المناخ الثقافي المرتفع للأسرة يؤثر في تكوين الشخصية العلمية للأبناء. (السلخي، 2013، ص26-28)

2-5- العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي (الأسس والتفسيرات)

يتطلب التحصيل الدراسي ليتحسن وليحدث التقدم فيه إلى الجد والاجتهاد والمذاكرة أول بأول وباستمرار وإلى صفاء الذهن والدافعية للإنجاز والتركيز وحسن الانتباه وللاقبال عليه برغبة ذاتية وبحب ومن غير فرض واجبار، كما يتطلب وعي وإدراك لأهميته وكيفية بلوغه وتخصيص وقت كاف للتعلم والمذاكرة وأداء المتطلبات المرتبطة به.. الخ.

الألعاب الإلكترونية هي تكنولوجية للتسلية ودفع الملل والتعب والارهاق وتجديد النشاط والتخلص من الضغوط تقف وراءها شركات عالمية ضخمة بدافع تحقيق أكبر قدر ممكن من الربح المادي، ومن ثم فهي مصممة أساساً على خصائص التسلية والجدب والتشويق والابهار والتحدي والتجديد والابتكار المستمر لضمان الإقبال عليها واستخدامها والتعلق بها وحتى إيمانها تحقيقاً للأهداف المختلفة من وراء ايجادها وتطويرها خاصة هدف تحقيق الشركات المنتجة لها لأكبر قدر من الربح المادي.

ومن ثم يمكن القول أن الخصائص الأساسية للألعاب الإلكترونية التسلية، الجدب، التشويق والابهار، التحدي، التجديد والابتكار المستمر تضمن الإقبال عليها وقضاء الأوقات في ممارستها والتعلق بها بل وحتى الإدمان عليها، وهذه الأمور تتعارض تعارض واضح مع متطلبات جودة التحصيل الدراسي والتحسين فيه الجد والاجتهاد والذاكرة أول بأول وباستمرار وبتخصيص وقت كاف للتعلم والذاكرة وأداء المتطلبات المرتبطة به وصفاء الذهن والدافعية للإنجاز والتركيز وحسن الانتباه والأقبال على التعلم برغبة ذاتية وبحب ومن غير فرض واجبار فضلاً عن الوعي والإدراك لأهميته وكيفية بلوغه (..). ومن ثم ستكون ممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة شيء سلبي وعلى حساب جودة التحصيل الدراسي والتحسين فيه (سلمان، قياض، 2011، ص 09)

7- الدراسات السابقة:

7-1- الدراسات السابقة المتعلقة بالمتغير الألعاب الإلكترونية:

الدراسة رقم (01): جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم (2023): الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودوافع ممارستها والمشكلات الناتجة عنها، وآليات الحد منها واعتمد البحث على طريقة المسح الاجتماعي بالعينة، واستخدم استمارة الاستبيان ودليل المقابلة المتعمقة، وتمثلت العينة في عينة احتمالية (العشوائية)، وكانت الطريقة المناسبة لسحب عينة البحث هي الطريقة الطبقية التي تعد إحدى طرق العينة العشوائية، وبلغ حجم عينة البحث (367) مفردة من الطلاب والطالبات الموزعين على مدارس الإعدادية بمدينة دمايط الجديدة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، وطبقت عليهم استمارة الاستبيان كما تم تطبيق دليل المقابلة المتعمقة على (15) من المبحوثين المتمثلين في المديرين والأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين بهذه المدارس، وتوصل البحث إلى:

الفصل الأول ————— فصل تمهيدي

- ✓ أن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضل معظم أفراد العينة ممارستها هي ألعاب القتال، وخاصة لعبة بيجي، ويمارسها معظمهم من ساعة إلى ثلاث ساعات يوميا.
- ✓ أن معظم عينة البحث يمارسون هذه الألعاب لوجود عنصر الإثارة فيها، وتمثلت الدوافع الذاتية لممارسة معظم عينة البحث من الطلاب لهذه الألعاب في حاجتهم لقضاء وقت الفراغ.
- ✓ تمثلت الدوافع الأسرية في انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة.
- ✓ أما المشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارسة هذه الألعاب فقد جاءت بالترتيب كالاتي:
- ✓ تزيد هذه الألعاب من ممارسة العنف تجاه الآخرين وتزيد من درجة الغربة والعزلة بين المحيطين.
- ✓ تؤثر بالسلب على قوة العلاقات الاجتماعية في الأسرة.
- ✓ تؤدي إلى التمر على الآخرين، وإلى تعليم النشء عدم احترام الأعراف والتقاليد والقيم السائدة في المجتمع.
- ✓ تؤثر بالسلب على التواصل مع الأصدقاء، وتعلم ممارستها أمور النصب والاحتيال، وتؤدي إلى تقليد الشخصيات العنيفة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، وتجعل ممارستها أكثر جرأة على سرقة الأموال.
- الكلمات المفتاحية الألعاب الإلكترونية العنيفة المشكلات الاجتماعية طلاب المرحلة الإعدادية.
- الدراسة رقم (02): وسام سالم نايف (2015): المسومة بتأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال**
- هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من 7 إلى 15 سنة تم تطبيقها على 5 شريحة من أولياء التلاميذ حيث تم إعداد استبيان مكون من 45 فقرة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي ومن بين النتائج التي تم التوصل إليها فيما يخص الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد:
- ✓ يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم.
- ✓ بينت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو (6.16) ساعة وهذا مما يؤدي بالطفل إلى أن يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه.
- ✓ اتفق أولياء الأمور بنسبة 93% على أنه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستها للألعاب الإلكترونية.
- ✓ تشير النتائج إلى أن 75% من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف كما تؤثر على نفسياتهم بسبب ممارستها لهذه الألعاب الإلكترونية.
- ✓ تشير النتائج إلى أن 89% من الأطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل ويمارسون ألعابهم الإلكترونية ويستيقظون لساعات متأخرة من النهار وهذا مؤشر خطير جدا.
- ✓ تشير النتائج إلى أن 57% من الأطفال يعاني من آلام جسدية كآلام الأصابع وتشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستها للألعاب (نايف 2015 ص 19 ص 1.24)

الدراسة رقم (03): عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011): حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية السعودية قسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية.

حيث تمحورت إشكالية الدراسة حول معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية. واتبع الباحث للإجابة عن التساؤلات المنهج الوصفي وبالنسبة للجانب التطبيقي فقد اعتمد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث اختار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه حيث تكونت عينة دراسته من 531 طالب من طلاب المرحلة الثانوية تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض.

ومن أهم النتائج التي توصل إليها الباحث:

✓ إن هناك علاقة ارتباطية موحية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وان طلاب المدارس الثانوية أكثر عدائية من المدارس الحكومية الثانوية.

✓ ان الطلاب الذين يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل القتال والحرب كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين والطلاب الذين يقضون عدد ساعات في ممارسة الألعاب الالكترونية كان لديهم العدوان أعلى من الآخرين.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لذا جاءت هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح سنهم ما بين 7 الى 12 سنة وللوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟ صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال وجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة تتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 عام والذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر. حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

✓ احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها.

✓ يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين

ويميلون لشرائها واقتنائها.

✓ يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار التحصيل الدراسي لهم.

7-2- الدراسات السابقة المتعلقة بالمتغير التحصيل الدراسي:

الدراسة رقم (01): غزلي رشيدة (2023): قلق الانفصال وعلاقته بالتحصيل الدراسي

هدفت الدراسة الى التعرف على العلاقة بين قلق الانفصال والتحصيل الدراسي، تبعا لمتغير السن والجنس وضعف التحصيل الدراسي.

ولتحقيق هذه الأهداف تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي مستخدمين دراسة حالة ومقياس قلق الانفصال حيث تمثلت عينة الدراسة في (30) حالة من مختلف الفئات من بينهم (نوي الأبوين المطلقين واليتامى والمسعفين والجانحين بمراكز إعادة التربية لولاية تيارت) حيث تراوحت أعمارهم ما بين (12-18) سنة وتم الاعتماد على المقابلة (اختبار رسم العائلة) وحزمة من الأساليب الإحصائية (بيرسون واختبار (ت) لعينتين مستقلتين واختبار anova وتم التوصل الى النتائج التالية:

- توجد علاقة بين مستوى قلق الانفصال وضعف التحصيل الدراسي.
- توجد فروق ما بين ذوي التحصيل العادي والتحصيل الضعيف في مستوى قلق الانفصال.
- لا توجد فروق في مستوى قلق الانفصال تعزى لمتغير السن.
- لا توجد فروق في مستوى قلق الانفصال تعزى لمتغير الجنس.

الدراسة رقم (02): شريفة أحمد علي الزهراني (2020): الأمن النفسي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى عينة من طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة

هدفت الدراسة إلى التعرف على الأمن النفسي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى عينة من طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة الدراسة من (450) طالبة من طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة، وقد استخدمت الباحثة " مقياس الأمن النفسي من اعداد الدليم؛ عبد السلام؛ مهني؛ والفتة (1993)، وأسفرت الدراسة عن عدة نتائج من أهمها:

✓ أن طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة لديهن مستوى متوسط في الأمن النفسي، وكذلك وجود علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.01 بين مستوى الأمن النفسي والتحصيل الدراسي لدى طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة

✓ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات عينة من طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة على الدرجة الكلية لمقياس الأمن النفسي وأبعاده تبعا لمتغير التحصيل (المعدل)، حيث كانت

الفروق لصالح الطالبات ذوات المعدل (المرتفع) مقابل كلاً من الطالبات ذوات المعدلين المنخفض والمتوسط.

✓ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات عينة من طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة على الدرجة الكلية لمقياس الأمن النفسي وأبعاده تبعاً لمتغير الصف الدراسي، حيث كانت الفروق لصالح طالبات (الصف الثالث) مقابل الصف (الأول)، (والثاني) على أبعاد: التقبل والطمأنينة والدرجة الكلية لمقياس الأمن النفسي، ولصالح طالبات الصف (الثالث) مقابل الصفين (الأول) و (الثاني) على بعد الانتماء.

الدراسة رقم (03): منى الحموي (2010): التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن العلاقة التأثيرية المتبادلة بين مفهوم الذات والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي (حلقة ثانية) في مدارس محافظة دمشق الرسمية، واستقصاء أثر الجنس في هذه العلاقة.

أجريت الدراسة على عينة مكونة من (180) تلميذاً وتلميذة، (92) من الإناث، و (88) من الذكور من تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي (حلقة ثانية) في مدارس محافظة دمشق الرسمية، وتمت المقارنة بين درجات تلاميذ العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات وعلاقته بمتغيري الجنس والتحصيل الدراسي، وقد بينت النتائج ما يلي:

✓ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات ودرجاتهم التحصيلية عند مستوى الدلالة 0.01.

✓ عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الذكور والإناث في أدائهم على مقياس مفهوم الذات.

✓ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط الدرجات التحصيلية لذكور وإناث العينة لصالح الإناث. أي أن من لديهم مستوى عال وإيجابي من مفهوم الذات هم الأكثر تحصيلاً، حيث يرتبط ذلك بنظرتهم الإيجابية لذواتهم والثقة بما لديهم من إمكانيات واستعدادات وقدرات وشعورهم بالقدرة على النجاح وتخطي العقبات كما أن التحصيل العالي بما يحققه من شعور بالنجاح والتفوق والمكانة الاجتماعية يعزز أيضاً المفهوم الإيجابي للذات.

✓ أن مستوى التحصيل الدراسي يرتفع لدى الإناث بالمقارنة مع الذكور ولا تلاحظ هذه الفروق بين الذكور والإناث في أدائهم على مقياس مفهوم الذات، إذ إن أساليب التنشئة الاجتماعية الحديثة والمساواة بين الجنسين وتكافؤ الفرص كل ذلك يقلل إلى حد ما من الفروق في بناء الشخصية وتكوين مفهوم الذات.

7-3- الدراسات السابقة المتعلقة بالمتغيرين معاً:

- الدراسة رقم (01): حسن ادريسي (2024) أثر الإدمان الإلكتروني على التحصيل الدراسي لدى متعلمي الثانوي التأهيلي (التعبير الكتابي نموذجاً)

تهدف هذه الدراسة إلى رصد تأثير الإدمان الإلكتروني على التحصيل الدراسي لدى متعلمي الثانوي التأهيلي (التعبير الكتابي نموذجاً). وتم الاعتماد في دراسة هذا الموضوع على المنهج الوصفي التحليلي الذي يعمل على وصف الظاهرة المدروسة، وتحليل أسباب تشكلها، واستخلاص النتائج منها، والمنهج الإحصائي الذي يستخدم أدوات البحث العلمي لجمع المعلومات عن الظاهرة أو المشكلة المدروسة، كما يستثمر الأساليب والطرق الرقمية، في جمع المعلومات الإحصائية حولها والقيام بتحليلها بعد ذلك، ومن ثم تقديم التفسيرات المنطقية للبيانات التي تم جمعها. ويتشكل مجتمع الدراسة من متعلمي ومتعلمات مرحلة الثانوي التأهيلي بمديرية ميدلت بالمغرب، أما العينة التي تم استهدافها فتبلغ حوالي 96 متعلماً ومتعلمة. من أجل ذلك تم تطوير استبيان خاص لهذا الغرض، وتم تمحيصه والتأكد من ثباته وصدقته وصلاحيته لقياس الظاهرة المدروسة. وتم ترميز المتغيرات وإدخالها إلى برنامج الحزمة الإحصائية في العلوم الاجتماعية SPSS، لتحليلها إحصائياً، وفق الأساليب التي يوفرها البرنامج. وخلصت الدراسة إلى:

- أن حوالي 70% من أفراد العينة يقضون معظم أوقاتهم على الإنترنت في مواقع التواصل الاجتماعي أو الألعاب الإلكترونية غير الموجهة، مثل الألعاب الحربية، على حساب الأنشطة التعليمية.
- أن نسبة كبيرة من المتعلمين يعترفون بإفراطهم في مشاهدة المحتويات الإباحية.
- تبين أن حوالي 47.9% من العينة يقضون أكثر من خمس ساعات يومياً على الإلكترونيات، وحوالي 85.4% يقضون أكثر من ساعتين يومياً.
- أن الاستخدام المكثف لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية والمحتويات الإباحية يؤدي إلى مشاكل صحية ونفسية وعصبية، مما يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي.
- التركيز والكتابة والتعبير اللغوي
- أن المدارس لا تهتم بتوعية المتعلمين بمخاطر الإدمان الإلكتروني على التحصيل الدراسي والصحة النفسية والاجتماعية.

وفي نهاية الدراسة، قُدمت مجموعة من التوصيات والاقتراحات تروم توجيه المتعلمين للاستخدام الأمثل للتقنيات الإلكترونية ودعم المدمنين منهم نفسياً.

الدراسة رقم (02): هياء محمد عبد الله الخالدي (2023): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، وكذلك الكشف عن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة تعزي لمتغيري

الفصل الأول ————— فصل تمهيدي

(نوع الدراسة، الخبرة). واستخدم الباحثة المنهج الوصفي، حيث تمثلت أداة البحث في استبانة تكونت من (26) فقرة، وتكونت العينة الأساسية من (85) معلمة روضة وبنسبة (26%) من مجتمع الدراسة الأصلي. وأشارت النتائج إلى:

- الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة كبيرة.

- لا توجد فروق إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تعزى لمتغيري (نوع المدرسة، والخبرة).

وفي ضوء تلك النتائج أوصت الدراسة إلى:

- ضرورة استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس لأطفال الروضة لما لها من تأثير فعال على التحصيل الدراسي لهم.

- التوصية بإقامة دورات تدريبية لمعلمات أطفال الروضة للتدريب على استخدام الألعاب الإلكترونية. واقتُرحت الدراسة في تأثير الألعاب الإلكترونية على (الجوانب الشخصية والاجتماعية، والقدرات العقلية والذهنية) لأطفال الروضة.

الدراسة رقم (03): عطا الله حسونة السيد النفري (2020): تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب دراسة ميدانية مقارنة على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، وكذلك أنواع الألعاب الإلكترونية لديهم، وأيضاً إلقاء الضوء على أسباب ممارستها للألعاب الإلكترونية، وتبيان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم، بالإضافة إلى محاولة تقديم مقترحات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية خاصة على التحصيل الدراسي لديهم. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي والمنهج المقارن، وتحدد مجتمع الدراسة في عينة عشوائية منتظمة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة، وتم اختيار مدرستين إحداهما حكومية وهي مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة على عينة بلغ قوامها (317) من الطلاب، والأخرى وهي مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة على عينة بلغ قوامها (150) من الطلاب، وهما تابعتين لإدارة شرق المنصورة التعليمية. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج تحدد أبرزها في:

- أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي هي اكتساب مهارات ومعلومات جديدة، وزيادة المستوى الفكري والإبداعي.

- أهم التأثيرات السلبية والتي تمثلت في إهمال الطالب للواجبات المدرسية، وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي. وقد خلصت الدراسة إلى مجموعة من التوصيات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب.

الدراسة رقم (04): صليحة بوشيبان. فطيمة الاشراف (2019): انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الكثير من المجتمعات العربية والاجنبية اذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الاطفال بالرسوم والالوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا كبيرا وملحوظا، واغرقت الاسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت الى معظم المنازل واصبحت الشغل الشاغل للأطفال اليوم حيث انها استحوزت على عقولهم واهتمامهم، كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار. هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والجزائر بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الجزائر منها حتى اصبحت جزء من غرف الاطفال، بل أصبح الاباء يصحبونها معهم حتى زاد اهتمام وادمان الاطفال على ممارستها. واعتمدت على المنهج الوصفي وعلى تلاميذ السنة الرابعة متوسط، واختارت العينة العنقودية في الدراسة واعتمدت على استمارة الاستبيان وتم توزيعها على 40 مفردة وقسمت على 15 سؤال، وجاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على:

- مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري.
- معرفة عادات وانماط ممارسة الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال الجزائريين.
- معرفة مدى تأثير هذه الألعاب الإلكترونية على اطفال المدارس لولاية برج بوعريج

ومن أهم النتائج المتوصل اليها:

- * أغلبية افراد عينتنا يمتلكون لأجهزة الألعاب الإلكترونية وذلك يفسر من خلال الانتشار الواسع لهذه الألعاب ضمن السياق العائلي للمجتمع الجزائري بالإضافة الى قدرتهم على شراءها والاستخدام الواسعة باختلاف انواعها وأشكالها زد على ذلك فهي دليل على الحرية التي يتمتع بها الاطفال داخل الاسرة خاصة بما فيها اللوحات الإلكترونية والبلايستيشن هي الأكثر شيوعا
- * الأجهزة التي يستعين بها الاطفال للترفيه عن أنفسهم لقد حققت لهم المتعة التي يسعون اليها من خلال اللعب المتواصل لهذه الألعاب الإلكترونية وذلك لفترات طويلة تتجاوز الثلاث ساعات، وهذا ما سيؤثر سلبا بصفة حتمية على الاطفال لأنه سيؤدي بهم للإدمان عليها لما فيها من مميزات تجعل الطفل ينجذب اليها مباشرة.
- * يفضل افراد عينتنا ممارسة الألعاب الإلكترونية في الفترة المسائية وذلك بعد الخروج من الدراسة لأنه الوقت المناسب لهم في مقابل ذلك لا نجد كثيرا الاهتمام بها في الفترة الصباحية وذلك لانشغالهم

- بالدراسة ويتراوح معدل التعرض لهذه الألعاب الى فوق ثلاث ساعات وهذا يشكل خطرا على التلاميذ مما سيؤدي بهم الى الادمان والتسرب الدراسي وهذا راجع لعدم مراقبة الاهالي لهم.
- * اغلب افراد العينة يفضلون الألعاب التي تحتوي على الاكشن والرياضة باعتبار هذه الاخيرة هي:
 - * للرياضة المفضلة لدى التلاميذ مما يدفع بهم الى اقتنائها وتحميلها اما العاب الاكشن فهي ايضا محبوبة لدى الاطفال فهم يتأثرون بها لان فيها عنصر الاثارة والمغامرة والتحدي.
 - * يرى معظم التلاميذ الذين اجريت عليهم الدراسة ان الألعاب الالكترونية تحقق لهم التسلية في أوقات فراغهم لأنها تقوم على تقنيات وبرامج تجذب الاطفال اليها دون غيرها من النشاطات الاخرى.
 - * بعد التعرض الكبير من قبل الاطفال للألعاب الالكترونية نرى أن تأثيرها يكون سلبيا من عدة جوانب خاصة احساس التلاميذ بالتعب بعد ممارستها وهذا ما يعكس على الجانب الصحي للطفل.
 - * عند الادمان على هذا النوع من الألعاب الالكترونية وعدم وجود مراقبة من طرف اسر الاطفال نجد ان
 - * هناك تراجع كبير في المردود الدراسي للتلاميذ وتأثر ايضا على مستوى تركيزهم في القسم مما يعطي اهمالا من قبل التلاميذ بدراساتهم سواء في المدرسة او المنزل.
 - * هناك تأثير كبير على صحة التلاميذ بعد استخدام الألعاب الالكترونية خاصة على مستوى العمود الفقري والعينين.

الدراسة رقم (05): أميرة مشري (2017): أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل

الدراسي للتلميذ الجزائري

- دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم بواقي مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر علوم الإعلام والاتصال جامعة العربي بن مهيدي أم بواقي 2017 تمثل السؤال الرئيسي لإشكالية الدراسة: ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لدى التلميذ؟ إذ اعتمدت الباحثة لإجراء هذه الدراسة على منهج المسح بالعينة نظرا لكبر حجم مجتمع البحث المتمثل في الأولياء بمدينة أم بواقي ولجمع المعلومات اعتمدت الباحثة على الملاحظة والاستبيان الذي وزع على: 100 مفردة قصدا متمثلة في الأولياء وأبرز النتائج ذات العلاقة بالدراسة التي توصلت إليها تتمثل في:
- بينت الدراسة أن اغلب التلاميذ يشعرون بالفرح والسرور من وجهة نظر الأولياء لان التلميذ يحتاج إلى الاكتشاف والبحث وراء المعرفة الجديدة.
 - أكدت الدراسة أن اغلب التلاميذ يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز حسب رأي الأولياء لان التلميذ بطبيعته يتحد الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اجتيازها والتغلب عليها.
 - أما فيما يخص كيفية التعرف على آخر إصدارات ألعاب الالكترونية بينت الدراسة أن اغلب التلاميذ يتعرفون عليها عن طريق الانترنت ويرجع ذلك لسهولة استخدامها وسرعة الوصول إلى كل ما هو جديد وحصري فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية.

- أكدت الدراسة أن اغلب التلاميذ تعلموا من استخدام الألعاب الإلكترونية حسب رأي المبحوثين التحكم في تقنيات الانترنت ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى التلاميذ هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا بأس بها في مجال الإبحار في الشبكة.

7-4- تعليق على الدراسات السابقة:

اختلفت الدراسات السابقة في تناول موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقته بمتغيرات أخرى مثل السلوك العدواني، وسلوك الطفل (دراسة عبد الرزاق 2011) والمشكلات الاجتماعية (دراسة جيهان إبراهيم 2023) إضافة إلى دراسات أخرى تناولت متغير التحصيل الدراسي وعلاقته بمتغيرات أخرى مهمة مثل الأمن النفسي (دراسة الزهراني 2020) بالإضافة إلى موضوع مفهوم الذات (دراسة منى الحموي 2010)

بينما تناولت الدراسة الحالية: العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي. **أوجه التشابه:**

وتشابهت هذه الدراسات مع هذه الدراسة في المنهج والأدوات المستخدمة للقياس.

أوجه الاختلاف:

يختلف البحث الحالي عن الدراسات السابقة في:

اختلاف الفئات العمرية لعينات الدراسات السابقة، فبعض الدراسات ركزت على الأطفال وأخرى على طلاب الثانوية بالإضافة إلى وجهات نظر من طرف الأولياء والمعلمين، مما أدى إلى نتائج متباينة نظرا لاختلاف النمو العقلي والسلوكي

من حيث أوجه الاستفادة:

استفاد البحث الحالي من الدراسات السابقة في:

➤ اختيار المنهجية المناسبة مثل الاستفادة من المناهج البحثية المستخدمة (الوصفي،

التجريبي) كمية، نوعية، مختلطة.

➤ معرفة الأدوات الأكثر استخداما لقياس الإدمان والتحصيل الدراسي مثل (الاستبيانات، المقاييس

النفسية) وبناء الإطار النظري للدراسة والتعرف على المراجع ذات صلة بالموضوع.

ثانيا

الدراسة الميدانية

الفصل الثاني: الطريقة والأدوات

- تمهيد

1-الدراسة الاستطلاعية

1-1-أهداف الدراسة الاستطلاعية

1-2-إجراءات الدراسة الاستطلاعية

1-3-عينة الدراسة الاستطلاعية

1-4-أدوات الدراسة الاستطلاعية

1-5-نتائج الدراسة الاستطلاعية

2-الدراسة الأساسية

2-1-مجالات الدراسة

2-2-منهجية الدراسة

2-3-مجتمع وعينة الدراسة

2-4-أدوات جمع البيانات

2-5-الأساليب الإحصائية المستخدمة

خلاصة

✓ تمهيد

لغرض من الدراسة الاستطلاعية تقييم مدى وضوح التعليمات والأسئلة، وفهم المبحوثين للاستبانة، والتعرف على الصعوبات التي واجهتهم إثناء عملية الاستجواب، بالإضافة إلى التعرف على عينة البحث وحساب صدق والثبات للاستبانة والخصائص السيكومترية للبحث.

1- الدراسة الاستطلاعية:

1-1- أهداف الدراسة الاستطلاعية:

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

1-2- إجراءات الدراسة الاستطلاعية:

توجهنا إلى متوسطة روابح السعدي، أخذنا الإذن من مدير المتوسطة لإجراء هذه الدراسة (أنظر للملحق رقم 01)، قابلنا مجموعة من التلاميذ في الساحة اثناء وقت الراحة وتحدثنا حول ظاهره الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي، كانوا متعاونين معنا وأجابوا على أسئلتنا المطروحة عليهم كما قمنا بزيارة مستشارة التربية وقمنا بإعطائها استبانة للإجابة عن مختلف الأسئلة المبهمة واعطائنا حوصلة عن عينة البحث في المتوسطة. (الملحق رقم 02)

1-3- عينة الدراسة الاستطلاعية:

أجريت على عينة تم اختيارها بطريقة عشوائية تكونت من 30 تلميذاً من كلا الجنسين لتلاميذ الرابعة متوسط.

1-3-1- خصائص العينة:

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

الجدول رقم (01) يوضح توزيع العينة حسب متغير الجنس

نسبة المئوية%	تكرار	جنس
36.7%	11	الذكور
63.3%	19	الاناث
100%	30	المجموع

المصدر: من إعداد الطالب بالاعتماد على مخرجات برنامج SPSS 26 (الملحق رقم 03)

الجدول رقم (02) يوضح توزيع العينة حسب مدة اللعب

نسبة المئوية	تكرار	جنس
40.0%	12	أقل من ساعة
36.7%	11	ساعة إلى 3 ساعات
3.3%	1	من ساعة إلى 6 ساعات
20.0%	6	أكثر من 6 ساعات
100.0%	30	المجموع

المصدر: من إعداد الطالب بالاعتماد على مخرجات برنامج SPSS 26 (الملحق رقم 03)

1-4- أدوات الدراسة الاستطلاعية وخصائصها السيكو مترية:

تمثلت أدوات الدراسة الاستطلاعية في الاستبيان الألعاب الالكترونية وقد تم اعتماد الاستبيان كأداة لجمع

المعلومات والذي اعتمد على استبيان دراسة (بوزنن، حموش، 2023) وتكون الاستبيان من قسمين:

-القسم الأول: البيانات الشخصية لأفراد عينة الدراسة.

-القسم الثاني: يتضمن عبارات التي تقيس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، وعدد فقراته 21 فقرة.

وقد تم التحقق من خصائصه السيكومترية كما يلي:

1-4-1- الخصائص السيكومترية لاستبيان الألعاب الالكترونية في الدراسة الحالية:

❖ صدق الاتساق الداخلي للاستبيان: الألعاب الالكترونية من خلال معامل ارتباط بيرسون:

الجدول رقم (03): يوضح مدى الاتساق الداخلي لعبارات استبيان الألعاب الالكترونية

الاستبيان	رقم العبارة	معامل ارتباط بيرسون	القيمة الاحتمالية Sig	النتيجة
الألعاب الالكترونية	أجد أن الألعاب الإلكترونية تأخذ حيزا كبيرا في حياتي.	*0.932	0.032	دال
	يشتهي والذي من كثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.	**0.466	0.010	دال

دال	0.026	*0.406	ألجأ كثيرا إلى قاعة الألعاب الإلكترونية إذا تعطلت ألعابي.
غير دال	0.069	0.337	أستغل معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
دال	0.001	**0.555	ممارسة الألعاب الإلكترونية تلهيني عن إنجاز واجباتي المدرسية.
غير دال	0.838	0.039	أشعر بأن الوقت يمر بسرعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية
دال	0.015	*0.438	معظم وقتي يكون في ممارسة الألعاب الإلكترونية على غيرها من الألعاب الأخرى.
دال	0.000	**0.649	أحس بالضيق عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.
دال	0.011	*0.456	أشعر بسعادة وسرور عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.
دال	0.005	**0.502	أحس بالغضب عندما تتعطل ألعابي الإلكترونية
دال	0.000	**0.633	أشعر بالوحدة عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.
دال	0.000	**0.683	أشعر بالصداع لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية
دال	0.027	*0.404	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على النوم
دال	0.000	**0.757	لا أملك القدرة على الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
دال	0.002	**0.552	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الخروج مع أصدقائي خارج المنزل
دال	0.017	*0.432	أشعر بألم في أصابعي لكثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.
دال	0.002	**0.542	أشعر بإجهاد في عيني بسبب قضائي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
دال	0.000	**0.708	أشعر بزيادة وزن جسمي لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية

دال	0.000	**0.613	أشعر بضعف نظري لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.
دال	0.000	**0.560	أعاني من اضطراب في النوم بسبب ممارستي للألعاب الإلكترونية حتى وقت متأخر في الليل.
دال	0.000	**0.586	أحس بخمول في جسمي بسبب كثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.

المصدر: من إعداد الطالب بالاعتماد على مخرجات برنامج SPSS 26 (الملحق رقم 03)

التعليق على الجدول:

من النتائج الموضحة في الجدول رقم (03) نلاحظ أن: عبارات المتعلقة بالاستبيان تمتاز بالاتساق الداخلي مع محورها حيث أن علاقة الارتباط بين الدرجة الكلية للمحور وعبارته دالة إحصائية، إذ أن قيمة SIG (القيمة الاحتمالية) للقيم الإحصائية لمعاملات الارتباط بيرسون المحسوبة في كل عبارة من عبارات المحور هي أقل من مستوى دلالة 0.05.

2- حساب قيم مؤشرات ثبات الاستبيان:

يعرف الثبات الاستبيان على: أنه يعطي نفس النتائج إذا ما أعيد على نفس المجموعة من الأفراد في نفس الظروف ومعنى آخر لو كررت عمليات قياس الفرد الواحد أظهرت نفس درجة شيئاً من الاتساق أي أن درجته لا تتغير جوهرياً بتكرار، أي أن مفهوم الثبات يعني أن يكون الاستبيان قادراً على أن يحقق دائماً النتائج نفسها في حالة تطبيقه مرتين أو أكثر على نفس المجموعة من الأفراد.

جدول رقم (04): يبين قيمة معامل Alpha Cronbach's للاستبيان

ألفا كرو نباخ	عدد البنود	حجم العينة	الاستبيان
0.799	21	30	الادمان على الألعاب الإلكترونية

المصدر: من إعداد الطالب بالاعتماد على مخرجات برنامج SPSS 26 (الملحق رقم 03)

يتضح من خلال هذه النتائج أن معامل الثبات لكرو نباخ للاستبيان عالية حيث بلغت 0.799، وتدل على الثبات وصلاحيته الاستبيان للتطبيق.

1-5- نتائج الدراسة الاستطلاعية:

الفصل الثاني ————— الطريقة والأدوات

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

2-الدراسة الأساسية:

2-1- حدود الدراسة:

2-1-1- بشرية: تمثلت عينة الدراسة في تلاميذ السنة الرابعة متوسط من متوسطة رواج السعدي -عين تاغروت-

2-1-2- مكانية: تمت اجراء الدراسة بمتوسطة رواج السعدي -عين تاغروت-

2-1-3- زمنية: تمت الدراسة في الفترة الممتدة من 2025/04/28 الى 2025/05/05

2-2- منهج الدراسة:

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

2-3-مجتمع وعينة الدراسة:

تمثل مجتمع الدراسة في جميع تلاميذ السنة الرابعة متوسط من متوسطة رواج السعدي -عين تاغروت- والبالغ عددهم 105 تلميذ، حسب الاحصائيات المقدمة لنا من إدارة المتوسطة، وقد تم اختيار العينة بطريقة قصدية، حيث تم توزيع استمارات تقدر بـ 105 على العينة، الغيت منها 30 استمارة لعدم صلاحية الإجابات وعدم ارجاع الاستمارة لنا، تكونت العينة من 75 تلميذ وتلميذة، تتراوح أعمارهم بين 14 إلى 16 سنة.

2-4-أدوات جمع البيانات:

• الملاحظة:

من أهم التقنيات في جمع المعلومات، فهي الخطوة المهمة التي يقوم بها الباحث في دراسته الميدانية، يقوم بملاحظة مجتمع الدراسة ومعاينة العينة المراد بحثها، فنحن قمنا بملاحظه المبحوثين أثناء اجراء المقابلة واستجوابهم، فاعتمدنا الملاحظة كأداة لنستطيع جمع المعلومات والبيانات عن طريق مشاهدة التلاميذ

وملاحظة مدى تعاونهم معنا، وكيفية تفاعلهم مع الأمر وتعاملهم معنا، فكل هذه الملاحظات تساعدنا على تحليلنا لعينة البحث للوصول إلى الحقائق وتعزيز بحثنا.

• المقابلة:

من أكثر الأدوات شيوعاً لجمع المعلومات، وفي دراستنا اعتمدنا المقابلة المباشرة مع الطاقم الإداري المراد بحثه واستجوابه، فقمنا بإعداد أسئلة وطرحناها على العينة وقاموا بإجابتنا ثم قمنا بمناقشتها والتحاور حولها حتى نتمكن من الحصول على معلومات كافية تساعدنا في دراستنا وتخدم أهدافنا.

فقمتم بتوجيه أسئلة لمستشارة التوجيه في إطار الموضوع، من بينها:

هل لاحظت تراجع دراسي مرتبط بالإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

• رأي مستشارة التوجيه بمتوسطة السعدي رواج:

من خلال تجريبيتي المتواضعة مع تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط عامة وتلاميذ السنة الرابعة متوسط خاصة. تأكد قطعاً أن ضعف المردود الدراسي لمجموعة كبيرة من التلاميذ بسبب الهاتف المحمول وما يحتويه من مواقع، خاصة الألعاب الإلكترونية حيث تجد التلميذ يسهر لساعات متأخرة من الليل في لعب هذه الألعاب مما يؤثر عليه نفسياً وجسدياً وفي الصباح يعجز عن القيام والذهاب إلى المدرسة وفي القسم تجده غائب تماماً من شدة التعب والسهر، وأنا كمستشارة توجيه من خلال تدخلاتي مع هذه الفئة وأثناء قيامي بعملية الإعلام معهم ألاحظ ذلك، ويقومون بالاعتراف لي بذلك، وأيضاً هناك استبيان وزاري يوزع في بداية السنة على تلاميذ سنة رابعة متوسط، يضم عدة جوانب من ضمنها الجانب الترفيهي الذي فيه سؤال، فيما تقضي أوقات فراغك؟ وتكون الإجابة في ممارسة الألعاب الإلكترونية. (في الملحق 02)

كما قمت بطرح بعض الأسئلة على بعض الأساتذة بمتوسطة السعدي رواج من بينها هل هناك علاقة مباشرة بين ضعف النتائج الدراسية ولعب الألعاب الإلكترونية؟

• رأي الأساتذة بمتوسطة السعدي رواج:

للألعاب الإلكترونية جوانب سلبية عديدة خاصة على الجانب الدراسي، إذ يصبح التلميذ رهينة لها، فهمه الوحيد هو قضاء أكبر وقت في لعبها، ظناً منه أنه يرفه عن نفسه، لكن في حقيقة الأمر هي وسيلة مخدرة لعقله، إذ تقلل من نسبة استيعابه للدروس والفهم وتتجاوزها إلى إهمالها كلياً عند نسبة كبيرة من التلاميذ والخطر الأكبر أنه إذا أدمنها تتفاقم أضرارها إلى درجة العنف بين اللاعبين (التلاميذ)، وبهذا تتحول اهتماماتهم إلى الفوز باللعبة بدل الدراسة.

2-5- الأساليب الإحصائية المستخدمة:

يتبنى البحث العلمي استخدام الأساليب والتقنيات الإحصائية لتحقيق من صحة فرضية الدراسة وتحليل البيانات بدقة، مما يعزز موضوعيتها وعملياتها، تم في هذه الدراسة استخدام مجموعة متنوعة من الأساليب الإحصائية لمعالجة البيانات التي تم جمعها من تطبيق استبيان الدراسة على العينة وحساب كل من المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الارتباط للألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي كما قمنا بحساب اختبار (ت) لاختبار الفروق.

خلاصة:

يعتبر الإطار المنهجي الدراسة أحد أهم جوانبها حيث أنه لا تخلو أي دراسة منه ولا يمكن للباحث التخلي عنه لأنه يعتبر الركيزة الأساسية التي يعتمد عليها الباحث لرسم طريقة عمله. ولقد تعرض في هذا الفصل الى أهم الخطوات المتبعة في الدراسة الميدانية. ولقد تناولنا فيه أهداف إجراءات الدراسة الاستطلاعية، ومنهج الدراسة المتبع وتحديد مجتمع وفيه الدراسة الأساسية ومجالاتها تم تطرقنا الى الأدوات المستخدمة لجمع البيانات من حيث وصفها وأسسها العلمية وأخيرا أهم الأساليب الإحصائية المستخدمة، ونحاول في الفصل الموالي عرض وتحليل النتائج المتوصل اليها.

الفصل الثالث: النتائج والمناقشة

-تمهيد

1- عرض وتحليل نتائج الدراسة

2- مناقشة وتفسير نتائج الدراسة في ضوء فرضيات والتراث النظري

3- الاستنتاج العام

4- مقترحات الدراسة

-خاتمة

-قائمة المراجع

-الملاحق

- تمهيد

من خلال هذا الفصل سيتم التطرق الى عرض وتحليل نتائج الدراسة الأساسية من متوسطات حسابية وانحراف معياري، وكذلك حساب مدى العلاقة بين ادمان الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي ومناقشة الفرضيات من خلال النتائج المتوصل اليها.

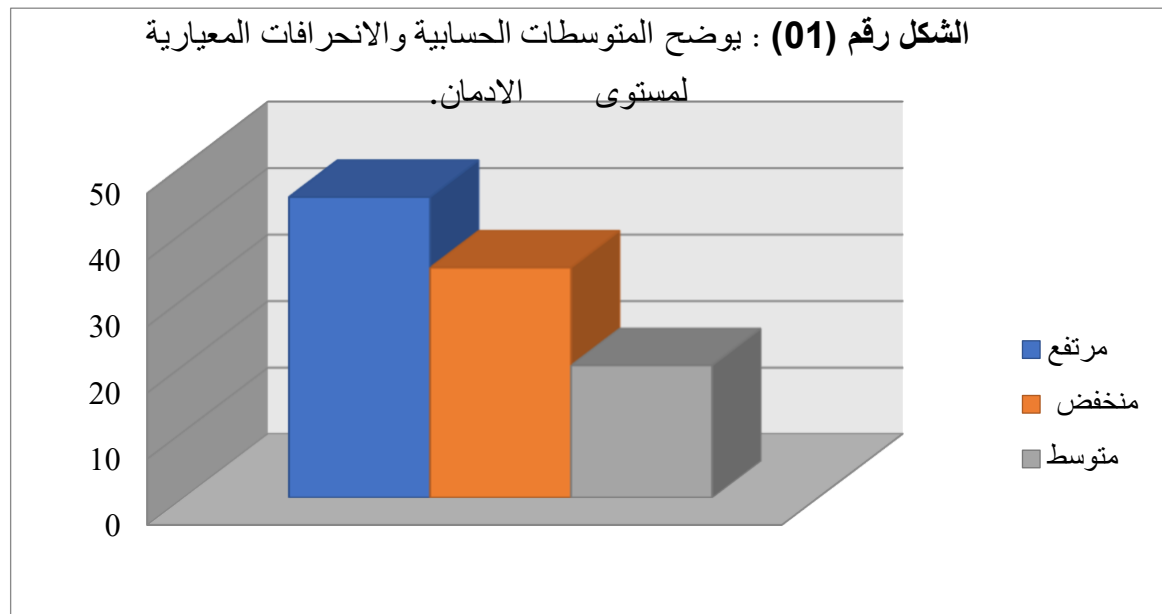
1- عرض وتحليل نتائج الدراسة

1-1- عرض نتائج الفرضية الجزئية الأولى: نتائج استجابات أفراد العينة حول مستوى إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية.

للإجابة على هذا التساؤل تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية درجة إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية، وذلك حسب استجابات أفراد العينة على عبارات الاستبيان، والجدول رقم (05) يوضح استجابة أفراد عينة الدراسة لدرجة إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية. مرتبة ترتيباً تصاعدياً:

جدول رقم (05): يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة الإدمان

مستوى الإدمان	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التكرار	النسبة	الترتيب حسب الأهمية
مرتفع	1.73	0.45	34	45.3%	1
متوسط	1.57	0.09	26	34.7%	2
منخفض	1.55	0.08	15	20%	3

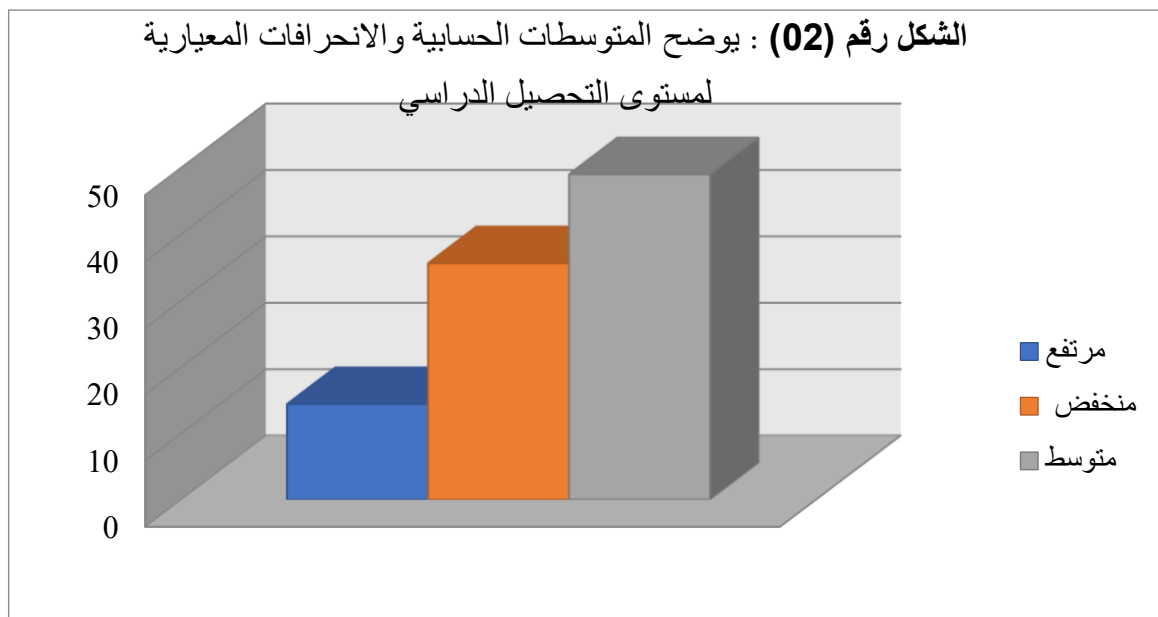


يتبين من الجدول أعلاه أن مستوى إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية هو مرتفع حيث بلغ عدد المدمنين على الألعاب الإلكترونية 34 تلميذاً بمتوسط حسابي 1.73 وانحراف معياري 0.45، في حين كان 26 تلميذاً إدمانهم متوسط للألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي 1.57 وانحراف معياري 0.09 وتأتي في المرتبة الثالثة درجة إدمان منخفضة بعدد المدمنين 15 تلميذاً بمتوسط حسابي 1.55 وانحراف معياري 0.08.

1-2- عرض نتائج الفرضية الجزئية الثانية: استجابات أفراد العينة حول مستوى التحصيل الدراسي للإجابة على هذا التساؤل تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية حول مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، وذلك حسب استجابات أفراد العينة على عبارات الاستبيان، والجدول رقم (06) يوضح استجابة أفراد عينة الدراسة مستوى التحصيل الدراسي للتلاميذ. مرتبة ترتيباً تصاعدياً:

الجدول رقم (06): يوضح استجابات أفراد العينة حول مستوى التحصيل الدراسي

التحصيل الدراسي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التكرار	النسبة	الترتيب حسب الأهمية
منخفض	1.90	0.53	37	49%	1
متوسط	1.58	0.42	27	36%	2
مرتفع	1.04	0.04	11	15%	3



يتبين من الجدول أعلاه أن تشير النتائج إلى أن غالبية أفراد العينة يتمركزون في فئة التحصيل الدراسي منخفض بنسبة 49%، ويلاحظ أن نصف العينة تقريباً يعانون من انخفاض في مستواهم الدراسي، ما قد يشير إلى تأثيرات سلبية محتملة كما أن التلاميذ ذو التحصيل المتوسط بنسبة 36%، بينما يمثل ذو التحصيل المرتفع 15% فقط.

الفصل الثالث النتائج والمناقشة

1-3- عرض نتائج الفرضية الجزئية الثالثة: والتي نصها " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس "

للإجابة عن هذا السؤال تم استخدام اختبار ت (T test) لحساب دلالة الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث، وذلك بعد التأكد من توفر شروط تطبيقه.

فبعد تحققنا من توفر شرط التوزيع الطبيعي في بداية الفصل وتوفر شرط الاستقلالية من خلال الترميز الإلكتروني، نتحقق فيما يلي من شرط التجانس:

شرط التجانس: للتحقق من شرط التجانس، تم استخدام اختبار ليفين للتجانس Levene' Test والجدول رقم (07) يوضح نتائج هذا الاختبار:

جدول رقم (07) نتائج اختبار ليفين لتجانس تباين المجموعات حسب الجنس

قيمة F	درجات الحرية df	مستوى الدلالة Sig
1.606	73	0.209

من خلال نتائج اختبار ليفين للتجانس Levene' Test المبينة في الجدول رقم (06) فإنه يُلاحظ أن قيمة Sig لاختبار ليفين للتجانس تساوي 0,495 (أي 0.209 %) وهي أكبر من مستوى المعنوية 5%، وبالتالي يوجد تجانس.

ومن ثم فإنه يمكننا استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين لاختبار الفروق في إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية " وفقا لمتغير الجنس، والجدول رقم (08) يوضح نتائج اختبارات:

جدول رقم (08): نتائج اختبار (ت) لاختبار الفروق لدرجات الادمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية وفقا لمتغير الجنس

قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	متوسط العينة		القيمة الاحتمالية P .value
		الذكور	الإناث	
1.03	73	1.63	1.82	0.303

يلاحظ من نتائج اختبار ت أن قيمة P.value تساوي 0.303 وهي أكبر من مستوى المعنوية 0,05، وبالتالي فإننا نقبل الفرض الصفري بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول لدرجات الادمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية وفقا لمتغير الجنس .

الفصل الثالث النتائج والمناقشة

1-4- عرض نتائج الفرضية الجزئية الرابعة: والتي نصها " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في مستوى التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس

جدول رقم (09): نتائج اختبار (ت) لاختبار الفروق لمستوى التحصيل الدراسي للتلاميذ وفقا لمتغير الجنس

القيمة الاحتمالية P .value	متوسط العينة		درجات الحرية	قيمة t المحسوبة
	الاناث	الذكور		
0.557	1.83	1.71	73	0.589

يلاحظ من نتائج اختبار ت أن قيمة P.value تساوي 0.557 وهي أكبر من مستوى المعنوية 0,05، وبالتالي فإننا نقبل الفرض الصفري بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول مستوى التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس.

1-5- عرض نتائج الفرضية العامة: والتي نصها توجد علاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج. للتحقق من صحة هذه الفرضية تم حساب معامل الارتباط بيرسون بين المتغيرين والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (10): العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج.

العلاقة	مستوى الدلالة	معامل الارتباط	المتغيرين
موجبة ودالة	0.05	0.016	الألعاب الإلكترونية
			التحصيل الدراسي

يتضح لنا من خلال الجدول أعلاه أن معامل الارتباط بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي هو (0,016)، وهذا المعامل غير دال إحصائياً عند مستوى الدلالة 0.05

هذه النتائج تدل على أنه لا توجد علاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج.

2- مناقشة وتفسير النتائج

2-1- مناقشة وتفسير نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

من خلال النتائج المتوصل إليها والمبيّنة في الجدول رقم (05) فإنه يمكننا أن نقبل الفرضية الجزئية الأولى ونقرّ بأن هناك مستوى مرتفع لإدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة صليحة (2019) التي كشفت على أن أغلبية الأطفال يمتلكون لأجهزة الألعاب الإلكترونية وذلك يفسر من خلال الانتشار الواسع لهذه الألعاب ضمن السياق العائلي للمجتمع الجزائري بالإضافة الى قدرتهم على شراءها والاستخدام الواسعة باختلاف انواعها وأشكالها، زد على ذلك فهي دليل على الحرية التي يتمتع بها الاطفال داخل الاسرة خاصة بما فيها اللوحات الالكترونية والبلابلايستيشن هي الأكثر شيوعا كما ترى الدراسة أيضا بعد التعرض الكبير من قبل الاطفال للألعاب الإلكترونية.

كما تتفق هذه النتيجة مع النتائج التي توصلت إليها دراسة عبد الرزاق (2011)، حيث احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها، كما يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات، وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار التحصيل الدراسي لهم.

وأن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضل معظم أفراد العينة ممارستها هي ألعاب القتال، وخاصة لعبة بيجي، ويمارسها معظمهم من ساعة إلى ثلاث ساعات يوميا أن معظم عينة البحث يمارسون هذه الألعاب لوجود عنصر الإثارة فيها، وتمثلت الدوافع الذاتية لممارسة معظم عينة البحث من الطلاب لهذه الألعاب في حاجتهم لقضاء وقت الفراغ، حيث تمثلت الدوافع الأسرية في انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة.

2-2- مناقشة وتفسير نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

من خلال النتائج المتوصل إليها والمبيّنة في الجدول رقم (06) فإنه يمكننا أن نقبل الفرضية الجزئية الثانية ونقرّ بأن مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج منخفض لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط.

- وتتفق هذه النتيجة مع النتائج التي توصلت إليها دراسة جيهان (2023) التي هدفت إلى دراسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية والتي كشفت على أن 89% من المراهقين ينامون لساعات متأخرة من الليل ويمارسون ألعابهم الإلكترونية ويستيقظون لساعات متأخرة من النهار وهذا مؤشر خطير جدا وهذا الأمر جعل مستواهم في التحصيل الدراسي يتراجع، وكذلك دراسة ادريسي (2024) التي أظهرت أن حوالي 70% من أفراد العينة يقضون معظم أوقاتهم على الإنترنت في مواقع التواصل الاجتماعي أو الألعاب الإلكترونية غير الموجهة، مثل الألعاب الحربية، على حساب الأنشطة التعليمية، وأن الاستخدام المكثف لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية والمحتويات الإباحية يؤدي إلى مشاكل صحية ونفسية وعصبية، مما يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي.

وتتعارض هذه النتيجة مع دراسة هياء (2023) التي توصلت إلى ضرورة استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس لأطفال الروضة لما لها من تأثير فعال على التحصيل الدراسي لهم، حيث جاءت الدراسة على إيجابية استخدام الألعاب الإلكترونية لما لها تأثير فعال في التحصيل الدراسي، وهذا ما أكدته الخلفية النظرية في المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد وتنمية الذاكرة، وتتضح العلاقة على أن درجة ادمان الألعاب الإلكترونية وتحصيله الدراسي تجبر الطفل على اهمال الواجبات المدرسية واكتساب عادات سيئة وانحسار العزيمة والإرادة وغياب التفاهم والانعزال.

كما تتطابق النتائج مع دراسات سابقة إذ أشارت إلى تأثير سلبي واضح للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، ويلاحظ أن الإدمان يرتبط بعدة أعراض نفسية وسلوكية تؤثر على التلميذ داخل وخارج القسم ويجب التعامل مع الظاهرة كقضية تربوية تستدعي تدخل المدرسة والأسرة معًا.

2-3- مناقشة وتفسير نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

من خلال النتائج المتوصل إليها والمبيّنة في الجدول رقم (07) فإنه يمكننا أن نقبل الفرضية الجزئية الثالثة ونقرّ بأن لا توجد فروق بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس وتتعارض هذه النتيجة مع دراسة قدي سوميه التي توصلت إلى وجود فروق احصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور وهذا ما يتنافى مع دراستنا التي توصلت الى أنه لا توجد فروق بين الذكور والاناث إذ ترى دراسة دقة سمية انه توجد فروق بين الجنسين في الإدمان على الألعاب

الإلكترونية إلى طبيعة النوعية في التربية التي يتلقاها كل من الذكور والإناث حيث تعطى حرية أكثر للذكور في مجتمعنا المحلي على غرار الإناث واستخدامها بشكل متزايد واعتماد عليها في حياتهم اليومية.

2-4- مناقشة وتفسير نتائج الفرضية الجزئية الرابعة:

من خلال النتائج المتوصل إليها والمبيّنة في الجدول رقم (08) فإنه يمكننا أن نقبل الفرضية الجزئية الرابعة ونقرّ بأنه لا توجد فروق بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في مستوى التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس.

وتتعارض هذه النتيجة مع دراسة غزلي (2023) والتي كشفت على أنه توجد فروق ما بين الجنسين في مستوى التحصيل الدراسي، ودراسة منى الحموي (2010) إلى أن مستوى التحصيل الدراسي يرتفع لدى الإناث بالمقارنة مع الذكور ولا تلاحظ هذه الفروق بين الذكور والإناث في أدائهم على مقياس مفهوم الذات، إذ إن أساليب التنشئة الاجتماعية الحديثة والمساواة بين الجنسين وتكافؤ الفرص كل ذلك يقلل إلى حد ما من الفروق في بناء الشخصية وتكوين مفهوم الذات وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط الدرجات التحصيلية للذكور وإناث العينة لصالح الإناث. أي أن من لديهم مستوى عال وإيجابي من مفهوم الذات هم الأكثر تحصيلاً، حيث يرتبط ذلك بنظرتهم الإيجابية لذواتهم والثقة بما لديهم من إمكانيات واستعدادات وقدرات وشعورهم بالقدرة على النجاح وتخطي العقبات كما أن التحصيل العالي بما يحققه من شعور بالنجاح والتفوق والمكانة الاجتماعية يعزز أيضاً المفهوم الإيجابي للذات.

2-5- مناقشة وتفسير نتائج الفرضية العامة:

من خلال النتائج المتوصل إليها والمبيّنة في الجدول رقم (09) فإنه يمكننا أن نقبل الفرضية الجزئية الثانية ونقرّ بأن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسطة بمتوسطة السعدي رواج.

تختلف هذه النتيجة مع أغلب نتائج الدراسات السابقة التي تناولت العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي، حيث أظهرت دراسة ادريسي، 2024 أن الاستخدام المكثف لمواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية والمحتويات الإباحية يؤدي إلى مشاكل صحية ونفسية وعصبية، مما يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي، كما أن الدرجة الكلية لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة جاءت بدرجة كبيرة في دراسة الخالدي، 2023، كما كشفت دراسة النفري (2020) عن أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي (اكتساب مهارات ومعلومات جديدة، وزيادة المستوى الفكري والإبداعي)، وكذا أهم التأثيرات السلبية والتي تمثلت في إهمال الطالب للواجبات المدرسية، وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي.

كما اتفقت جميع الدراسات والخلفية على أن علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي هي علاقة طردية قوية إذ أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية له إيجابيات وسلبيات، إذ إن استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل جيد يحسن للتلاميذ قدراتهم العقلية ومهارات حل المشكلات والمنطق زيادة التفاعل بين اليد والعين والقدرة على تعدد المهام وتطوير سرعة رد الفعل والانتباه إلى التفاصيل أن استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل غير جيد فيترتب عليه سلبيات عدة نذكر منها التأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل واصابة الأطفال بالانطواء والكآبة، خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان وتنمية مهارات العنف والعدوانية والتركيز على التسلية والاستمتاع أكثر من التعليم وتعليم أساليب ارتكاب الجريمة، كما يصيب الطفل بالتوحد والعزلة، وصعوبة التواصل مع المجتمع والتأثير الضار على العيون وضعف النظر، المخ، والأعضاء التناسلية وتعليم أمور النصب والاحتيال والتأثير على التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها. والجدير بالذكر هنا أن هذه السلبيات تصل إلى أعلى مستوياتها في ظل غياب رقابة الوالدين وإدمان الطفل على مثل هذه الألعاب التي يروج بعضها إلى العنف وممارستها في جميع الأوقات.

بينما توصلت دراستنا إلى عدم وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي، وهذا ما يمكن تفسيره بأن التحصيل الدراسي في متوسطة السعدي رواج عين تاغروت يرتبط بعوامل ومتغيرات أخرى منها قلة اهتمام التلاميذ بالدراسة وصعوبة البرنامج الدراسي، وخلال المقابلات التي أجريت مع عدد من التلاميذ، فقد صرح أغلب التلاميذ الذين يقضون وقتاً طويلاً يومياً في اللعب، وبأنهم يعانون من صعوبة في التركيز أثناء الدراسة، وتأجيل أداء الواجبات المدرسية، إضافة إلى الشعور بالإرهاق أثناء الحصص الصباحية نتيجة السهر.

3-الاستنتاج العام:

- لا توجد علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج.
- مستوى إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية مرتفع.
- مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط منخفض.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في مستوى التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس.

4-مقترحات الدراسة:

- * الاهتمام بتحفيز التلاميذ لزيادة دافعيتهم للتحصيل المدرسي.
- * البحث عن المشاكل انخفاض التحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة رواج سعدي عين تاغروت.

- * اجراء دورات لتوعية التلاميذ عن سلبيات الألعاب الالكترونية.
- * توعية التلاميذ على تقسيم فترات اللعب وإنجاز الواجبات.
- * توعية التلاميذ على عدم الاكثار من لعب الألعاب الالكترونية.

خاتمة

من خلال الدراسة الحالية تبرز لنا أهمية الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، حيث توصلت الدراسة إلى أن التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل كبير قد يصل إلى الإدمان، كما توصلت الدراسة إلى عدم وجود علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج مع مستوى منخفض لتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط. كما أن الدراسة توصلت إلى أنه لا توجد فروق بين تلاميذ سنة رابعة متوسطة في إدمان الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس.

وقد أجريت الدراسة خلال الموسم الدراسي 2025/2024 بمتوسطة السعدي رواج عين تاغروت، على تلاميذ السنة الرابعة متوسط، نظرا لصعوبة الوصول إلى كل متوسطات ولاية برج بوعريج والوقت المحدد للدراسة، إلا أن هذه الدراسة يمكن أن تفتح آفاقا لدراسات أوسع مع عينات مختلفة من تلاميذ وطلبة، خاصة أن مرحلة المراهقة تعد مرحلة هامة في حياة التلاميذ وكذلك أهمية التحصيل الدراسي بالنسبة للتلاميذ في استمرارهم في الدراسة، وعليه يجب الأخذ بعين الاعتبار بكافة العوامل التي تعكس على مستوى تحصيل التلميذ لتهيئته وتنشئته، بما في ذلك الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلى مواقع التواصل الاجتماعي وغيرها من المتغيرات المستجدة في حياة التلاميذ وواقعهم والتي ترتبط بشكل مباشر بنجاحهم ومستقبلهم الدراسي والمهني. بمعنى أن هذه الدراسة هدفت إلى زيادة الوعي بخطورة إدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الأكاديمي لدى التلاميذ، وتشجيعهم على ممارسة الألعاب باعتدال .

- قائمة المراجع

قائمة الكتب:

1. أمل فتاح زيدان. (2007). مجلة التربية والتعليم، المجلد 14، العدد 1.
2. أميرة مشري (2017): أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، جامع العربي بن المهدي، الجزائر.
3. بوحفص، بن كريمة. (2019). فاعلية برنامج تدريبي في تنمية الكفايات التدريسية لدى مدرسي المرحلة الابتدائية وأثره على التحصيل الدراسي للتلاميذ. جامعة قاصدي مرباح. ورقلة، الجزائر.
4. جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم. (2023). الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية،المجلة العلمية لكلية الأدب، جامعة دمياط، المجلد 12، العدد6.
5. حسن ادريسي. (2024). أثر الإدمان الإلكتروني على التحصيل الدراسي لدى متعلمي الثانوي التأهيلي (التعبير الكتابي نموذجاً)، الكلية المتعددة التخصصات، جامعة مولاي إسماعيل، مجلة العطاء للدراسات والأبحاث.
6. سناء، الغندوري. (2014). "مفهوم السلطة لدى المدرس وعلاقته بالقلق النفسي عند التلميذ"، دار النشر التربوية الدولية المتخصصة، المجلد 3، العدد 12
7. شريفة أحمد علي الزهراني. (2020). الأمن النفسي وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى عينة من طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة، المجلة العلمية، المجلد 36، العدد 7.
8. صليحة بوشيبان. فطيمة الاشراف. (2019). انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد1، الجزائر.
9. عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم. (2011). العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية السعودية قسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية.
10. عطا الله حسونة السيد النفري (2020): تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب دراسة ميدانية مقارنة على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة مجلة بحوث كلية الآداب، جامعة المنوفية، المنصورة.
11. عمور حكيم. (2010). المنهاج التربوي وأثره على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الأولى ابتدائي، مذكرة مكملة للماستر، تخصص علم اجتماع تربوي.

12. غزلي رشيدة (2023). قلق الانفصال وعلاقته بالتحصيل الدراسي، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة تيارت.
13. محمد سلمان، قياض الخزاعلة وآخرون. (2011). اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.
14. محمود جمال السلخي. (2013). التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به الرضوان للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن.
15. مريم قويدر. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3.
16. منى الحموي (2010). التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات، مجلة جامعة دمشق للعلوم النفسية والتربوية، المجلد 26.
17. مها حسني الشحروري. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها دار المسيرة، عمان.
18. موزة سيف الدرامكي، (2024)، ادمان الألعاب الالكترونية وعلاقته ببعض العمليات المعرفية لدى عينة من أطفال الروضة في امارة الشارقة، مجلة كلية التربية، جامعة عين الشمس بالقاهرة، مصر.
19. هياء محمد عبد الله الخالدي. (2023). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة ماجستير التربية في الطفولة المبكرة، قسم رياض أطفال، كلية التربية، جامعة الملك فيصل، المملكة العربية السعودية، مجلة الاكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، المجلد 46.
20. وسام سالم نايف. (2015). الموسومة بتأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال، مجلة البحوث التربوية النوعية، المجلد 62، العدد 2.

قائمة ملاحق الدراسة:

الملحق رقم (01): التراخيص لإجراء الدراسة:



Université de Mohammed Bachir El Ibrahim - Bordj Bou Arreridj
Faculté des sciences sociales et humaines
Département de psychologie

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
République Algérienne Démocratique et Populaire



جامعة محمد البشير الإبراهيمي - برج بوعريريج -
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم علم النفس

الى السيد (ة): مدير

الرقم: 206 / ق ع ن / 2025

مؤسسة روابح السعدي

عين تاغروت

الموضوع: طلب الموافقة على استقبال الطلبة

في إطار البحث الميداني للسنة الثانية ماستر علم النفس تخصص: علم النفس مدرسي ، نرجو من سيادتكم الموافقة على استقبال الطلبة المبين أسماؤهم أدناه، وإفادتهم بالمعلومات الممكنة للبحث الموسوم بـ:

تحت عنوان:

ادمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي

تقبلوا منا فائق التقدير والاحترام

الأستاذ المشرف:

د/ بوبنديرة عبد العزيز

أسماء الطلبة

روابح أشرف ✓
✓

رئيس القسم
رئيس قسم
د. فضيل عبد العزيز

رأي المؤسسة الملتقطة
المدير
بوجالي هشام

العنوان: جامعة محمد البشير الإبراهيمي - برج بوعريريج - كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، قسم العلوم الاجتماعية ، العناصر 34030 ، ب ب ع ، الجزائر
هاتف الكلية : 0021335862132 فاكس رقم : 0021335862132 هاتف قسم العلوم الاجتماعية: 0021335862115 فاكس رقم : 0021335862115

الملحق رقم (02): اجراء المقابلة مع مستشارة التوجيه

مركز التوجيه المدرسي والمهني

مديرية التربية لولاية : برج بوعريريج

استبيان الميول و الاهتمامات

للمستشارة التربوية المتوسطة

المتوسطة : السعدي رواج القسم : 4 م 3

تعليمات و توجيهات: تلميذة (ة) السنة 4 متوسط، تقدم إليك بهذا الاستبيان قصد التعرف بشكل عام على رغباتك، ميولاتك واهتماماتك إيجابتك ستحظى بالسرية التامة من طرف مستشار (ة) التوجيه. لذا نرجو منك الإجابة بصدق وموضوعية، بوضع علامة (X) في الخانة المناسبة لإجابتك، بعض الاسئلة تتطلب منك إنتاجا أدبيا.

المعلومات العامة :

إسم و لقب التلميذة (ة): تاريخ و مكان الإزدياد : / / : بئر قاصم علي

العنوان : عين تاغروت مركز

الإعادة : X السوابق الصحية : X

عدد الإخوة : الذكور : 2 الإناث : 1 الرتبة في العائلة : الأخت الأكبر

الجانب العائلي :

الأولياء	المهنة	المستوى الدراسي	الوفاة	الإنفصال	الكفالة
الأب	سائق	سنة و متوسطة			
الأم	خباطة	سنة ثانوي			

هل الأولياء مشغولون بنتائجك المدرسية؟

الولي	الأب	الأم	الكفيل
المتابعة			
باستمرار	X	X	
أحيانا			
نادرا			

الجانب الدراسي :

أذكر باستحقاق المواد التي تفضلها ؟ 1 علوم طبيعية 2 فيزياء 3 اجتماعية

لماذا ؟ تحسني بزيادة في الإنتاجية

ماهي المواد التي تتلقى فيها صعوبات ؟ 1 فرنسية 2 3

لماذا ؟ لا أحب فوهها

أذكر الجذع المشترك الذي ترغب أن توجه إليه؟ ج م آداب: ج م علوم و تكنولوجيا:

ما هي المواد المميزة للجذع المشترك الذي ترغب فيه؟

مادة 1: فيزياء مادة 2: علوم

مادة 3: اجتماعية مادة 4: إنجليزية

- هل إهتمامك بالدراسة راجع الى : - تشجيع الأولياء: - تشجيع الأساتذة:
- متابعة دروس خاصة: - المنافسة مع زملاء:

عند إحساسك بعدم القدرة على فهم الدرس هل تطلب المزيد من المعلومات من:

- زملاء القسم: - الأساتذة: - مطالعة الكتب:

وسيلة أخرى أذكرها، الإنتترنت

- هل المعاملة الطيبة للأستاذة(ة) تشجعك على حب المادة وبذل المجهود فيها؟ نعم لا
هل مكافئة والديك لنجاحك الدراسي تجعلك أكثر إهتماما بالدراسة؟ نعم لا
هل تحاورت مع أوليائك حول مشروعك الدراسي المستقبلي المناسب لك؟ نعم لا

في حالة الاجابة ب لا، أذكر السبب؟

هل إهتمامك بالدراسة راجع إلى رغبتك في الحصول على:

- مهنة مستقرة: - دراسات عليا: - ثقافة عامة:

أسباب أخرى أذكرها؟

الجانب المهني:

- ما هي المهنة التي تتمناها في المستقبل؟ قائد سفينة بحرية لماذا؟ الدخل العالي
حسب رأيك ما هو المستوى الدراسي الذي تتطلبه المهنة المرغوبة؟

- تعليم أساسي: - تعليم ثانوي: - تعليم جامعي: - تعليم أو تكوين مهنيين:

في أي قطاع تريد ممارسة مهنتك مستقبلا؟

- الصناعة: - الفلاحة: - التريبة: - الصحة:

- الدفاع الوطني: - الإدارة: - قطاعا آخر: أذكره؟

الجانب الترفيهي:

- هل لك نشاط ترفيهي؟ نعم: لا: في حالة الاجابة بنعم، أذكره: لعب ألعاب الفيديو

- فيما تقضي أوقات فراغك: - مطالعة الكتب: - مراجعة الدروس: - مشاهدة التلفزة:

- ممارسة الرياضة: - التنزه: - مجالات أخرى:

الجانب الإعلامي:

- هل تعتقد أن لديك المعلومات الكافية حول مشروعك المستقبلي؟ نعم: لا:

ما هي المعلومات التي ترغب في الحصول عليها لتحقيق ذلك؟

الجانب النفسي البيداغوجي:

- هل تعاني من صعوبات تعيق السير الحسن لدراستك؟ نعم: لا:

في حالة الاجابة بنعم ، أذكره؟

- هل لديك إنشغال أو مشكل تريد مناقشته مع مستشار (ة) التوجيه؟ نعم: لا:

في حالة الاجابة بنعم ، أذكره؟

شكرا على تعاونكم



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد البشير الابراهيمي برج بوعريريج.
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم علم النفس

=====
**عنوان المذكرة: إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة
الرابعة متوسط**
دراسة ميدانية على مستوى متوسطة رواج السعدي - عين تاغروت-

* اعداد الطالب: رواج أشرف

* تحت اشراف الأستاذ: بونديرة عبد العزيز

استبيان

التعليمة: عزيزي التلميذ/ عزيزتي التلميذ (ة)

نضع بين يديك مجموعة من النقاط تتناول ما يمكن ان تشعر به في حياتك اليومية، ويرجى قراءة كل عبارة بعناية ثم الإجابة عنها بدقة وموضوعية وذلك بوضع علامة (+) في الخانة المناسبة. ويستخدم هذا الاستبيان للغرض في البحث العلمي فقط علما أنه لا توجد إجابة صحيحة وإجابة خاطئة فالإجابة الصحيحة هي التي تعبر عن رأيك بصدق.

.....وتفضلوا بقبول وافر الاحترام والتقدير.

ب - البيانات الشخصية

- * الجنس: ذكر () انثى ()
 * مدة اللعب: أقل من
 ساعة () ساعة إلى 3
 ساعات () من ساعة
 إلى 6 ساعات () أكثر
 من 6 ساعات ()

استبيان الألعاب الإلكترونية

الرقم	العبارات	أبداً	أحياناً	دائماً
01	أجد أن الألعاب الإلكترونية تأخذ حيزاً كبيراً في حياتي.			
02	يشتكي والدي من كثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.			
03	ألجأ كثيراً إلى قاعة الألعاب الإلكترونية إذا تعطلت ألعابي.			
04	أستغل معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
05	ممارسة الألعاب الإلكترونية تلهيني عن إنجاز واجباتي المدرسية.			
06	أشعر بأن الوقت يمر بسرعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
07	معظم وقتي يكون في ممارسة الألعاب الإلكترونية على غيرها من الألعاب الأخرى.			
08	أحس بالضيق عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.			
09	أشعر بسعادة وسرور عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.			
10	أحس بالغضب عندما تتعطل ألعابي الإلكترونية.			
11	أشعر بالوحدة عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.			
12	أشعر بالصداع لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.			
13	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على النوم.			
14	لا أملك القدرة على الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
15	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الخروج مع أصدقائي خارج المنزل.			
16	أشعر بألم في أصابعي لكثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.			

			17	أشعر بإجهاد في عيني بسبب قضائي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
			18	أشعر بزيادة وزن جسمي لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية
			19	أشعر بضعف نظري لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.
			20	أعاني من اضطراب في النوم بسبب ممارستي للألعاب الإلكترونية حتى وقت متأخر في الليل.
			21	أحس بخمول في جسمي بسبب كثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.

الملحق رقم (04): مخرجات الدراسة الاستطلاعية:

Table de fréquences

		الجنس			
		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ذكر	11	36.7	36.7	36.7
	اناث	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

		مدة اللعب			
		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	أقل من ساعة	12	40.0	40.0	40.0
	من ساعة الى ثلاث ساعات	11	36.7	36.7	76.7
	من ساعة ثلاث ساعات الى ستة ساعات	1	3.3	3.3	80.0
	أكثر من ستة ساعات	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

حساب ألفا كرونباخ الدراسة الاستطلاعية (الصدق والثبات)

RELIABILITY

```

/VARIABLES= 1س 2س 3س 4س 5س 6س 7س 8س 9س 10س 11س 12س 13س 14س 15س 16س 17س
18س 19س 20س 21س
/SCALE ('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

Echelle : ALL VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	30	100.0
	Exclue ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
.799	21

Statistiques de total des éléments

	Moyenne de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Variance de l'échelle en cas de suppression d'un élément	Corrélation complète des éléments corrigés	Alpha de Cronbach en cas de suppression de l'élément
أجد أن الألعاب الإلكترونية تأخذ حيزاً كبيراً في حياتي.	35.40	76.179	.330	.793
يشتكى والذي من كثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.	35.60	74.455	.395	.790
ألجأ كثيراً إلى قاعة الألعاب الإلكترونية إذا تعطلت ألعابي.	35.97	75.895	.342	.793
أستغل معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	35.33	76.506	.266	.795
ممارسة الألعاب الإلكترونية تلهيني عن إنجاز واجباتي المدرسية.	35.40	72.731	.487	.785

أشعر بأن الوقت يمر بسرعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	34.93	81.306	- .123-	.812
معظم وقتي يكون في ممارسة الألعاب الإلكترونية على غيرها من الألعاب الأخرى.	35.07	66.133	.142	.870
أحس بالضيق عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.	35.57	72.530	.600	.782
أشعر بسعادة وسرور عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.	35.23	73.978	.376	.790
أحس بالغضب عندما تتعطل ألعابي الإلكترونية	35.50	73.845	.433	.788
أشعر بالوحدة عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.	35.83	72.971	.584	.783
أشعر بالصداع لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية	35.53	71.223	.631	.778
أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على النوم	35.60	75.559	.335	.793
لا أملك القدرة على الإبتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.	35.57	70.599	.718	.775
أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الخروج مع أصدقائي خارج المنزل	35.60	73.283	.489	.786
أشعر بألم في أصابعي لكثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.	35.37	74.378	.351	.791
أشعر بإجهاد في عيني بسبب قضائي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية	35.37	73.413	.478	.786
أشعر بزيادة وزن جسمي لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية	35.50	70.052	.655	.776
أشعر بضعف نظري لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.	35.60	72.455	.556	.782
أعاني من اضطراب في النوم بسبب ممارستي للألعاب الإلكترونية حتى وقت متأخر في الليل.	35.80	73.407	.500	.785
أحس بخمول في جسمي بسبب كثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.	35.57	72.116	.520	.783

الملحق رقم (05): مخرجات الدراسة الأساسية:

1- نتائج الفرضية الأولى:

GET

```
FILE='D:\Users\Saad\Documents\الدراسة لالسا 2025 اشرف.sav'.
DATASET NAME Jeu_de_données1 WINDOW=FRONT.
FREQUENCIES VARIABLES=الادمان
/ORDER=ANALYSIS.
```

Fréquences

Remarques		
Sortie obtenue		05-JUN-2025 00:57:09
Commentaires		
Entrée	Données	D:\Users\Saad\Documents\اشرف 2025 الدراسة لالسا.sav
	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Scinder un fichier	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	75
	Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante
	Observations utilisées	Les statistiques sont basées sur toutes les observations comportant des données valides.
Syntaxe		FREQUENCIES VARIABLES=الادمان /ORDER=ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00.00
	Temps écoulé	00:00:00.00

[Jeu_de_données1] D:\Users\Saad\Documents\الدراسة لالسا 2025 اشرف.sav

Statistiques

الادمان

N	Valide	75
	Manquant	0

		الادمان		Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
		Fréquence	Pourcentage		
Valide	مرتفعة	37	49.3	49.3	45.3
	متوسطة	27	35.4	35.4	80.0
	منخفضة	11	14.6	14.6	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

2- نتائج الفرضية الثانية:

GET

```
FILE='D:\Users\Saad\Documents\الدراسة لالسا 2025 اشرف.sav'.
DATASET NAME Jeu_de_données1 WINDOW=FRONT.
FREQUENCIES VARIABLES=التحصيل
/ORDER=ANALYSIS.
```

Fréquences

Remarques

Sortie obtenue		05-JUN-2025 00:57:09
Commentaires		
Entrée	Données	D:\Users\Saad\Documents\اشرف 2025 الدراسة لالسا.sav
	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Scinder un fichier	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	75
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques sont basées sur toutes les observations comportant des données valides.

Syntaxe	FREQUENCIES VARIABLES=التحصيل /ORDER=ANALYSIS.	
Ressources	Temps de processeur	00:00:00.00
	Temps écoulé	00:00:00.00

[Jeu_de_données2] D:\Users\Saad\Documents\الدراسة 2025 لاسا .sav

Statistiques

التحصيل الدراسي

N	Valide	75
	Manquant	0

		التحصيل الدراسي			
		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	منخفضة	37	49.3	49.3	47.3
	متوسطة	27	35.4	35.4	85.0
	مرتفعة	11	14.6	14.6	100.0
Total		75	100.0	100.0	

3- نتائج اختبار (ت) لاختبار الفروق في مستوى التحصيل الدراسي وفقا لمتغير الجنس

T-TEST GROUPS=الجنس (1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=التحصيل
/CRITERIA=CI (.95).

Test T

Remarques

Sortie obtenue		02-JUN-2025 18:12:53
Commentaires		
Entrée	Données	D:\Users\Saad\Documents\اشرف 2025 الدراسة لالاسا.sav
	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Scinder un fichier	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	75
	Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportant aucune donnée manquante ou hors plage pour aucune variable de l'analyse.
Syntaxe		T-TEST GROUPS=الجنس(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=التحصيل /CRITERIA=CI(.95).
Ressources	Temps de processeur	00:00:00.02
	Temps écoulé	00:00:00.03

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
التحصيل الدراسي	ذكر	23	1.8261	.71682	.14947
	اناث	52	1.7115	.80041	.11100

**Test
des
échant
illons
indépe
ndants**

Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour l'égalité des moyennes		Sig. (bilatéral)		Différence moyenne standard		Intervalle de confiance de la différence à 95 %		
F	Sig.	t	ddl					Inférieur	Supérieur	
التحصيل الدراسي	Hypothèse de variances égales	2.169	.145	.589	73	.557	.11455	.19437	-.27282-	.50192
	Hypothèse de variances inégales			.615	46.814	.541	.11455	.18617	-.26002-	.48912

CORRELATIONS

/VARIABLES=الدرجات_الكلية_التحصيل
 /PRINT=TWOTAIL NOSIG
 /MISSING=PAIRWISE.

4- نتائج العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ سنة رابعة متوسط بمتوسطة السعدي رواج.

Corrélations

Remarques

Sortie obtenue	02-JUN-2025 18:15:58
Commentaires	
Entrée	Données
	D:\Users\Saad\Documents\اشرف 2025.sav الدراسة لالاسا

	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Scinder un fichier	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	75
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques associées à chaque paire de variables sont basées sur l'ensemble des observations contenant des données valides pour cette paire.
Syntaxe		CORRELATIONS /VARIABLES=الدرجات_الكلية_التحصيل /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00.00
	Temps écoulé	00:00:00.00

Corrélations

		الدرجات_الكلية	التحصيل_الدراسي
الدرجات_الكلية	Corrélation de Pearson	1	.016
	Sig. (bilatérale)		.894
	N	75	75
التحصيل_الدراسي	Corrélation de Pearson	.016	1
	Sig. (bilatérale)	.894	
	N	75	75

تَقَرَّرَتْ بِحَمْدِ اللَّهِ