جامعة يحي فارس بالمدية
كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية
قسم علوم الإعلام والإتصال

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

دراسة وصفية تحليلية على عينة من تلاميذ متوسطة الرائد يوسف بن خروف بالمدية الممتدة بين جانفي ومارس 2020

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال
تخصص: سمعي بصري.

إعـــــداد الطالبين:
- رمضان بن عياد .
- سليم بونوة .

تـحـــت إشـــــراف:
د. حكيم بوغراة

السنة الدراسية 2019-2020

شـــكر وتـــقديـــر

نتوجّه بالشكر والحمد إلى من له الحمد في الأولى والآخرة، إلى الله جلّ وعلا القائل:

"وإذ تأذّن ربّكم لئن شكرتم لأزيدنّكم" إبراهيم، الآية:07

ثمّ نتوجّه بالشّكر والتّقدير للأستاذ الفاضل الدّكتور: **"حكيم بوغرارة"** المشرف على هذه المذكّرة والتّي أولاها اهتمامه ومتابعته، وما فتئ يوجّه ويرشد، فله جزيل الشّكر وفائق الاحترام والتّقدير.

والشّكر موصول لأعضاء اللّجنة الموقّرة التّي ستنظر في هذا العمل، وعلى تكرّمهم وتفضّلهم بقبول مناقشة هذه المذكّرة، وعلى كلّ نصيحة أو توجيه يقدّموه لنا.

وأخيرا كلّ الشّكر إلى جامعة الدّكتور: **"يحي فارس"** ممثّلة في عميد كليّة العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة ورئيس قسم علوم الإعلام والاتّصال، وجميع أساتذة الكليّة

إهداء

إلى أمة الإسلام التي تحمل على عاتقها إقرأ

إلى مصدر عزتي وقوتي وفخري **وطني الحبيب**

إلى قرة عيني وبهجتي إلى الشمعة التي طالما إحترقت لتنير دربي إلى من رافقتني بدعواتها سرا وجهرا إلى الحبيبة الغالية **أمي الغالية** حفظها الله.

إلى أعز ما انتسب إليه سندي ودعمي في الحياة مثال الوفاء ورمز العطاء **أبي يرحمه الله.**

إلى إخوتي أحبائي **محمد، الرشيد، أحمد،ف، ن، خ** إلى فرحة العائلة وبهجتها ومصدر سعادتها وشعاع أملها إلى ابن **أخيدحمان، آية، أنفال، وابن أختي، ز،ف،إ، ب،ح** إلى روحي **جدي** و**جدتي** يرحمهما الله.

إلى الأستاذ الدكتور **بوغرارة حكيم** إلى كل من وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي إلى كل من يعرفني من قريب أم بعيد.

رمضان بن عياد.

إهـــــــــــــداء

أهدي هذا العمل المتواضع إلى:

* إلى من أوصى الله بهما خيرا كثيرا وطاعة أبدية فقال:

قَالَ تَعَالَىٰ: ﴿۞ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوٓاْ إِلَّآ إِيَّاهُ وَبِٱلْوَٰلِدَيْنِ إِحْسَٰنًاۚ إِمَّا يَبْلُغَنَّ عِندَكَ ٱلْكِبَرَ أَحَدُهُمَآ أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُل لَّهُمَآ أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُل لَّهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾﴾ الإسراء: ٣٢

* إلى والديّ الكريمين أدامهما الله لي ذخرا في الحياة.

* إلى من حفّزني وعلّمني معنى الكفاح والمثابرة ومن كان لي سندا وظهيرا طوال مشواري الجامعي"زوجتي الكريمة".

* إلى قرّة عيني أبنائي البراعم: **آدم- عبد الرّحمان- سامي.**

* إلى جميع أفراد العائلة .

* إلى جميع تلاميذي الأعزّاء بمتوسطة الرّائد **"يوسف بن خروف"** بالمدية.

* إلى كلّ طلبة دفعة 2020 تخصّص **"سمعي بصري".**

* إلى كلّ الذين أذكرهم في قلبي ولم يكتبهم قلمي.

سـلـــــــيم . ب

خطة الدراسة

– الإطار المنهجي –

مقدمة

الإشكالية

أسباب اختيار موضوع الدراسة

أهمية الدراسة

أهداف الدراسة

منهج الدراسة

أدوات جمع المعلومات (البيانات)

مجتمع البحث

تحديد المفاهيم والمصطلحات

مجالات الدراسة

الدراسات السابقة

–الإطار النظري–

الفصل الأول:

ماهية اللعب

المبحث الأول: تعريف اللعب وأهميته

المبحث الثاني: أنواع اللعب ووظائفه

المبحث الثالث: تقسيم اللعب ونظريات اللعب

الفصل الثاني:

ماهية الألعاب الإلكترونية

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

المبحث الثالث: مجالات الألعاب الإلكترونية

الفصل الثالث:

ماهية التحصيل الدراسي

المبحث الأول: مفهوم التحصيل الدراسي

المبحث الثاني: التطور التاريخي لتقويم والتحصيل الدراسي وخصائصه

المبحث الثالث: التحصيل الدراسي أهدافه وعوامل تأثره

– الإطار التطبيقي –

الفصل الرابع:

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

المبحث الأول: أسباب إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: الألعاب المفضلة لدى التلميذ الجزائري

المبحث الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

خاتمة.

مقدمة

مقـــــدمـــــة

مقدمة:

يعتبر التطور التكنولوجي والمعلوماتي الهائل في جميع مناحي الحياة دليل على فتح تطلعات وآفاق جديدة ومستقبلية ،مما ساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة لا إعتبار فيها للحواجز الزمانية والمكانية، وهذا مانتج عنه عدة إبداعات وابتكارات تفاعلية يتمكن من خلالها الأفراد وخاصة الأطفال من اللّعب،مما جعل الفرد والمجتمع يتعاملون مع الكم الهائل من المعلومات والتي هي بشكل عام أصبحت تمد الطفل بأهم الوسائل لإكتساب المعارف وتزويد الطفل بالفرص التي تتيح له التجربة والقيادة التي تقوم بإكتشاف الفرد عن مكوناته وعواطفه وجوانبه الخفية حيث أنه باللّعب تتكون شخصية الطفل، وتقوم بإظهار إتجاهاته الإجتماعية والنفسية، ومن بين أهم الألعاب التي يحب الطفل ممارستها وتشغل إهتمامه بشكل ملحوظ هي الألعاب الإلكترونية.

حيث تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها تلك الألعاب التي تستخدم الإلكترونيات لإبتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاّعب من اللّعب، حيث أصبحت الألعاب الالكترونية هي الصديق والونيس للأشخاص المهمشين في المجتمع وهذا بسبب تمكنهم من التواصل مع العالم الافتراضي والذي هو في الواجهة الأخرى لم يستطع في الواقع، وهذا ما يدفع بهم بالإحساس بنوع من الرضى عن أنفسهم حتى أنها تساعدهم على التواصل الفعلي في المجتمع وإلى تقبل أفكار الآخر في الحياة الواقعية ،حتى أنها تعتبر أداة من أدوات التدريس الفعالة وبأكثر متعة وفنية وإلى التفكير الإستراتيجي والتقدم إلى عدة مستويات بالإضافة إلى تنمية القدرات العقلية والذهنية كالتحكم بالأعين مع اليدين والقيام بكافة المهام في وقت محددوإلى تعلم الفرد أيضاً سرعة البديهة، وإدارة الموارد، والتحليل مع القدرة على التخطيط، إلى تقوية الذاكرة من خلال التنوع في ممارسة الألعاب المختلفة مع القدرة على تهيئة الفرد على حل المشاكل من خلال الممارسة الدائمة خلال اللّعب وهذا من الإنتقال من مرحلة إلى مرحلة ،ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للّعبة حيث أصبح اللّعب أسهل من

السابق،فالفرد لايحتاج الي معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللّعب كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل إستخداما إلي حدما ساعدعلي الإنتشار الواسع لمثل هذه النوع من الألعاب،كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الإكتشاف و التجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب،فهم يمارسون إختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذالك الفشل من إنجاز أشياء أخري دون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل، كما تستعمل هذه الألعاب الإلكترونية لمساعدة الطلبة على تعلم بعض أنواع الجراحة والباحثين على دراسة بعض الإضطرابات المعرفية كفرط الحركة وتشتت الإنتباه .

ولكن في نفس الوقت أن لهذه الألعاب الإلكترونية إيجابيات لابد أن تكون لها سلبيات حيث تعتبر الألعاب الإلكترونية هي النافذة التي تتسلل عبرها المنتجات الثقافية المختلفة وبإعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية بحيث تختلف شكلاً و مضموناً، إذ يصبح الطفل ذو هوية وطبيعة ثقافية تختلف بحكم طبيعة أهله ودينه، ومجتمعه مما يعد تحديا أمام ثقافة بيئته مما تولد العزلة لدى الأطفال، والإسهام في التشويش الفكري بين العالم الوهمي الإفتراضي المتوفر في الألعاب، والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، بالإضافة إلى إهدار الوقت الكثير الذي يقضيه الأشخاص في اللّعب والإدمان على الألعاب الإلكترونية دون الشعور بذلك، بغض النظر عن أن هذه الألعاب تعمل على صرف النشاطات الأخرى الأكثر أهمية مثل: النشاطات البدنية والرياضية والتي تلعب دوراً جدّ هام لما تقدمه من فوائد جسدية ونفسية إلى تربوية وعقلية وإجتماعية، ولما لها دور في تفعيل السلوك لدى الأطفال وتنميطه وتوجيهه،حتي انها اصبحت أهم هدية يمكن تقديمها للأطفال دون وعي من معظم الأولياء بمخاطر التعلق بها إلى درجة الإدمان .

ويري c.shamava أن البرمجيات ألعاب الأطفال خاصة تلك التي تعتمد على أجهزة الفيديو والأجهزة الإلكترونية من أكثر الوسائل تأثيراً علي النمو العقلي و المعرفي و الإجتماعي للطفل و الناشئة،ولا ننسى الأنشطة العلمية الفكرية التي تقوم بالتوعية الفعلية لدى التلميذ وتقويته وتسويته إلى

السكة وهذا باعتبار أن هذه الأنشطة هي علمية محددة مضبوطة تتماشى مع مختلف التوجيهات والأفكار الوطنية والدينية والثقافية والتي تخضع في النهاية إلى التقييم والإختبار وهذا لمعرفة مدى إستيعاب الطفل أو المتعرض لهذا البرنامج من خلال إختبارات وإستجوابات شفوية أو كتابية يتعرف من خلالها المشرف علي النتائج النهائية للمختبر والذي تدعي بالتحصيل الدراسي.

وبالتالي يعتبر التحصيل الدراسي من أهم الملامح التي تبين لنا مدى إستيعاب الطفل من مهارات فكرية أو غير فكرية وهذا بعد مرور مدة زمنية محددة يمكن قياسها عن طريق إجراء إختبارات فكرية وهذا لمعرفة درجة إستيعاب لهذا البرنامج وهذا ماهو معروف في المدارس أو الجامعات والهياكل التعليمية،حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية تؤثر وبشكل كبير على التحصيل الدراسي ومردودية الفعل وهذا ما استلهمنا في هذا البحث لمعرفة جوانب هذه الدراسة وهذا ما سوف نتعرف من خلال موضوعنا الذي قمنا بتقسيمه إلى ثلاث أقسام الإطار المنهجي، الإطار النظري، الإطار التطبيقي، وأيضا إستجابة لمتطلبات البحث قمنا بإدراج واحتواء الإطار المنهجي بإشكالية الدراسة متبوعة بتساؤلات، وأسباب إختيار الموضوع، ثم أهمية وأهداف الدراسة وكذا المنهج ومجتمع البحث وعينته ثم أدوات جمع المعلومات وكذا مجالات الدراسة فضلاً عن ذلك نتطرق إلى مصطلحات التي تستدعي الشرح في الدراسة.

بالإضافة إلى إستعراض بعض الدراسات السابقة التي سوف نعتمد عليها في الموضوع والتي تم إستكمالها قدر الإمكان ثم يأتي في الأخير الدراسة (النظري والتطبيقي)، أما في الإطار النظري حاولنا إحتواء كل جوانب البحث فقد إحتوى الإطار على ثلاث فصول، ففي الفصل الأول تحت عنوان ماهية اللّعب الذي تضمن ثلاث مباحث، المبحث الأول تناولنا فيه أنواع اللّعب ووظائف اللّعب أما في المبحث الثالث تقسيم الألعاب ونظريات اللّعب، أما في الفصل الثاني فقد تناولنا فيه أيضا ثلاث مباحث وهذا ليكون فيه نوع من التجانس في المباحث ومطالب الخطة تحت عنوان الألعاب الإلكترونية، ففي المبحث

الأول قمنا بتعريف الألعاب الإلكترونية أما في المبحث الثاني قمنا بتناول فيه نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.

أما في المبحث الثالث قمنا بالتعريف بمجالات الألعاب الإلكترونية وأنواعها أما في الفصل الثالث تحت عنوان ماهية التحصيل الدراسي الذي تضمن ثلاث مباحث ففي المبحث الأول قمنا بالتعريف (التحصيل الدراسي)، والمبحث الثاني حاولنا الإلمام بمراحل التطور التاريخي للتحصيل الدراسي أما في المبحث الثالث بينا أهم الشروط وأهداف التحصيل الدراسي.

أما في الإطار التطبيقي للدراسة فقد ضم إسقاط محاور الإستبيان للإجابة عن الإشكالية وهي الأثر الكبير الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وهذا من خلال إستخدامنا للمنهج الوصفي التحليلي والإستعانة بأدوات الجمع (البيانات) من ملاحظة وإستبيان وشريط مسجل لحصيلتين من برنامج مرايا الذي يقدم على الإذاعة الجهوية المدية بتقديم نسيمة كحلي ثم في الأخير نقوم بتفسير والخروج بنتائج ميدانية علمية وهذا بعد تفريغ الجداول.

الإطار المنهجي

الإشكالية:

على الرغم من شعور الأولياء بنوع من الرضا عند مشاهدة أبنائهم يتمتعون بمواهب مثل التحكم بالأجهزة الإلكترونية التي يعجز بعض البالغين وغير المهتمين بالتكنولوجيا التعامل معه، ولا سيما أن الكثير من الأمهات يلجأن لترك أبنائهم لساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية وهذا لتجد نفسها متسعا من العمل البيتي والراحة بعيدة عن إزعاج أبنائها ،وقد لا يلاحظ الأب أيضا مدى تعلق إبنه بهذه الألعاب الإلكترونية وهذا لإنشغاله الدائم بعمله متجاهلين في ذلك الأضرار الوخيمة المترتبة على ذلك الفعل،ولا ننفي أن الطفل بحاجة ضرورية إلى اللّعب لما له من فائدة إيجابية للطفل وأنهاضرورة قصوى، في حين أن القيم التي تحملها هذه الألعاب في طياتها مليئة بالألغاز التي ستقوم بتوجيه هذا الطفل والجيل القادم والذي سيحمل شعلة العلاقات مع نفسه ومحيطه.

حيث تعتبر هذه الألعاب محطة إلهام الكثيرين من شرائح المجتمع والتي هي ليست من صنع الدول العربية أوالجزائر بصفة خاصة بل هي من صنع الدول الغربية التي تختلف شكلاً ومضموناً من حيث ما يتناسب مع ديننا الإسلامي أو من حيث الثقافة أو القيم الأساسية للمجتمع والتي أصبحت وسيلة وأداة غير مباشرة لغرس الأفكار الذي يتحول في الأخير إلى سلوك قد يؤثر في حياته اليومية وأيضاً إلى تمتعها بكل وسائل الجذب من سهولة الإقتناء إلى تصويرها المحاكي للواقع إلى إمكانية كل فرد ممارستها في أي مكان وزمان، بالإضافة إلى الشوق الدائم لها، وهذا لأنها تلعب على نفسية اللاّعب ومن هذا المنطلق ومع الأخذ بالآية الكريمة: لقوله تعالى: (ولن ترضى عنكَ اليهود ولا النصارَى حتى تَتَبعَ ملَتهم...)[1].

[1]–سورة البقرة، الأية 120، ص19.

وبإعتبار أن الطفل هو وعاء يستقبل كل شيء دون فهم أو حس بالمسؤولية لقول أحد المفكرين: "هوأن الطفل يتلقى المعلومة بسرعة ويتفاعل معها بسرعة".

ولقوله صلى الله عليه وسلم "كل مولود يولد على الفطرة فأبواه يهودانه أو ينصرانه ..."، وهذا دليل على أن الطفل صفحة بيضاء، ولخطورة هذا الموضوع على الطفل الذي يتبين ملامحه وآثاره في التحصيل الدراسي والّذي سيوجهه في الأخير إلى الحياة المهنية والمعيشية، إرتأينا أن نقف على هذا الموضوع بإجراء دراسة تحليلية وصفية لعينة من التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية بمتوسطة الرائد يوسف بن خروف –المدية– .

والّذي يدور على الأثر الكبير الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وعليه وللإلمام بالموضوع والخروج بنتائج موضوعية تتدرج دراستنا حول التساؤل الرئيسي التالي:

–ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؟

– تساؤلات الدراسة:

للإجابة على السؤال الرئيسي لا بد من الإستعانة بأسئلة فرعية تقوم بإسهال وتبين المسار البحثي لنا حيث إرتأينا الأسئلة الفرعية التالية:

1–ما هي أسباب إقبال التلميذ على إستخدام الألعاب الإلكترونية؟

2–ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ الجزائري؟

3– وهل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؟

– أسباب اختيار موضوع الدراسة:

إن إختيارنا لهذا الموضوع لم يأت عشوائيا أو بمحض الصدفة بل هناك أسباب دفعتنا لإختيار هذا الموضوع.

1- الأسباب الذاتية :

-الرغبة في معرفة أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية ومعرفة آثارها.

- إختبار المعارف المنهجية السابقة من خلال التعرف على الدراسات السابقة وتطبيق أداة الإستبيان.

-تقديم حلول لمعالجة ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

2- الأسباب الموضوعية:

-السبب الرئيسي كون هذا الموضوع لم يلق أهمية بالغة ولم يدرس بطريقة مكثفة رغم أهميته البالغة على الطفل والمجتمع.

-معرفة أهم الألعاب التي تنال قلوب الأطفال والسبب الرئيسي لتعلقهم بألعاب على حساب ألعاب أخرى.

-معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

-تنبيه الأولياء بضرورة متابعة الأبناء خلال حياتهم الإجتماعية والدراسية.

-أهمية الدراسة:

لكل دراسة تتميز بأهمية وهذه الأهمية تعود على الفرد وعلى المجتمع وهي بمثابة توضيح السبب من إختيار هذا الموضوع، حيث تتبين أهمية دراستنا هذه في النقاط التالية:

1-تبين الأثر الكبير الذي تخلفه هذه الألعاب جراء ممارستها المتكررة.

2- الحد من إنتشارها لما لها من إنعكاسات سلبية على الطفل.

3-أيضا وجب علينا الإهتمام بهذه الفئة العمرية الحساسة والتي تعتبر نتاج المجتمع، وضرورة المحافظة عليها، والتدخل بهدف مساعدة الأطفال والأولياء على التمييز بين ما هو مفيد وما هو ضار كما يمكن أن تكون هذه الدراسة بداية لإنطلاق دراسات جديدة حول موضوع أثر الألعاب الإلكترونية والبحث أيضاً عن مضمون وشكل هذه الألعاب الإلكترونية وتحديدها وجعلها في القالب الصحيح لها ولما يتناسب مع معتقدات وقيم الشعوب العربية وخاصة الجزائر.

-أهداف الدراسة:

لكل بحث أهداف تميزه عن بحثه والتي تتضح في طرح أسئلة الإشكالية، وأهداف بحثنا تتمثل في:

1- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة بمعرفة أسبابها وأثرها على التحصيل الدراسي.

2- بالإضافة إلي الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط التلاميذ الجزائريين (المدية) والتعرف في نفس الوقت على أهم الألعاب التي تنال إهتمام الطفل الجزائري.

3- التعرف على نوعية الألعاب الإلكترونية المرغوبة وتأثيرها على الطفل.

4- المساهمة في الحدّ من إنتشار هذه الظاهرة بتبيين خطورتها وحساسيتها على الطفل والمجتمع.

- **منهج الدراسة :**

حيث أستعمل لإنجاز هذا الموضوع منهج من عدة مناهج وهذا تناسبا مع متطلبات البحث الزمنية والإقتصادية وتناسبا مع الحالة الإجتماعية والصحية إرتأينا إلّا أن نختار لبحثنا المنهج الوصفي التحليلي والّذي على كل باحث أن يختار لبحثه مجموعة من القواعد والمبادئ التي ترسم له الطريق الصحيح لإنجاز بحثه ودراسته لذا وجب علينا إختيار منهج نستند عليه.

-**ويعرف المنهج لغة:** المذهب بوزن المذهب والمناهج هو الطريق الواضح، وفي اللّغة الإنجليزية فإن كلمةMéthode تعني النظام والترتيب، وطريقة عمل شيء.

إصطلاحا: فإن المنهج هو مجموعة من القواعد التي يتمم وضعها بقصد الوصول إلى الحقيقة في العلم، وأيضا بأنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسة المشكلة من أجل إكتشاف الحقيقة وأيضاً يعتبر بأنه فن

التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار، أوالإجراءات، من أجل الكشف عن الحقيقة التي نجهلها، أو من أجل البرهنة عليها للآخرين الذي لا يعرفونها أو من أجل تبين الملامح الخفية[1].

أما نوع المنهج المختار فيفرضه موضوع البحث وهذا قصد القيام بتحليل دقيق للظاهرة وأيضا لتحقيق الأهداف المرجوة في دراستنا وهذا من خلال دراستنا للمناهج العلمية إرتأينا المنهج الوصفي والذي يتناسب مع موضوع البحث والبيانات المراد الحصول عليها وهذا للوصول إلى الأثر الكبير الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

-المنهج الوصفي:

_ الوصف لغة:

أي هو نقل صورة العالم الخارجي أو العالم الداخلي من خلال الألفاظ والعبارات والتشابيه، والإستعارات التي تقوم مقام الألوان لدى الرسام والنغم لدى الموسيقي.

أما الوصف العلمي فيذكر خصائص ما هو كائن، ويفسره ويحدّد الظروف والعلاقات التي توجد بين الوقائع وكذا الممارسات الشائعة أو السائدة والتعرف على المعتقدات والإتجاهات عند الأفراد والجماعات وعليه فإن الوصف رصد حال أي شيء سواء كان فيزيائيا، أم بيان خصائص مادية أو معنوية للأفراد أو الجماعات وقد يكون هذا الوصف كمياً معبر بالأرقام، أو كيفياً أو يجمع بينهما.

– ويمكن تعريفه أيضا: بأنه طريقة من طرق التحليل والتفسير بشكل علمي للوصول إلى أغراض محددة لوضعية إجتماعية معينة.

– أو هو طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كمياً عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة[2].

---

[1]–د– صلاح الدين شروخ، منهجية البحث العلمي للجامعين ، د.ط، دار العلوم للنشر والتوزيع، عنابة، 2003، ص 90.

[2]– صلاح الدين شروخ ،االمرجع السابق، ص 146، 147.

- مجتمع البحث وعينة الدراسة:

يجب على الباحث أن يحسن اختيار مجتمع البحث وهذا يستوجب أبحاث ودراسات البحث العلمي عند اختيار مجتمع البحث وهذا كمجال لتطبيق وممارسة الدراسة عليه.

حيث يعرف مجتمع البحث على أنه: جميع المفرداتEléments التي لها صفة أو صفات مشتركة وجميع المفردات خاضعة للدراسة أوالبحث من قبل الباحث، ويطلق عليه المجتمع الإحصائي Statistical population لأن مجتمع الدراسة هو المستوى العلمي لكل طالب من جامعة المدية[1]، ونعني بذلك: تحديد المفردات التي سيتم إعداد البحث لهم أو الدراسة عنهم مثلاً لدراسة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، فمجتمع البحث هنا هو جميع تلاميذ متوسطة " يوسف بن خروف–المدية ".

- يجب على الباحث التعرف كل التعرف على مجتمع البحث دراسته وطبيعته ومكوناته، وهل يوجد هناك نوع من التجانس في هذا المجتمع وهذا لكي يسمح بسحب العينة التي تكون ممثلة له وهذا لإمكانية إعتماد النتائج التي سيتحصل عليها الباحث عند تعميم النتائج على الأفراد[2].

- حيث إرتأينا لبحثنا هذا مجتمع بحث يتمثل (في كل تلاميذ متوسطة الرائد "يوسف بن خروف"المدية).

- وعليه وجب علينا إختيار عينة تمثل لنا مجتمع البحث وهذا لتسهيل الحصول على المعلومات وأيضا لصعوبة الوصول إلى كافة أفراد العينة، ولضيق الوقت وقلة الإمكانيات والظروف الإجتماعية والصحية الصعبة وضعف الدخل الفردي وصعوبة التواصل، حيث قمنا بإختيار العينة القصدية، وهذا للوصول إلى نتائج أكثر دقة وموضوعية ومطابقة للواقع، حيث أنها تصنف ضمن العينات غير الإحتمالية المتمثلة في

---

[1]–دلال القاضي و د. محمود البياتي، منهجية أساليب البحث العلمي وتحليل البيانات باستخدام البرنامج الإحصائي، ط1 ، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان، 2007، ص 15، 158.

[2]–د.محمد عبد العالي النعيمي،و د. عمار عادل عناب، إستخدام الطرق الإحصائية في تصميم البحث العلمي، ط1، دار اليازوري العلمي للنشر والتوزيع، الأردن، 2011، ص 29.

مجتمع متوسطة "الرائد يوسف بن خروف" –المدية– الذي يتكون من 561 تلميذا و24 أستاذا في جميع التخصصات حيث تم إختيار عينة من مجتمع البحث المذكور حوالي 100 عينة مفردة من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية من أجل معرفة الأثر الذي تخلفه على التحصيل الدراسي، وهذا بتوزيع الإستمارات على التلاميذ بتفاوت أعمارهم من السنة الأولى إلى السنة الثالثة متوسط، حيث عند إختيارنا للعينة القصدية قمنا برسم ملامحها والتعريف بها كما يلي:

–**العينة القصدية:** وهي العينة التي يطلق عليها العينة الغرضية،عموماً تستخدم في الدراسات الإستطلاعية التي تتطلب القياس، أو إختيار فرضيات محددة، وخاصة إذا كان مجتمع البحث غير مضبوط الأبعاد، وبالتالي فلا يوجد إطار دقيق يمكن إختيار العينة عشوائياً.

ففي مثل هذه الحالات أو البحوث يلجأ الباحث، لإختيار مجموعة من الوحدات التي تتلاءم مع أغراض بحثه، ويسمى هذا النوع بالعينات: الغرضية أو العينة القصدية أو بعينة الصدفة[1].

– كما تعرف **العينة القصدية:** بأنه يتطلب على الباحث في مثل هذا الأسلوب معرفة مجتمع الدراسة ومعرفة الوحدات التي يرغب في توجيه أسئلة الإستبيان لها مثل: إذا أردنا معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بمتوسطة "الرائد يوسف بن خروف" –المدية– كان واجباً علينا توجيه الأسئلة إلى تلاميذ هذه المتوسطة وهذا لأن التحصيل الدراسي مرتبط بهم[2].

– أدوات جمع المعلومات (البيانات):

حيث إرتأينا لبحثنا هذا مجموعة من الأدوات والوسائل والطرق الإستخراجية لجمع المادة العلمية لموضوع دراستنا ومن خلال تحديدنا للعينة أصبح لا بد من الإختبار الجيد للأدوات لأنه يتوقف نجاح

[1]–د. رشيد زرواتي، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، أسس علمية وتدريبات، د. ط، دار الكتاب الحديث، الجزائر، 2004، ص 187.

[2]–د.محمد عبد العالي النعيمي، و د. عمار عادل عناب، المرجع السابق، ص 38.

بحثنا عليها، وهذا للإحاطة بكل جوانب البحث والتي ستسهل لنا في الأخير الوصول إلى الأهداف المرجوة.

ومن هنا قمنا بالإعتماد على إستمارة الإستبيان كأداة رئيسة لجمع البيانات والمعلومات المستخدمة في البحث وهذا تناسبا مع متطلبات البحث ولسرعة جمع المعلومات ودقتها وقلة التكلفة، ومن ثم قمنا بتدعيم البحث بأداة أخرى ألا وهي الملاحظة، مع الإستعانة بشريط مسجل لعددين من برنامج مرايا والذي يتم إعداده وتقديمه من طرف نسيمة كحلي على أثير إذاعة المدية الجهوية وهذا من خلال إجرائنا لتربص ميداني في المؤسسة الجهوية لإذاعة المدية.

- **الإستبيان:** تعرف الإستبانة بأنها إحدى وسائل جمع البيانات من الأفراد وبإحتوائها على مجموعة محددة من الأسئلة، تهدف إلى جمع البيانات المطلوبة لغرض الدراسة والتقصي[1]، وتعرف أيضا بأنها: نموذج يضم مجموعة الأسئلة التي توجه الأفراد من أجل الحصول على المعلومات حول موضوع أو مشكلة أو موقف، ويتم ملء الإستمارة إما عن طريق المقابلة الشخصية أو أن ترسل إلى المبحوثين عن طريق البريد، كما أنها تعرف أيضا بأنها: مجموعة أسئلة بعضها مفتوح مثل: ما هو مستواك التعليمي؟أي لا تكتفي (بنعم أولا)وبعضها مغلق مثل :هل تابعت أي نوع من التعليم؟ تكتفي (نعم أو لا).

- وتتميز الإستمارة بأنها حيادية فإذا كانت أسئلتها مستقلة، تسمى بالإستمارة، وإذا كانت في المقابلة تدعى إستمارة الإستبيان، وأما إذا كانت في الملاحظة فتدعى بإستمارة الإستخبار[2].

- فالإستبيان: هو عبارة عن مجموعة من الأسئلة المدونة والموزعة حسب محاور تسهل للباحث جمع المعلومات المراد دراستها[3].

---

[1]- د.محمد عبد العالي النعيمي،و د. عمار عادل عناب، المرجع السابق، ص 26.

[2]- د.رشيد زرواتي، المرجع السابق، ص109،108.

[3]-د. جمال معتوق، منهجية العلوم الإجتماعية والبحث العلمي، ط1، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2012، ص 100.

- **الإستبيان:** كلمة إستبيانaquestinnaire تشير إلى وجود أداة لضمان الإجابة عن الأسئلة المطروحة بإستخدام الإستمارة Aforme يقوم المجيب بملئها بنفسه، WICH THE RESPONDENT RILSINHINSEF ،وهكذا أي شخص سبق له ملأ البيانات الخاصة بطلب وظيفة ما، قد كانت له تجربة للإجابة عن أسئلة الاستبيان[1].

-**إستمارة:** تقنية مباشرة للتقصي العلمي تستعمل إزاء الأفراد، وتسمح بإستجوابهم بطريقة موجهة والقيام بسحب كمي بهدف إيجاد علاقات رياضية والقيام بمقارنات رقمية[2].

- **وصف الإستمارة:**إعتمدنا على الإستمارة كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للبحث وتم توزيعها على مفردات وتم صياغتها على النحو التالي:

1-المحور الأول: البيانات العامة والشخصية يحتوي المحور الأول على ثلاث أسئلة حيث يهدف كل سؤالإلي :

السؤال الأول: يهدف إلى معرفة الحالة الاجتماعية لكل تلميذ يمارس الألعاب الإلكترونية، أما السؤال الثاني والثالث: يهدف إلى معرفة توقيت خروج الأولياء والأبناء وهذا لمعرفة درجة رقابة الأولياء لأبنائهم، أما في السؤال الثالث مستوى التعليمي للتلميذ.

2-أما المحور الثاني: فقد تناولنا فيه دوافع إقبال التلميذ على إستخدام الألعاب الإلكترونية .

السؤال الأول: هو لمعرفة مصدر تحصل الأبناء على الألعاب الإلكترونية، أما السؤال الثاني: هي معرفة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ الجزائري، أما السؤال الثالث: ما هي الشخصيات التي تحبذها في الألعاب الإلكترونية، أما السؤال الرابع: فحاولنا فيه معرفة نفسية اللاعب وإنعكاسها على التحصيل

---

[1]- وليام ج، وجود وبول ك، هت، وآخرون، مناهج في البحث الإجتماعي، د، ط، مكتبة الجامعي الحديث للنشر والتوزيع، نيويورك، 1952، ص292.

[2]- موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات علمية، ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2004، ص204.

الدراسي، أما في السؤال الخامس :حاولنا معرفة الوسيلة التي يفضلها اللاّعب خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، والسؤال السادس والسابع :لمعرفة توقيت والأوقات ممارسة هذه الألعاب أما في السؤال الثامن حاولنا معرفة الأوقات التي يقضيها التلميذ في اللّعب، وفي السؤال الأخير من هذا المحور : إرتأينا أن نعرف مع من يمارس التلميذ الجزائري الألعاب الإلكترونية.

3-أما في المحور الثالث: فقد حاولنا معرفة درجة تأثير الألعاب الإلكترونية وهذا من خلال أسئلة المحاور والتي تدعو إلى معرفة درجة قيام التلاميذ بواجباتهم الدراسية في السؤال الأول، أما في السؤال الثاني: معرفة درجة تتبع المعلم للتلميذ، أما في السؤال الثالث يؤول إلى معرفة ميول التلميذ ، أما في السؤال الرابع : معرفة درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، أما في السؤال الخامس حاولنا جس نبض التلميذ، وهذا من خلال إعطائنا بعض المصادر التي حقاً تأثرت بالألعاب الإلكترونية مع الإستدلال خلال النتائج بمصدر حي لحصتين من الإذاعة الجهوية للمدية لبرنامج مرايا بتقديم نسيمة كحلي، أما في السؤال السادس والسابع :حاولنا معرفة النتائج قبل وبعد ممارسة الألعاب الإلكترونية، وفي السؤال الأخير :حاولنا إحساس التلميذ بنوع من المسؤولية وهذا من خلال إعطائه حق إبداء الرأي وهذا بإحساسه بخطورة هذه الألعاب في نفس الوقت.

-أما الأداة الثانية: هي الملاحظة وهي من الأدوات الجدّ مهمة في الحصول على المعلومات.

-**إذ تعرف الملاحظة** بأنها: إحدى أدوات جمع المعلومات، وتستخدم في البحوث الميدانية لجمع المعلومات والتي هي نتيجة لجمع البيانات والتي لا يمكن الحصول عليها عن طريق الدراسة النظرية أو المكتبية، كما تستخدم في البيانات التي لا يمكن جمعها عن طريق الإستمارة أو المقابلة أو الوثائق أو

السجلات الإدارية أو الإحصائية والتقارير أو التجريب، ويمكن للباحث تبويب الملاحظة، وتسجيل ما يلاحظه الباحث من المبحوثين سواءاً كان كلاماً أو سلوكاً[1].

والملاحظة: في معجم المعاني الجامع تعني: المراقبة والتوجيه ومنه ملاحظة العمال أي مراقبهم والمشرف عليهم[2].

والملاحظة هي: فحص السلوك مباشرة عن طريق باحث أو مجموعة أشخاص يقومون بدور الملاحظين وتحتاج الظواهر المعقدة إلى درجة من التحليل أو التركيب أو تفسير البيانات[3].

-أيضا: هي أداة لجمع المعطيات والتي يتم بناؤها من أجل ملاحظة وسط معين[4].

- مجالات الدراسة:

يعتبر مجال الدراسة خطوة أساسية في البناء المنهجي لأي بحث علمي لأنه يقوم بوضع الباحث في قالبه وفي الهرم الذي يسمح له بالتحكم في كل خطوة بحثه ويمكن أن نميز في مجال دراستنا إلى ثلاث أنواع من المجالات.

1- المجال المكاني:

يمثل مجتمع البحث الميداني في الأطفال الذين يقومون باستخدام الألعاب الإلكترونية، حيث قمنا بزيارة متوسطة الرائد يوسف بن خروف -المدية- وبحكم الزميل في بحثنا هذا، هو أستاذ في علوم الطبيعية بهذه المتوسطة، مما ساعدنا في جمع المعلومات الكافية والضرورية لبحثنا رغم الظروف الصحية الصعبة.

---

[1]- د.رشيد زرواتي، المرجع السابق، ص 148.

[2]-.د.جمال معتوق، المرجع السابق، ص 150.

[3]- «Ar-ar» . www.almanaany.com، https:// أطلع علية يوم.17-03 -2020-، على الساعة 09.00

[4]-موريس أنجرس، المرجع السابق، ص 234.

2-المجال الزماني:

لقد امتدت دراستنا من شهر جانفي 2020 إلى غاية شهر جوان 2020 حيث قمنا بجمع المعلومات الكافية وللشروع في إنجاز هذا البحث العلمي، بمختلف جوانبه، المنهجي، النظري، الميداني، عن طريق تصميم إستمارة إستبيان تتماشى محاورها مع الأسئلة الفرعية للمشكلة، ثم قام الطالبين بتوزيع إستمارة الإستبيان يوم 08- 03-2020 ،واسترجعت في نفس اليوم من تلاميذ متوسطة الرائد يوسف بن خروف بولاية المدية.

3-المجال البشري:

هو المجتمع الذي يقوم الباحث بتحديده وتحديد نوعيته وخصائصه البشرية الذي يقوم بجمع المعلومات والبيانات اللازمة عنه، ويتضمن المجال البشري لهذه الدراسة مجموعة من الأطفال الذين يتراوح أعمارهم ما بين (11 سنة، 13 سنة)، يقومون بإستخدام الألعاب الإلكترونية.

.مفاهيم الدراسة:

تعتبر تحديد المفاهيم من بين الخطوات الأساسية في البحوث العلمية، لكونها تضع مفاهيم الدراسة تحت المجهر وهذا لمعرفة التفاصيل، بعيدا عن الغموض وهذا من أجل وضوح رؤية الباحث و وجهته، وإلى ما يريد الباحث الوصول إليه، فهي عبارة عن التعريف بالمتغيرات التابعة للدراسة، ومن بين أهم المفاهيم التي وجب علينا أن نقف عليها والتي تقوم بخدمة دراستنا هي كالتالي:

- **مفهوم اللعب:** هناك مجموعة من التعريفات للعب، تتحدد في الصياغة والمفهوم وترتبط فيما بينها بخيط مشترك من الصفات هي : الحركة، النشاط والواقعية والمتعة ومن بين هذه التعريفات نجد:

- نشاط حر موجه أو نشاط غير موجه يمارس من طرف الطفل لغاية التسلية والمتعة ويستثمر الكبار في أوجهه، وفي إنماء شخصيات الأطفال بإبعادها المختلفة: العقلية والجسدية، والفعالية والاجتماعية

- حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية والمتعة.

-سلوك يقوم به الفرد بدون غاية، وهو يعد أحد الأساليب الهامة التي بعبّر بها الطفل عن نفسه.

-عملية تمثل الفرد للمعلومات، حيث يتم تحويل المعلومات الواردة لتناسب حاجات الفرد، ويعتبر اللّعب والمحاكاة والتقليد جزءاً لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء لدى الفرد.

-وبشكل عام فإن اللّعب نشاط حر موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات، يمارس فرديا أو جماعيا ويتم فيه إستغلال لطاقة الجسم الذهنية والجسمية ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الأشياء[1].

-التعرف الإجرائي:

-اللّعب:هو نشاط لا إجباري ويمارس بطريقة فرديا أو جماعيا على شكل حركة أو عدة حركات بهدف الاستمتاع والتسلية والتربية.

-مفهوم الأثر:

يشير هذا المفهوم إلى أي تغير من القيم والآراء وسلوك الأفراد فقد تجعله يتصرف بطريقة جديدة أو يعدل سلوكه السابق، فهناك مستويات جديدة التأثير إبتداءً من الإهتمام على حدوث تغير على تلك الإتجاهات في النهاية علي إقدام الفرد على سلوك علني، وهذا ناجم على تعرضهم لوقت قصير أو طويل لوسيلة الإعلام[2].

- **التعريف الإجرائي:**

التأثير: هو التبديل الذي يطرأ على الفرد خلال تعرضه للرسائل الإعلامية، فقد تلقى أهمية بالغة عنده فيقوم بإدراكها والتعلم منها، فتكون له في آخر المطاف سلوكا جديدا له.

---

[1]-محمد أحمد صوالحة، علم النفس اللعب، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2004، ص 15.

[2]-محمد منير حجاب، أساسيات البحوث الإعلامية والإجتماعية، ط1، دار الفجر للنشر والتوزيع، مصر، 2004، ص 144.

-الألعاب الإلكترونية:

هي الألعاب التي تمارس من خلال الشاشات الإلكترونية من خلال التسجيل في العديد من الألعاب الإلكترونية والتي تؤخذ من الفيديو والصور والأصوات والرسوم المتحركة وسيطا إلى من يلعبها، وتأتي تلك الألعاب من خلال الحواسيب والهواتف الذكية ولوحات الإلكترونية والبلايستايشن أو أجهزة الإكس بوكس أو بلاي كات، والتي تقوم بتزويد الفرد بالمتعة وتعد إستخدام اليد مع العين(التأثير البصري الحركي)[1].

- **التعريف الإجرائي:**

هي تلك الألعاب الترفيهية التي تكون عبر الأجهزة الإلكترونية المختلفة ذات نشاط تنافسي ضد أشخاص واقعين أو أشخاص افتراضين داخل اللعبة.

- **مفهوم الطفولة:** تعد الطفولة من المراحل المهمة في تكوين مختلف المهارات والشخصيات، لما تتميز به من قابلية للتعلم ونمو مختلف القدرات، والطفولة هي مرحلة عمرية تتميز بأحداث بالغة الأهمية بالنسبة لبناء الشخصية في المستقبل على المدى القريب والبعيد وأن مطالبها الفريدة ومهاراتها وكفاءتها، لذا هي مرحلة جد مهمة التي يحتاج فيها الطفل إلى الكثير من الرعاية والمزيد من الاهتمام[2].

- **التعريف الإجرائي:** الطفولة هي مرحلة شحن البطارية من مختلف المهارات والقدرات لمواصلة المراحل القادمة العمرية.

- **التحصيل الدراسي:** يعرفه روبرت لاقون على أنه تلك المعارف التي يحصل عليها الطفل من خلال برنامج قصد تكيفه مع الوسط والعمل المدرسي، أما التحصيل الدراسي عند كل من أحمد كمال وعدلي

[1]-الموسوعة العربية الشاملة www. Mosoah.com، أطلع عليه يوم 13-02-2020، على الساعة 15:00.

[2]-فتيحة كشكوش، علم النفس الطفل، ط1، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2010، ص 5.

سليمان فإنه يعني مدى ما يستوعبه الطالب أو التلميذ من المواد الدراسية ومستواه في كل مادة من هذه المواد لمعرفة حقيقة مركزه في كل مادة[1].

- **التعريف الإجرائي:** هي تحصيل حاصل لما يحصله التلميذ من معارف حول كل مادة مقررة والتي يحصل عليها خلال الإختبارات التحصيلية والتي ستمكنه في الأخير من الإنتقال إلى السنة القادمة.

- **الدراسات السابقة:**

تعتبر الدراسات السابقة من أهم الخطوات التي يمر عليها الباحث خلال بحثه العلمي لما لها من أهمية بالغة في توجيهه وتبين الجوانب المبحوثة والغير المبحوثة بالإضافة إلى السلبيات والإيجابيات حول دراسة هذا الموضوع وهذا لمساعدته على ضبط الموضوع ومجال بحثه وهذا لكي يعطي نوع من المعرفة العلمية الجديدة.

وفي إطار موضوعنا هذا، إرتأينا مجموعة من الدراسات والتي نرى أنها تخدم بحثنا هذا والتي تتصل بموضوع الدراسة الذي يندرج تحت عنوان: الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي.

الدراسات:

حيث لم نتمكن من إيجاد دراسات تناولت موضوع دراستنا على مستوى مكتبة جامعة المدية إلى أنه قمنا بالاطلاع على مجموعة من الدراسات غطت كل منها جانب معين في دراستنا من بينها:

-**الدراسات الأولى:** جاءت بعنوان " **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**[2]" حيث تعتبر أطروحة دكتوراه قدمت سنة (2009/2008) في جامعة الجزائر العاصمة بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والإتصال للباحث أحمد فلاق.

---

[1]– أحمد جمال، عديا سليمان ، المدرسة والمجتمع، مكتبة الأنجلو المصرية، د. ط، القاهرة، 1980، ص 48.

[2]–أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات– أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، (2008،2009).

حيث تعرضت هذه الدراسة إلى ألعاب الفيديو من حيث مضمونها، وجمهورها من خلال تحليل مضمون عينه من ألعاب الفيديو الأكثر إنتشاراً في أوساط الأطفال الجزائري، بهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من ناحيتي الشكل والمضمون حيث جاءت إشكالية الدراسة كالتالي:

-ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

واندرجت تحتها التساؤلات التالية:

-ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟

-ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟

-ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

-ماهي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟

-ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟

-كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع محتوى القيم التي في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

حيث اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي، بمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال وتمت الاستعانة بتقنية تحليل المضمون بالجزء المتعلق بمضمون هذه الألعاب، أما فيما يخص تفاعل العينة مع مضامين الألعاب فقد تم الاعتماد على استمارة الإستبانة حيث توصل الباحث على مجموعة من النتائج:

-كانت الألعاب في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين وكل هذه العناصر الشكلية والتقنية الحديثة والتي تجذب إنتباه الطفل.

-قد تبين أن للعبة (الفيديو) تتيح للأطفال الإكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب فهم يمارسون إختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو دون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

–وقد تم الإشارة أيضا إلى هذه الألعاب تحتوي على ثقافة منتجيها يتم فيها التركيز على القيم الحركية و الجسمانية ثم النفسية والعقلية ثم الإجتماعية وأخيرا الأخلاقية وهي ليست بالترتيب المعمول عليها في مجتمعاتنا العربية.

– ولوحظ أيضاً أنها ليست تسلية بريئة بل هي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها فتؤدي وظائف ظاهرة وأخرى مستترة والمرتبطة بنشر ثقافتها.

- **تقييم الدراسة:**

حيث تشابهت هذه الدراسة التي تمثلت في الطفل الجزائري وألعاب الفيديو مع موضوع .بحثي. الذي تميل في أثر هذه الألعاب على الطفل الجزائري من حيث تحصيله الدراسي والذي تشابهت معه في إستمارة الاستبيان بالإضافة إلى الإستعانة بعدة مراجع التي تتعلق بالألعاب الإلكترونية. حيث قمت بالإستعانة بعدة نقاط من نتائج هذه الدراسة وجعلها محطة دليل وحجة من خلال النتائج المرجوة الحصول عليها من البحث.

_ الدراسة الثانية:

دراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال[1]، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، من إعداد الطالبة مريم قويدر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2010.

حيث تمحورت إشكالية هذه الدراسة والذي جاء في تقرير شركة عنوان: ألعاب الفيديو في القرن 21 " أن الصناعة الأمريكية تصنع الألعاب الإلكترونية من أجل الترفيه، فقد وصلت قيمة مبيعاتها إلى 74.1 مليون دولار سنة، ففي بداية سنة 1970 أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب

[1]– مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، أطروحة ماجستير، جامعة الجزائر، 2012.

والأطفال وهذا طلبا للراحة، مما لاقت رواجا كبيرا في البلدان العربية في السنوات الأخيرة خاصة في الجزائر.

فاستخدمت هذه الدراسة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل في الجزائر ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل وأثرها على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة وقد تم طرح التساؤل التالي:

- ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

ويتفرع عنه التساؤلات التالية:

- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

-ما هي أكثر أنوع الألعاب الإلكترونية إستقطاباً لإهتمام الأطفال؟

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

-ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

حيث أستخدمت هذه الباحثة في دراستها دراسة ميدانية تحليلية، إعتمدت على المنهج الوصفي لوصف أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل وكذلك إستمارة لجمع المعلومات إضافة إلى المقابلة والملاحظة حيث طبقتها على عينة طبقية من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 و12 عاما ومن خلال كل هذا توصلت الباحثة لعدة نتائج منها:

-ممارسة الألعاب الإلكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة.

أغلب مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا للمغامرة و المتعة في المرتبة الأولى أما في المرتبة الثانية حبا في تقنية الذكاء، وفي المرتبة الثالثة حبا للخيال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من أجل شغل وقت الفراغ وتبقى أقل نسبة من يمارسونها في تطوير مهاراتهم وموهبتهم.

– يفضل الذكور ممارسة الألعاب الإلكترونية من الإناث وهذا يعود لطبيعة الجنسين ولكونها وسيلة ترفيه حديثة وجديدة في الجزائر.

تقييم الدراسة:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستي في تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري المتمدرس وكذلك مجتمع البحث هما الأطفال بالإضافة إلى أداة جمع البيانات ألا وهي الاستمارة وفي الدراسة باعتبارها دراسة تحليلية وصفية، فقد اعتمدت على هذه الدراسة من خلال نتائجها أيضا والتي تمثلت في ميول الطفل الجزائري لأنواع الألعاب على حساب الألعاب الأخرى وباعتبارها وسيلة ترفيهية جديدة في الجزائر.

تمثلت في أن هذه الألعاب كما أنها تؤدي دور الترفيه بامتياز على النحو الخارجي فإنها تؤدي لعواقب جدٌّ وخيمة في تمرير الثقافات المنحطة والمخلة بالحياء والقيم والتي لا تتناسب مع ديننا ولا مجتمعنا العربي والتي في الأخير تؤدي إلى إنطواءات سلبية للتحصيل الدراسي لدى الطفل الجزائري، كما أنه تناسبت هذه الدراسة مع أدوات جمع البيانات الإستمارة و الإستفادة من عدة مراجع وتتناسب مع دراستنا في المنهج.

الإطار النظري

الفصل الأول: ماهية اللّعب .

المبحث الأول: تعريف اللّعب وأهميته.

المبحث ا لثاني: أنواع اللّعب ووظائفه.

المبحث الثالث: تقسيم اللّعب ونظريات اللّعب.

الفصل الأول: ماهية اللعب

تمهيد:

هناك إهتمام باللّعب منذ الحضارات القديمة، كما لاقى اللّعب إهتماماً في الحضارة الإسلامية، وكما أكد المربون والعلماء في العصر الحديث على دوره في نمو الشخصية والتكيف النفسي والإجتماعي, واللّعب يعتبر حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر هام من مظاهر السلوك لما تميزه من مرونة وقابلية للتعلم ونمو المهارات[1].

حيث يعتبر اللّعب وسط تربوي وليس وسط لسد الحاجات فقط وحتى نعطي صورة متكاملة عن موضوع البحث سنتطرق في هذا البحث إلى: ماهية اللّعب وأهمية في الحياة الطفل وهذا ما يسمح لنا فهم اللّعب بتبين أنواعه وأبعاده، ليتم بعدها تقسيم اللّعب وذكر أهم النظريات التي إهتمت بهذا المجال.

[1]–د. نرجس زكري. و.د شهرزاد نوار، نشاط اللّعب وعلاقته بتنمية التفكير و الإبتكار لدى أطفال الروضة، مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة (الجزائر)، العدد 26، سبتمبر 2016.

المبحث الأول: تعريف اللّعب وأهميته,

-اللّعب (play):

يعرف اللّعب لغوياً وكماً ورد في قاموس المحيط بأنه: مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جدَّ، وهذا يعني إنتقاء صفة الجدية عن اللّعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللّعب، كما ذكر في قاموس المنجد، المزاح، وفعل فعلاً بقصد "اللذة أو التنزه"

-ويعرف جود اللّعب بأنه فاعلية ممتعة تؤدي لذاتها، والفاعلية هنا تحتوي ضمنيا نشاطا وحركة، كما أنها تزود صاحبها بالسرور (الطائي).

-ويعرف بياجيه اللّعب بأنه :"عبارة عن عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومة الواردة لتلاءم حاجات الفرد، واللّعب كما جاء في موسوعة علم النفس هو ضرب من النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيسي هو اللّذة والمتعة الناجمة عن ذلك النشاط".

-ويعرف عدس اللعب بأنه": إستغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولا يتم اللّعب دون طاقة ذهنية أو حركية".

- ويعرف فروبل اللعب بأنه: "نشاط تلقائي ونفسي، وهو مثال للحياة البشرية في مجموعها لذلك كان مقرونا بالرضا والراحة النفسية والجسمية والشعور بالسلام الكوني"، (الطائي)[1].

- وترى فيولا البلاوي: أن اللعب: "نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبث على نفسه البهجة، ويهدف للهو وإستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوي أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي[2].

[1]-د. حنان عبد الحميد العناني، اللّعب عند الأطفال، الأسس النظرية و التطبيقية، ط1، دار الفكر والنشر، عمان، الأردن، 2002.، ص 12،13.

[2]-د. سوزايا ميلر،و د. حسن عيسى، سيكولوجية اللّعب، عالم المعرفة سلسلة كتب ثقافية يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1987، ص 12.

–ويعرفه ويبستر (Webster) بأنه:" سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية"، ويعرف بياجيه(Piaget) اللّعب:"أنه عملية تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاءم حاجات الفرد، فاللّعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي" .

ويعرف الموسوعة البريطانية اللّعب بأنه:" أي نشاط طوعي من أجل السرور، وتعرف سوزانا رايزكس اللّعب على أنه:" عمل الطفل والوسيلة التي ينمو ويرقى بها ونشأ اللّعب رمز للصحة العقلية.

إزاء هذه المحاولات من أجل تحديد خصوصية اللّعب من خلال ملاحظة كل هذه التعاريف فمن المفيد عرض أهم مميزات وسماته وعليه فاللّعب يتصف بأنه:

1– **نشاط حر**: أي أن اللاّعب لا يمكن أن يكون مجبرا على اللّعب من دون أن يفقد اللّعب طبيعته المسلية والجذابة والسارة.

2–**نشاط منفصل**: أي أنه محاط بحدود من المكان والزمان ومحدد بشكل مسبق.

3–**نشاط غير منتج**: أي أنه لاينتج عن خبرات مادية وإنما يتم إنتقال اللاّعب ضمن دائرة من اللاّعبين من البداية إلى النهاية.

4–**نشاط له قواعد**: أي أنه يخضع إلى إتفاق يعني القوانين المعتادة ويقيم من حين إلى آخر تشريعا جديدا.

5–**نشاط وهمي أو تخيلي**: أي أنه يترافق بشعور خاص يتصف بواقعية أو بلا واقعية.

6–من الصعب التنبؤ بنتائجه يرتبط بالميل والسرعة والخفة فهو يساهم في نمو الفرد من جميع نواحي الحياة[1].

–ومن بين هذه التعريفات يمكن استخلاص تعريف شامل للّعب هو أنه نشاط حّر موجه وغير موجه ويكون على شكل حركة ويمارس من طرف الأفراد جماعات أو فرادى حيث يستغل طاقة الجسم الذهنية

[1]–د. فاضل حنا، اللّعب عند الأطفال، ط1، دار المشرق للخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، 1999، ص17،18.

والحركية ويتصف بالسرعة والخفة حيث لا هدف له، إلا المتعة والتسلية وتمضية الوقت[1]، وقد يبتكر الطفل بعضها بالإتفاق مع باقي الأطفال المحيطين به.

– ويرى الدكتور "محسن العرقان" أستاذ الاجتماع بمركز البحوث الاجتماعية بالقاهرة:أن اللّعب في حياة الإنسان ليس مقصورا على الطفولة، فالألعاب موجودة في كل طور من أطوار الحياة، ولكن بأشكال مختلفة".

وهذا لا ينفي أن اللّعب يحتل مكانة كبيرة خلال مرحلة الطفولة لأنها الوسيلة التي يتعامل معها الطفل خلال حياته، ووسيلته التعبيرية عما يريده، حيث يشارك الآخرين في التسلية ويتدرب على التعامل مع الكبار مستقبلا، واللّعب الجماعي خلال السنوات الخمس الأولى من عمر الطفل له أثره في نمو الفعّال لدى الأطفال، لذا فإن الطفل الذي يحرم من اللّعب يصبح أكثر أنانية وأقل إجتماعياً".

والمفهوم الدارج للّعب على أنه" مجرد لهو بل هو فهم خاطئ، حتى ذلك اللّعب الذي يمكن أن نعتبر ترفيهاً هو طريقة لإكساب الأطفال ما يرغب توصيلهم إليهم، فأثناء اللّعب تنتقل العادات وأساليب التعامل وتتكون الشخصية وتصبح أكثر إتزانا وأوسع أفقا فمن خلاله يمكن إكتساب الطفل المهارات الإجتماعية والقيام بالأدوار الإجتماعية.

فاللّعب:هو نشاط تلقائي وأوسع أفقا فمن خلاله يمكن إكتساب الطفل المهارات الإجتماعية والقيام بالأدوار الإجتماعية الأخرى.

فاللّعب:هو نشاط تلقائي طبيعي لا يتعلم وبالتالي الطفل الذي لا يلعب هو طفل غير عادي، فهو مهنة الطفل الطبيعية التي فطر عليها وهو وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية وهو مخزون معرفي، فإنه نظام يدعم إلى إكتساب الطفل الكثير من المعرفة التي لايمكن الوصول إليها إلا من خلال التفكير.[2]

[1]– مريم قويدر، المرجع السابق،ص45.

[2]– د. فضل سلامة، سيكولوجية اللّعب عند الاطفال،ط1، دار السلام للنشر والتوزيع،الأردن،عمان،2014،ص،74،75.

حيث يذكر الباديو خلايله: أن الألعاب تساعد على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال[1]

- **الألعاب الترويجية الرياضية:**

يشمل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل إلى جيل ومنها الألعاب الشعبية.

- **الألعاب تمثيل الأدوار:**

ويعتمد هذا النوع من الالعاب الخيال الواسع للأطفال ومقدراتهم الإبداعية وفيها يتم تقمص الأطفال لشخصيات الكبار مقلدين في ذلك سلوكهم وهنا يعكس الأطفال نماذج حياتهم الإنسانية والمادية المحيطة بهم، وينشأ هذا النموذج من اللّعب إستجابة لإنطباعات إنفعالية قوية يتأثر بها الطفل بنموذج من الحياة في الوسط المحيط به.

- **الألعاب اللغوية:**

تمثل الألعاب اللّغوية نشاطا مميزا للأطفال بحكمه وقواعد موضوعة ، وله بداية محددة ونهاية محددة من خلالها يمكن تنمية الإتصال اللّغوي بين الأطفال وتدريبهم على الإستخدام الصحيح لكثير من أدوات حروفا أو أسماء أو أفعال، كما أنها تمنح الطفل فرص الإبداع اللّغوي عن طريق التدريب الشفوي.

[1]– سميرة سليمان الحافي، أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر 05 –06 سنوات في محافظة غزة، رسالة ماجيستير في مناهج وطرق التدريس، كلية التربية في الجامعة الإسلامية، غزة، 2013، ص24.

-الألعاب الثقافية التعليمية:

من خلال هذه الألعاب يكتسب الطفل معلومات ومعرف وخبرات متنوعة ويدخل ضمنها الأنشطة القصصية المختلفة كالمطالعة والكتابة وبذلك فإنها تعد وسيطا لتربية الأطفال والحفاظ على الهوية الثقافية للمجتمع[1].

الألعاب العلاجية :وهي أوجه النشاط المختلفة التي توجه الطفل الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون.

الألعاب التركيبية البنائية:

يمثل هذا النوع ألعاب البناء والتشييد بالطرق والمواد المختلفة[2].

_ أهمية اللعب:

حيث نجد أن للعب أهمية بالغة في نمو الطفل حيث تكتشف خصائص شخصية وقدراته وميوله ورغباته وتنمو وترتقي خلال النشاطات السلوكات المختلفة التي يمارسها، ومن هنا قيل أن الشخصية تتكون في النشاط، والطفل نادراً ما يمارس نشاطه بمعزل عن الأطفال الآخرين بل إنه غالبا ما ينفذها معهم وهو يستمع بهذه الممارسة الجماعية التي تمكنه من الدخول في علاقات متعددة ومتباينة تتيح له أن يتعرف ذاته أولاً وذوات الآخرين التي يشاركونه هذه الأعمال والنشاطات المختلفة.

وهكذا ينمو الطفل ويتطور جسديا ونفسيا وإجتماعيا وأخلاقياً ولعل اللّعب واحد من النشاطات الهامة التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة التي تنطوي عليه الحيوية والجاذبية وما يحققه من متعة وإبتهاج وما يتطلبه من حركات وأساليب ومهارات وقدرات.

---

[1]- أ/ علي الهمالي أحمد، اللّعب وأثره في عملية التعليم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، كلية التربية طرابلس، جامعة طرابلس، عدد السادس، نوفمبر 2016، ص 76.

[2]د/ محمد محمود الحيلة، الألعاب من أجل التفكير و التعليم، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007، ص 76.

– فهو مركب من نشاطات كثيرة وفيه تتكون عمليات نفسية عقلية محددة، ويُعاد تكوين بعضها الآخر من العمليات التي تتكون في نشاط اللّعب كالتخيل والتذكر والتفكير والتجريد والتركيب، حيث يعد اللّعب في الطفولة وسيطا تربويا في تشكيل شخصية الطفل وبنائها من جميع الجوانب الحسية الحركية الإجتماعية والإنفعالية والمعرفية.

–كما أنه منطلق للنشاط التعليمي التربوي في المرحلة اللاّحقة أي في المدرسة، حيث كان أفلاطون يرى في اللّعب طريقة للتعلم الأطفال المهارات المطلوبة منهم في أعمالهم كراشدين، حيث قال الفيلسوف كومينوس في كتابه مدرسة الطفولة " ما دام لعب الأطفال لا يؤذي الغير، فيجب أن نشجعهم عليه بدلا من أن نعاتبهم عليه، لأنه أسلوبهم في التعليم".

–وترى الدكتورة سعدية بهادر " أستاذة علم نفس النمو "، ورئيس جمعية أحباء الطفولة بمصر، أن الألعاب الجماعية التي يصاحبها الغناء والحركة هي مواقف مبسطة من الحياة صنعتها الحكمة الشعبية.[1]

[1]– فاضل حنا، المرجع السابق، ص 37.

المبحث الثاني: أنواع اللعب ووظائفه.

هناك عدة أنواع للعب لما له أهمية بالغة في حياة الفرد التكوينية ومن بين هذه التقسيمات نجد:

-**اللّعب التعاوني:** يتم اللّعب كجماعة ويكون لهم قائد يوجههم وعادة يكون في بداية المرحلة الإبتدائية

- **اللّعب التناظري:** يلعب الطفل وحده يلعب الطفل وحده فيتحدث للعبة وكأنها شخص حقيقي و هذا النوع من اللّعب هو تعويض للأطفال الذين لا يلعبون مع المجموعات .

- **اللّعب الإيهامي:** يظهر في الشهر الثامن عشر من عمر الرضيع ويصل إلى الذروة في العام السادس، وللعب الإيهامي فوائد كثيرة منها:

أ- ينمي الطفل معرفيا واجتماعيا وإنفعاليا.

ب- يستفيد منه علماء النفس في الإطلاع على الحياة النفسية للطفل.

ج- يكف عن الإبداعات لدى الأطفال.

-**اللّعب الإستطلاعي** : ينمى الطفل معرفيا، فعندما يحصل على لعبة جديدة كالسيارة مثلا فإنه يكسرها ليعرف ما تحتويه في الداخل وتثير اللّعبة المعقدة إهتمامه أكثر من اللّعبة البسيطة[1].

-**الألعاب الفنية:** هي إحدى أنواع الألعاب التركيبية وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومنها الرسم بالمواد المختلفة.

-وظائف اللّعب:

هناك العديد من الآراء حول وظائف اللّعب، فهناك من حاول الخوص في التعمق في وظائف اللّعب، بينما إستقر آخرون على أن اللّعب يسهم في التنشئة الإجتماعية للطفل كوظيفة أساسية (عبد الباقي 1990)، ولقد لخص أرنود(Arnoud) وظائف اللّعب بتقديمها في نقاط كالآتي:

-يعمل اللّعب كمولد ومنظم لعمليات التعلم المعرفي .

[1]- فضل السلامة، المرجع السابق، ص 78،79.

-يساعد اللّعب الأطفال في السيطرة على القلق والصراعات النفسية.

-يعدُ اللّعب أداة رئيسية لتعميق إحساس الطفل بالمشاركة الإجتماعية وتنمية المهارات اللازمة لعمليات التفاعل الإجتماعي.

-يساعد اللّعب في تحقيق النمو الجسمي والمهارات العضلية .

-يساعد اللّعب في إكساب الأطفال مهارات حل المشكلات.

-اللّعب يدفع الأطفال إلى التفكير الإبداعي.

-يتمكن الأطفال من خلال الخبرات الذاتية للّعب الإحساس بالذات.

-يساهم اللّعب في نمو الشخصية وتحقيق الصحة النفسية للطفل .

-يحقق الطفل من اللّعب المتعة والسعادة.

-يوفر اللّعب فرصة جديدة للعمل والإتقان والإجادة والتدريب .

-يساعد اللّعب في زيادة المستوى المعرفي لدى الأطفال .

-للّعب وظيفة لها أهميتها في كونها تنعكس من خلال خاصية تمثيل الأدوار الإجتماعية التي تهيئ الطفل للحياة الرشد(عبد الهادي).

-اللّعب يحرر الطفل من القيود ويفتح ذهنه ويساعد في إنطلاق خيالاته مما يدفعه إلى ممارسة الأعمال إبتكارية.

- اللّعب يساهم في منح الطفل الثقة بقدراته بنفسه وفي الوقت ذاته يجعله يتفاعل مع غيره من الأطفال (عبد الباقي)

- يساعد الطفل على الإتزان والضبط والتحكم.

- يساعد الطفل على التخلص من السموم الزائدة من الجسم.

- يساهم اللعب في تعرض الطفل إلى أشعة الشمس والهواء القي.

– اللّعب يبعد الطفل عن القيام بأعمال فوضوية أو تربوية.

– يساعد اللّعب في التخفيف على الكثير من الضغوط الأسرية والمدرسية التي يعاني منها الأطفال[1].

– حيث يعتبر اللّعب نشاط حر يكسب الطفل المهارات الحركية المتعددة ويظهر مواهبه وقدراته الكامنة، فالنشاط الحر لا يحدث فقط على مستوى الترفيه بل إنه الفرصة المثلى التي يجد فيها الطفل مجالاً لا يعوض لتحقيق أهداف النمو ذاتها، واكتساب مما يعز اكتسابه في مجال الجد، وهذا لتصبح حركتهم أكثر تحديدا ، الأمر الذي يعتبر إضافة لنمو شخصية الطفل، ويدفع إلى التضحية في سبيل رفاهية المجتمع والّذي هو من مستلزمات الإصلاح الإجتماعي[2].

حيث يرى الكثير من الباحثين أن اللّعب هو معرفة مجموعة من السلوكات التي يقوم بها الفرد وهذا إستجابة لمطالب بيئته والّذي يسمى في الأخير اللّعب حيث له ثلاث وظائف رئيسية:

الوظيفة الأولى: هو أنه وسيلة لتصريف الطاقة:

إذ أن الحياة المدنية المتدنية تدفع بالطفل إلى أن يكف نشاطه الحركي لفترات طويلة(كأن يجلس عاقلا ويمنع نفسه من الجري وما ذلك من النشاط الحركي)، ومن شأن هذا الحراك أن يحبط الطفل، ولذلك كان لا بد أن تكون حركة وفترات مشبعة للطفل.

الظيفة الثانية:

أن اللّعب يفيد في التدريب الرياضي والمهارات الجديدة، فالطفل الصغير يلعب بالكرة البت الصغيرة تخيط الملابس الدمى لعروستها وظهور هذه الأنواع السلوك ومهارات جديدة تدفع به إلى السيطرة والكفاءة.

[1]–د.رافدة الحريري، الألعاب التربوية و إنعكاساتها على تعلم الأطفال، ط1، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2014،ص58،59.

[2]–د. فضل سلامة، المرجع السابق، ص 24، 25.

الوظيفة الثالثة: أن اللّعب يعبر عن الرغبة في التدريب على أنواع السلوك التي تصدر عن دور نموذجي (حقيقي أومتخيل)، وهذا من أجل أن يتكون في ذهن الطفل بعض الإدراك للتسلية بين الطفل والنموذج هذا يشمل الحضارات معدودات بشاعر الكبار[1].

[1]–د. عبد الرحمان سيد سليمان، ود. شيخة يوسف الدربستي، اللّعب ونمو الطفل، د.ط، مكتبة زهراء الشرق، القاهرة، 1996، ص38.

المبحث الثالث: نظريات اللّعب.

هناك عدد من النظريات في علم النفس تناولت اللّعب والأنشطة المرتبطة به لدى الأطفال بالدراسة والتفسير حيث نجد أن بعض هذه النظريات ربطت اللّعب بعدة عمليات منها:

1- نظرية الجشطالت أو المجال:

لقد إهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللّعب على أساس الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية "الجشطالت " ولقد رأى كوفكا: أن نمو الطفل يتضمن أحد الإدراك الحسي، فمثلا:" مرور الطفل بجرس الباب يولد عنه الرغبة في دق الجرس، لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك بحسب نموذج معين، وبين العمل المناسب له، وهكذا يحدث اللّعب الإيهامي لدى الطفل حيث لا يرى هذا الأخير تناقضا في إحتضان عصا أو ضربها كما لو كانت طفلا ".

ثم جاء (كيرت ليقيم) فوسع النظرية وقال: بأن سلوك الفرد يتوقف على موقف الكلي الّذي يجد نفسه فيه، وتختلف إستجابة الفرد بإختلاف عمره وشخصيته وحالته الراهنة وجميع العوامل الموجودة في محيطه، فمثلا: في موقف ثاني، ربما يحول وجود أم الطفل الصغير أو معلمته الموقف الخطير إلى الموقف سار وممتع بالنسبة له.

2- نظرية التحليل النفسي:

حيث أصحاب هذه النظرية أن اللّعب ذو وظيفة توعية ويرى علماء النفس التحليليون أن المجتمع يكبت ميول الأفراد الضارة ولا يسمح لها بالظهور، والفرد يشعر بالرغبة في إشباعها والحاجة إليها، ويقوم اللّعب بتلبية الميول، بالإضافة إلى كونه يتغلب على المخاوف الموروثة عند الطفل من أجداده الأوائل والتي تتمثل في السلوك البدائي لأجدادنا أثناء الأحقاب الأولى للتطور العقلي، ويذهب عالم النفس الألماني إلى أبعد من ذلك فيرى: أن البذرة الأولى إنما تمر في أثناء تطورها بجميع المراحل التي مر بها أجدادها إلى أن تصل إلى النمو الكامل، أما "هربرت سينسر"فيضيف إلى هذه النظرية: بأن التطور العقلي

كان متماشيا جنباً إلى جنب مع التطور الجسمي مادامت العمليات العضلية متصلة إتصالاً وثيقاً بالجهاز العصبي.

حيث يرى" ستالين هول": في أن الطفل أثناء تطروه من مرحلة الطفولة المبكرة حتى البلوغ نجده يقلد في الطفولة حياة الرجل البدائي ثم يقلد في نموه وفقا لما سار عليه التطور العقلي للجنس البشري، وأن التطور الذي يطرأ على اللّعب أثناء تقدم الطفل إنما هو في نظر "ستانلي" هو عبارة عن فتح الدوافع والغرائز المورثة في تكوينهم البيولوجي.

وبإختصار فإن اللّعب بحسب النظرية هو تلخيص لضرورة النشاطات المختلفة التي مر بها الجنس البشري عبر القرون والأجيال، كما أن اللّعب وفق هذه النظرية ما هو إلا تلخيص أو إسترجاع أو التخلص من بعض ميول وراثية قديمة عبر التطور الحضاري من طور الصيد إلى الرعي إلى الزراعة، فالإنسان يلخص في لعبه تمامًا مثل: الممثل على المسرح حينما يلخص تاريخ أمة من الأمم في ساعات قليلة.

وقد وجهت إلى هذه النظرية إنتقادات كثيرة منها:

أن هذه النظرية بنيت على إفتراض أن المهارات التي تعلمها جيل عن جيل والخبرات التي تحصل عليها يمكن أن يرثها الجيل الذي يليه، غير أن النظرية القائمة بتوريث الصفات المكتسبة إضافة إلى أن الصغار ليسوا صوراً مصغرة عن الكبار.

3- نظرية الإعداد للحياة:

وقد أعد هذه النظرية "كارل جروس " سنة 1896، وهي مقابلة لنظرية " ستانلي هول"، ويرى جروس:أن اللّعب بالنسبة لكائن الحيّ هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة، بذلك يستطيع الطفل أن يسيطر سيطرة تامة عليها، وأن يستعملها إستعمالاً حراً في المستقبل، فاللّعب :هو إعداد للكائن الحي كي يعمل في المستقبل الأعمال الجادة والمفيدة، ومثال ذلك هو تناطح الحملان في لعبهما دائما هو تمرين

على تناطح الجدي في المستقبل، والدفاع عن النفس، وكماأن صغار الطير يضرب بأجنحتها بعضهما البعض في أثناء اللّعب، فهي حركات الطيران، وكذلك القطط التي تطارد بعضها البعض في أثناء لعب، فهي تقوم بحركات تشبه الحركات التي تقوم بها في المستقبل بقصد الحصول على الطعام ومطاردة الفريسة، والطفلة في عامها الثالث تستعد بشكل لا شعوري لتقوم بدور الأُم حين تضع لعبتها وتهدئها لكي تنام، وهكذا فإن مصدر اللّعب هو الغرائزي(الآليات البيولوجية).

فاللّعب في هذه النظرية يؤدي وظيفة حيوية، وذلك في إعداد الأطفال الصغار إلى حياة الكبار، فاللّعب ماهو إلاّ تدريب في تنمية الوظائف الجسمية والعقلية والإدراكية لدى الطفل، ثم إعداده للحياة المستقبلية، وتعد هذه النظرية الأكثر قبولاً لتفسير ظاهرة اللّعب عند الأطفال، وهكذا نرى أن نظرية "جروس" هذه يصح تطبيقها على الإنسان والحيوان، فحياة الإنسان غنية بعناصرها وتفاعلاتها وحاجاتها المختلفة إذا ما قورنت بحياة الحيوانات البسيطة المحدودة.

4- نظرية أدلر في اللعب:

يرى"ألفريد آدلر"في لعب الأطفال مرآة لحاجات الطفولة، ويمكن إشباع هذه الحاجات عن طريق النشاط الجسمي أو التخيلي، فيكون اللّعب بهذا المعنى إشباع حاجات الطفل كتعويض له عندما يشغل في ناحية معينة ، لأن الشخص البالغ يسهل عليه إشباع حاجاته أكثر من الطفل الذي مازال يشعر بالعجز أمم الكبار، ويضيف "أدلر ": بأن الشخص البالغ الذي يكثر من اللعب إنما يميل ذلك غالبا على أنه يصل في عمله الجدي إلى درجة الإتقان والنجاح التي يتمناها لنفسه، حيث يقول "آدلر": إن الطريقة التي يلعب بها والأنواع التي يحتاجها ومدى الإهتمام التي يظهرها نحوها إنما توضح إتجاهه نحو بيته وكيفية علاقاته مع زملائه سواءً كانت علاقة صداقة أم عداوة، كما أنه عن طريق اللّعب يمكننا مشاهدة جميع إتجاهات الشخص نحو الحياة وخاصة إذا كان إتجاهه نحو السيطرة والقيادة والتوجيه، حيث يرى "أدلر" أن هذه النظريات السابقة لم تعد تفسيرا شاملا لوظيفة اللّعب، فاللّعب كأي نشاط آخر لا بد من

دوافع داخلية ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواءً كان نشاطاً جسمانياً أو عقلياً، كما أن الشخص المتعب عقليا يكون عادة في حاجة إلى اللّعب أكثر من الشخص المجهد جسمياً، وعلى هذا الأساس نجد أن كل فرد يندفع إلى النشاط اللّعبي بحسب حاجاته وميوله الخاصة، فيشعر بالسرور و الراحة.

ومما لا شك فيه أن اللّعب أثناء الطفولة المبكرة يكون موجهاً بدوافع نفسية داخلية، فاللّعب بأدوات حقيقية واقعية أو عن طريق الخيال، كما في اللّعب الإيهامي، فهذان العاملان التجربة والقدرة، هما جوهر اللّعب.

5-النظرية النفسية المعاصرة في تفسير اللّعب:

أ- نظرية ديناميكيات الطفولة:

ومن أشهر رواد هذه النظرية "كار" الذي يرى :أن اللّعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق التوجيه، أما لانجLANGE.K فيرى: أن الهدف الأصلي للّعب هو تكامل الذات في حين يؤكد "تايلور " :أن الهدف هو الإشباع النفسي الحرّ، فإن " ويلاكروا" : يرى أن اللّعب يرمي إلى هذا الإشباع عن طريق التعبير الحرّ للميول والمشاعر الفردية.

ويرى "بويتنديجك " اللّعب ليس وظيفة واحدة بل ينتقل إلى الخصائص العامة لديناميكيات الطفولة، حيث يرى أن الطفل يلعب نظرا لوجود خصائص معينة للآليات النفسية لا تسمح له بأن يعمل أي شيء إلا أن يلعب ،والتي تتم بطريقتين تدريجية، يسلم "بياجيه" بوجود عمليتين أساسيتين هما: الإستيعاب التمثيلي والتلاؤمي، وعملية الإستيعاب أو التمثيل هي التغيير من خصائص الشيء حتى تتناسب مع الصورة الموجودة في الذهن، أما التلاِؤم فهو تغيير المعاني الداخلية لتتماشّى مع الميراث الجديد مثال ذلك:عندما تعلم الأم إبنها كلمة القطة، فإذا رأى كلباً وليس قطاً فإنه يقول عنه قطاً فهو يتعلمها فتكون هذه هي المواءمة (عاشور).

حيث يؤكد "بياجيه" تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان، أي التوازن بين الإستيعاب والمواءمة ولكن في حالة عدم وجود الإتزان، فإن الإستيعاب بشكله الخاص، لايكون متوازناً بعد التلاؤم مع الواقع.

أما المواءمة بدون توازن مع الإستيعاب فإنه يسمى محاكاة أو تقليد، وبذلك يكون اللّعب والمحاكاة جزأين مهمين لنمو الذكاء (عاشور)[1].

ب- **النظريةالتلخيصية:**

أمدت نظرية التطور التي ظهرت في القرن التاسع عشر دراسة الطفل بدفعة قوية، مثلما فعلت لكل العلوم البيولوجية، فالإهتمام بإرتقاء الإنسان من أدق الأنواع أدى إلى الإهتمام بنمو الوليد حتى يصل إلى الإنسان الراشد، وانتقل التركيز من التأمل إلى الملاحظة[2].

حيث ظهرت هذه النظرية على يد (ستانلي هول) سنة 1899-1942) بعد أن تأثرت بنظرية داورون، يقول: بأن لعب الأطفال إنما هو تغير لغرائزهم المختلفة، وأنه يعود أصلاً في الدوافع المورثة عند الأطفال من أجداده المختلفة، وأنه يعود أصلًا إلى الدوافع الحقيقية، وتعرف هذه النظرية كذلك بنظرية التخفيف من القلق، حيث يعتبر اللّعب وظيفة نفسية في الحياة الفرد، وهي تخفيف ما يعانيه من صراع وقلق نفسي، فالطفل الذي يخاف العفاريت فإنه يكثر من لعب الألعاب التي تمثل فيها دور العفاريت، والطفلة التي تكره تناول الدواء المُر تحاول أن تعطيه لدميتها.

حيث ترجع نظرية التحليل النفسي في تفسير اللّعب إلى عهد الفيلسوف اليوناني "أرسطو"، الذي كان يرى أن وظيفة التمثيليات المخزنة هي مساعدة المشاهدين على تفريغ أحزانهم من خلال مشاهدة ما فيها من أحداث وواقع.

---

[1]- د. عبد الله بن محمد الصبي، اللعب: أهميته، خصائصه، نظرياته، أنواعه، الأدوار التربوية للعب، منتدى أطفال الخليج ذوي الإحتياجات الخاصة، 05-22-2013، أطلع عليه، 20:30.

[2]- سوزان ميلر، وحسن عيسى، المرجع السابق، ص 15.

أما التأثير المباشر لوجهات نظر (فرويد) عن اللّعب، من الأشكال المتنوعة من طرق علاج الأطفال المضطربين نفسياً ذاته، ومعظمها يستخدم اللّعب التلقائي كبديل للتداعي الحُر عند الكبار وبعضه كنوع من التفريغ أو التطهير[1].

ج-اللّعب عند"فيجوتسكي":

حيث يعتبر "فيجو تسكي" أن اللّعب هو مولد الخيال، وأن الخيال هو عملية تفكير نشط، قابلة للتعلم والتطور وهو ذلك النوع من التفكير المرتبط عضويا بالعواطف والأحاسيس التي لا يمكن فصلها عن بعضها البعض بل علينا دراستها معاً، حيث يرى "فيجو تسكي" :أنه لا يوجد خيال بدون لعب، وقد يكون اللّعب خالياً من الخيال في حالة سماها حالة الخيال صفر، أي الحالة التي لايستطيع فيها الطفل الخروج من الوضع المحسوس وتحرير نفسه منه، وغير قادر على تغيير الواقع بشكل إبداعي فقد يكون هناك لعب بدون خيال حيث يقول أيضاً أن اللّعبة "هي الأداة التي تحرر الطفل وتعطيه الفرصة للتفكير مما يساعد الطفل على التحرر من المحسوس[2].

د- **كلا باريد:**

يتساءل "كلا باريد عن النشاط الذي يستجيب لحاجات الطفل قائلا: كيف تريدون أن تجدوا في قاعة المدرسة بواعث على النشاط والفعالية تولد من حاجات الطفل؟ ويجيب عن هذا التساؤل بقوله: إن الحاجة إلى اللّعب هي التي تسمح لنا بأن نوفق بين الدراسة والحياة ويؤكدّ على إقحام اللّعب في المدرسة لتكون نوعاً من التوازن، وأن وظيفة اللّعب هي أن تتيح للفرد تحقيق رغباته التي يعجز فيها عن تحقيقها عبر طريق الجدّ والعمل الجدّي.[3]

---

[1]-د.فاضل حنا، المرجع السابق، ص83،82،80،74.

[2]-د. نادر وهبة ، تحليل لتجربة الطفولة و المزارعين في إطار نظرية التعلم الإجتماعي لفيجو تسكي، رؤى تربوية، العدد 51 ،52، ص 24.

[3]-د.فاضل حنا، المرجع السابق، ص87.

هـ-النظرية المعرفية في تفسيرظاهرة اللّعب:

تنسب هذه النظرية إلى "جان بياجيه" الذي اهتم بتفسير النمو المعرفي أو العقلي الذي يطرأ على الطفل السوي منذ فترة الولادة حتى مرحلة الرشد.

حيث يظهر اللّعب عنده :أنه الوسيط الذي يتم من خلاله النمو المعرفي أو القلي أو الأخلاقي لدى الطفل، حيث تقوم هذه النظرية على ثلاث افتراضات:

أ- يسير النمو المعرفي في تسلسل معين يمكن الإسراع به أو التأخر والذي نفسه لا يمكن ان تغيره التجربة.

ب - ينتج التسلسل في النمو المعرفي في ضوء نوع العمليات المنطقية المتضمنة فيه.

حيث يرى اللّعب هو تمثيل خالص يحول حاصل المعرفة إلى ما يناسب مع مطالب الفرد للنمو، ولهذا فإن اللّعب عملية متكاملة مع النمو المعرفي لدى الطفل،حيث يرى أيظاً أن اللّعب ينطوي على خاصية فطرية هي قدرته على التكيف مع البيئة الطبيعية والإجتماعية التي يعيش فيها، فعن طريق التمثل يقوم بإدخال التغيرات الثقافية وعن طريق الموائمة يقوم بإجراء سلسلة من التحولات على مكوناته الداخلية من أجل تلاؤمه مع الخارج.[1]

[1]-د.محمد أحمد صوالحة، المرجع السابق، ص27.

الفصل الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية

أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية

ثانيا: نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية

ثالثا: مجالات الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

للّعب أهمية بالغة في حياة الطفل لما له دور فعال في تحقيق الحياة الجسمية و المهارات العضلية، و لما له دور في تنظيم عملية التعلم المعرفي،[1] و هذا ما لاقته الألعاب الإلكترونية من اهتمام، و ما لها من مزايا أساسية في ثقافة الأطفال، حيث أصبحت ظاهرة تثير الانتباه و تستحق البحث، و أصبحت عالما يستهوي ملايين البشر و ينفق عليها مليارات الدولارات و من هذا المنطلق، اخترنا أن نقدم شرحا مبسطا حول هذه الأجهزة كيف نشأت ، و ما هي مجالات هذه الألعاب و أنواعها؟.

[1] سميرة سليمان الحافي، المرجع السابق، ص 27.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية الأكثر شيوعا في هذا العصر مع توسع انتشار التقنيات الحديثة و المرتبطة بتقنية الإعلام و الاتصال في العقدين الأخيرين من القرن العشرين بشكل غير مسبوق (الزيودي) حيث تكتسب أهميتها بسبب جاذ بيتها و لما لها من تشويق فعّال مما أدى إلى انتشارها الواسع (الحربي).

*حيث يعرفها (عثمان) على أنها: جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية و تشمل ألعاب الحاسب، و ألعاب الإنترنيت ، و ألعاب PlayStation وألعاب الهواتف النقالة، و ألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة plamdevices) و تعرف إجرائيا على أنها: جميع الألعاب المتاحة بشكل إلكتروني رقمي[1].

* الألعاب الإلكترونية هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون من نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي،و يطلق على لعبة بأنها إلكترونية من حيث توافرها على هيئة رقمية، و يتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنيت و التلفاز والفيديو PlayStation، و الهواتف النقالة و الأجهزة المحمولة.[2]

* و المفهوم البرمجي للألعاب الإلكترونية هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا صور و أصوات و عروض من مزيج خاص من الرسومات و اللقطات تعطى للمستخدم الإحساس بالأماكن و

[1] د. رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري، الألعاب الإلكترونية و مدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، 2020 المجلد 10، العدد 1، ص306.

[2] ماجد محمدالزيودي، الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة ، 2015، المجلد 10، العدد 1، ص 21.

العقبات و الأعداد إلى آخره، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة و التحدي.[1]

الألعاب الإلكترونية: هي نشاط منظم يتم اختياره و توظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة ، يستمتع الطفل أثناء اللّعب و يتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر و يمارس التفكير و يتخذ القرار السريع بنفسه و يتعلم الصبر و المثابرة أو العنف و القتال، والتوصل إلى نتائج مرضية (مطاووع).

و يعرفها (العناني) بأنها: نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب و غالبا ما يشترك فيها إثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها و يدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة و عنصر الصدفة و ينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

بينما يعرفها ((سالينوزيمرمان) بأنها: عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية.

كما يعرفها (عبد الله الهدلق) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، و تشمل ألعاب الحاسب، و ألعاب الإنترنيت، و ألعاب الفيديو play station ألعاب الهواتف النقالة، و ألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة plamdevices)

و يعرفها (حسن منسي) بأنها نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسب أو التلفاز يتمتع بلعبها و يرافقها حالة من التوتر و الاضطراب و الترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد، و يمارس هذه اللّعبة فرد واحد أو أكثر ، و لها هدف معين و فيه بالنهاية فوز أو خسارة .

[1] م. مرح مؤيد حسن، ظاهرة إنتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد، مركز دراسات الموصل، 2013، العدد 75،ص3.

و تعرف الباحثة أماني حسن الألعاب الإلكترونية بأنها : ألعاب رقمية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب، التليفزيون، الهواتف المحمولة، الأجهزة الكفية و تتميز بالعديد من المؤثرات الصوتية و البصرية المشوقة ، حيث تخلق جوّا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب[1].

و يتم استخدام مفهومي الألعاب الإلكترونية، و ألعاب الفيديو بنفس المعنى غير أن هناك فرقا بينهما، فألعاب الفيديو ظهرت قبل الألعاب الإلكترونية و التي تعمل بواسطة جهاز الفيديو ، و بعدها ظهرت الألعاب الالكترونية التي انتشرت في الوسائط الإعلامية الجديدة الإنترنيت و الحواسب و التليفزيون و الهواتف المحمولة، حيث يوجد عدة أنواع للألعاب الإلكترونية و هذا يختلف باختلاف الهدف و من بينها:

1- **ألعاب المتعة و الإثارة:** هي تهدف عموما للتسلية و شغل الفراغ ، و تعتمد أساسا على التفاعل المستثمر مع اللّعبة في أوضاع و حالات تبدأ بمستويات سقف المستثمر مهما أتقن تدريبه، و تتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة و جذابة و تشدّ الانتباه لكثرة تسلسل المواقف فيها و استخدام للصور و الأصوات القريبة من الواقع، و هي تستهوي كثيرا من الصغار.

2- **ألعاب الذكاء:** تعتمد هذه الألعاب على المحاكات المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، و لعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين .

و تكمن قوة هذه الألعاب من إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات و ذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.

[1] د. أماني عبد التواب صالح حسن، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللّغوي و الإجتماعي لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، 2017، المجلد 25، العدد 3، ص 234.

3- **الألعاب التربوية التعليمية:** الألعاب التربوية التعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة،و تنقل المعلومات للمستثمر بطريقة مسلية، حيث يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف و كتابتها، و الأكثر تعقيدا هي تلك التي تعمل على تركيب الحروف والكلمات و الجمل و تشكيلها و التعامل مع المسائل العلمية و الحسابية و هناك ألعاب تهدف إلى التثقيف العام و نقل المعلومات في مجال الرياضيات و العلوم والتاريخ و الجغرافيا و تعليم اللّغات و تعليم مبادئ الحاسوب و غيرها من العلوم[1].

[1] د. فاطمة السعدي همال، الطفل و الألعاب الالكترونية – عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية و عمق التأثير،ط1 ، دار الخليج للصحافة والنشر، عمان، 2018، ص 34،35.

المبحث الثاني: نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية

يرى ألان لوديباردار Alain le diberder بأن عالم الألعاب الالكترونية مر بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي مرحلة متقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفيزيون و الهواتف النقالة و غيرها حيث تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة و التي هي على النحو التالي:

***المرحلة الأولى:** انطلقت من بداية الستينات مع ظهور ألعاب الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ، و تعد ألعاب " بونغpong" حرب الفضاء " spacewar" التي اخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية تظهر الألعاب الالكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية

- الممارسة الاجتماعية للالعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات

- تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينيات

- تطور استعمال الإعلام الآلي و لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

و يعد العنصر الأساسي في هذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرةMicro processeur المسوقة من مؤسسة إينتال Intelعام 1971، و في العام الموالي 1972 أسس نولان بوشنال Nolan Bushnell أول مؤسسة للألعاب الالكترونية أتاري و في أول عام باعت أتاري Atari أكثر من 10 آلاف آلة، و في

عام 1976 تم تسويق أول لعبة لتشتري في الأخير مؤسسة وارنرWerner ذات العام أتاري مقابل 28 مليون دولار.

***المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب VC s 2600 من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف و قواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة الألعاب الالكترونية و نشرها (Edition des j euse) حيث تعد لعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان –Pac man" التي اخترعت في اليابان " تورو إيتواتانيToruiwatani" لمؤسسة نامكو"Namco " و اشترت أتاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالرديء و أظهرت صعوبة أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضت التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن، و انهارت المبيعات ابتداءا من سنة 1983، و أمام هذه الخسارة المريعة باعت مؤسسة " وارنر" نشاط عارضة التحكم أتاري لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر كومودور " commodore" و فرع أقواس للمؤسسة اليبانيةنامكو " Namco" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الوقت أعلنت نينتاندواNintendo و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و متخصصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الاتصالات أنها ا وشكت اطلاق عارضة تحكم " نيس Nes" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت ينس Nes مدللة اليابانيين و يعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسة :

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة

2- تكنولوجية تسمح لها بالسيطرة على الألعاب المطورة و بالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

3- البطل المميز (نيس هو ماريو Mario) و هو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة " دونكي كونغ DonkeyKoung"، و يعد مصمم هذه اللّعبة المتخصص في الرسومات اليابانية Graphiste شيجيروميامونو Miyamoto" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

***المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطور أجهزة الكمبيوتر عائلية " كومودور commodore" و سنكلير Sinclair " وأمسترادAmstrad " ، و في عام 1986 " أتاري آس تي AstarisT" الذي سجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها، حيث تسمح أجهزة الكمبيوتر باكتشاف البرمجة و التقنيات متعددة الوسائط فالكثير من المصممين اليابانيين Infographistes" المستقبليين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل أميغاamiga أو أتاري آس تي Atari st، انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا ضعف العائد لهذه الآلات (كلها متشابهة).

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تصدره نينتانو عبر سوبرنيس super nes و كذا لمؤسسة نصفها مملوكة من اليابانيين و هي " سيغا Sega" من خلال لعبة " ميغادرايفرMegadriver" ، و تعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، و ظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل " ميست myst" أو سيفن كويستsevenQuist، و كذا ألعاب الأدوار مثل: فاينل فانتزي Final Fantasy ، و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام لتقنيات الإعلام متحددة الوسائط Multimedea التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي

مع " المعالجات الخصوصية processeurs Dédiés" ، و استعمال القرص الضوئي المضغوط CD– ROM و الألعاب على الشبكات المحليةLAN و على الإنترنيت كما نسجل من هذه المرحلة ظهور منافس جديد في مسرح ألعاب الفيديو ألا و هوّ سونيSONY" بلعبته Playstation بلايستيشن واصطدم في هذه المرحلة الصراع بين " سوني " " و نينتاندوا " ، مما أزال " سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستظهرفي هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو " لاراكروفتcroftlara" التي حققت أرقاما قياسية ، و ظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفركويستEverquist) و أولويتها أولاين (ultima online)، و ألعاب آف بي أس FPS متعددة اللاعبين، و هي ألعاب تعتمد على مهارات الرمي بالأسلحة المتعددة، و من أمثالها دوم doom ثم هالف لايف helf life، و تبقى " نينتاندو " الوحيدة في السوق و التي أبدعت في لعبة البوكيمون " les bokemons" ، حيث تجاوز عدد المبيعات في ذلك الوقت مبيعات تذاكر السنيما، و في عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنيت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو.

***المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول Microsoft ميكروسوفت و الصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي آس 2–Ps2 و غايم كوب Game cube " و إيكس بوكس XBOX".

المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة وبدأت هذه المرحلة مع دخول عام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتانو" و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل دي أس DS، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن 3 (PlayStation 3) الذي وصل إلى السوق بداية عام 2006، كما أطلق مايكروسفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازا جديدا " إيكس بوكس 36 xbox.

فقد حاولت وما زالت حتى الآن كل واحدة من هذه الشركات أن تطور من عارضات التحكم و زيادة مبيعاتها و تصدر الترتيب و هذا في بروز المؤسسة Sony تطوير جهاز بلايستايشنPlaystation و أن Playstation psx 2 Playstation ، كما تعمل مؤسسة ميكروسفت Microsoft على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافستها، " وأن سيغا sega" اعتمدت هذه الاستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس[1].

[1] مريم قويدر، المرجع السابق، ص 127، 128، 129، 130.

المبحث الثالث: مجالات الألعاب الإلكترونية:

أ/ **مجالات اللّعب الإلكترونية:** توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللّعب باللعبة الإلكترونية ، خاصة بعد التطور التقني الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر العديد من الألعاب ، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة و على جهاز الكمبيوتر و شبكة الإنترنيت و خاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها و التي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري و نيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

1- **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يملك سوق الألعاب على الهواتف المحمولة مستقبلا زاهرا مثل ما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، و قد أظهرت دراسة قامت بها جي، أف ، كا، (G.F.K)عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) و هي في تزايد مستمر، مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل ، و تظهر التحليلات التي قامت بها (G.F.K) بأن هناك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

*ألعاب رياضية.

*الألعاب الكلاسيكية.

*ألعاب التقمص.

* ألعاب المجتمع.

ومع المقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح بوجود فارق كبير ، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما تمثل ألعاب " كازوالغايمسGasualGames نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة و في مختلف الوضعيات اليومية، و تعد لعبة تيتريسTETRIS النموذج الرمز و الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد على غرار ألعاب البيلياردو " ميستريمونسيونMystry Mansion" و بينبولPinball، و جي .تي.إي. بينبولG.T.I.PINBALL و 3 دي بول 3Dpool وألعاب كسر الأحجار مثل:" بلوك بريك دولوكس " Bloc Breakerdeluxe و ألعاب البولينغ " ميدنايت بولينغ MidnightBouling ...إلخ، و تعد ألعاب الأبعاد الثلاثية من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبير و كذلك الألعاب على الإنترنيت بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة.

2- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر**: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي " logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، و من بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر ، و تمكن الفأرة من الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة ،و راحة أكثر يمكن أن يصل جهاز بجهاز آخر و التي تجلب له أكثر راحة ، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة و مقود السيارة لألعاب السباق.

3- **الألعاب الإلكترونية عبر شبكة الإنترنيت**: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة و السبب لا يتمثل من أن الإنترنيت ليست مهمة و لكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين

إلى التريث، فالنشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ، و يمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

*تطوير بوابات بمثابة واجهة للناشرين من أجل عروض و تسويق مجموع التشكيلة

*تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت.

*تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

*توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط المجان.

*تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة (massivement multijoueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

*تطوير و نشر و توزيع و تسيير الألعاب الإلكترونية و خاصة متعددة اللاعبين بكثافة.

4- الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، و هو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة ، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحسابات الشخصية التي نستخدمها، و لكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق و لا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا و التي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، كما يمكن أيضا للاعب من استخدام عصي القيادة أو المقود ، الرشاش النظري أو الليزري و من أمثلة هذه الأجهزة نجد xbox و هو

الجهاز التابع لشركة microsoft و له عدة أنواع، كما نجد لشركة sony مثل بلاي ستايشن 1 و2 و 3 و جهاز ps2 و أجهزة شركة نينتاندو Nintendo التي تعرف باسم Game cube.

5-أجهزةقاعاتالألعاب الالكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعددة و كثير الانتشار و كل جهاز مشدود إلى أدوات و أجهزة تحكم متنوعة ، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصور ، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة من مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل، المسدس، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة و يمكن أن نميز بين نوعين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات:

أ- أجهزة أحادية اللّعب:تسمح هذه الأجهزة ببرمجة لعبة واحدة فقط.

ب- ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بحيث يسمح بتغير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب و هذا سبب نظام jamma.[1]

1- أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 129، 130، 131.

الفصل الثالث: ماهية التحصيل الدراسي

أولا: مفهوم التحصيل الدراسي.

ثانيا: التطور التاريخي لتقويم التحصيل الدراسي وخصائصه.

ثالثا: التحصيل الدراسي، أهدافه، عوامله

تمهيد:

"يعتبر التحصيل الدراسي عند أولياء الأمور و المعلمين المعيار الأساسي لقياس مدى اكتساب و قيمة ما يتمتع به الطفل من قدرات عقلية و ذكاء، فالتلميذ الذي يحصل على درجات عالية في الاختبارات التحصيلية يعتبر من الأذكياء و المتفوقين، أمّا من الجهة الثانية نجد الذين تتدنى نتائجهم و لم يخولّهم النجاح في هذا الاختبار، و هذا بسبب عدم الوصول إلى النسبة المئوية التي تدفع بهم إلى الرسوب في الامتحان، و هذه العملية تعتبر أسلوبا معقدا تتضمن مجموعة من المتغيرات و العوامل، و هذا ما سنحاول التعرف عليه من خلال الفصل".[1]وهذا ما أشار إليه الدكتور:"عبد الفتاح عبد المجيد الشّريف" في كتابه:"التّربية الخاصّة وبرامجها العلاجية".

[1] د. عبد الفتاح عبد المجيد الشريف، التربية الخاصة و برامجها العلاجية، ط1، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، 2011، ص 175.

المبحث الأول: تعريف التحصيل الدراسي

التحصيل الدراسي من جملة المفاهيم التي لم تستقر على مفهوم محدد وواضح، فهناك من يرى أنه كل ما يتحصل عليه الفرد من معرفة سواء أكان ذلك داخل المؤسسة التربوية أو خارجها، و هناك من يخصص التحصيل الدراسي للعملية التعليمية الموجهة من طرف المؤسسة التربوية.

***حيث يرى روبيرلافوون:** أن التحصيل الدراسي هو المعرفة التي يحصل عليها التلميذ من خلال برنامج مدرسي، قصد تكيفه مع الوسط و العمل المدرسي.

*أما **جابلنGHABLIN** فيرى أن التحصيل الدراسي هو مستوى محدد من الأداء أو الكفاءات من العمل المدرسي، كما يقيم من طرف المعلمين أو عن طريق الاختبارات التحصيلية المقننة[1].

***كما يعرفه أحمد إبراهيم أحمد** على أنه الإنجاز التحصيلي للطالب في مادة دراسية أو مجموعة المواد بالدرجات طبقا للامتحانات التي تجربها المدرسة آخر العام، أو في نهاية الفصل الدراسي[2] ،و التحصل الدراسي هو إنجاز في ميدان معيّن وفي مجال دراسي محدّد .

***يعرّفه الطيبي** على أنه مستوى من الإنجازات أو الكفاءات، أو الأداء في التعليم و العمل المدرسي أو الجامعي يصل إليه المتعلم خلال العملية التعليمية التي يشترك فيها جميع الطلاب و المعلم الذي يجري تقديرا لهذا التحصيل بصورة شفوية، أو عن طريق استخدام الاختبارات الكتابية.

[1] د. الطاهر سعد الله، علاقة القدرة على التفكير الابتكاري بالتحصيل الدراسي، د.ط، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ، 2003، ص 46،47.

[2] عبد الرحمن العويسي، علم النفس المدرسي، ط1، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان، 2009، ص 24، 27.

و كما عرّفه **العنزي** "أنهّ ذلك المستوى الذي تحصل عليه الفرد من تحصيله للمواد الدراسية والذي يقاس بالامتحانات التحصيلية التي تتم نهاية العام الدراسي، و يعبر عنه بالمجموع الكلي لدرجات الفرد في جميع المواد الدراسية خلال العام أو الفصل"[1].

التحصيل الدراسي: "هو طريقة جدّ منظمة، تحدد من خلالها مستوى الطالب من معلومات ومهارات في مادة دراسية تم تعلمها مسبقا، و ذلك من خلال إجابتهم على عينة من الأسئلة (الفقرات) تمثل محتوى المادة الدراسية"[2]

***التحصيل الدراسي:** "هو أداة مقننة تتألف من فقرات أو أسئلة، يقصد بها قياس المتعلّم بعد مروره في خبرات تعليمية محددة"[3].

التحصيل الدراسي: "هو مجموعة المهارات و المعلومات و المعطيات التي يكتسبها من خلال عملية التعليم ضمن الإطار و المنهج المعمول به ،و تحدد هذه العملية أهمية و مقدار كمية و الدرجات خلال الامتحانات و الاختبارات الشفوية و الخطية المتعرض لها".[4]

[1] عمر عبد الرحمن الرحيم نصر الله، تدني مستوى التحصيل و الانجاز المدرسي، أسبابه، علاجه، ط1، دار وائل للنشر و التوزيع، 2004، ص 401.

[2] ثائر غباري- د- خالد أبو شعيرة، علم النفس التربوي و تطبيقاته الصفية، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر و التوزيع، عمان، 2009.

[3] أحمد جميل عايش، تطبيقات في الإشراف التربوي،ط1، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان، 2008، ص311.

[4] د. جرجس ميشال جرجس، معجم مصطلحات التربية و التعليم، ط1، دار النهضة العربية، لبنان، بيروت، 2005، ص149.

المبحث الثاني: نشأة و تاريخ التقويم و التحصيل الدراسي و خصائصه:

إن عملية التقويم نفسها عملية يمكن إرجاعها إلى أقدم العصور البشرية، أي عصور ما قبل التاريخ حيث كان الإنسان العاقل في العصر الحجري الحديث هو الذي يقوم بإصدار نوع من الأحكام على زملائه و عشيرته، حيث كان يدرك مثلا أن فلانا ضعيفا و آخرا قويا، فلما تعقدت المجتمعات في بداية العصور التاريخية بدأ التقويم على يد معلم الحرفة في المجتمع البدائي، حيث كان يقوم بتقويم المتتلمذين على يده و هذا بقيامهم بأداء عمل معين ثم يقوم بإصدار الحكم و يقرر إلى أي مدى نجح (الصبيّ)، و استمرت هذه الوسيلة في التقويم إلى أن تعقد التراث الإنساني و الذي أصبح متواترا يكتسبه الخلف عن السلف و نشأة المدرسة كمجتمع صناعي يمكن من خلاله تعليم الصغار ما تم تداوله مع السلف،حيث بدأت هنا بما يعرف بمرحلة التقويم التي اتجه إليها القائمون على التربية إلى قياس نتائج التحصيل، حيث يحدثنا التاريخ أن بعض التجمعات القديمة في بداية العصور التاريخية استخدمت وسائل في التقويم على درجة لابأس بها من التقدم، فمثلا، المجتمع الصيني عرف وسائل التحرير بعقد امتحانات تحريرية كانت على درجة كبيرة من الصعوبة، كما أنها كانت تتم على مراحل فتنتهي المرحلة الثالثة باختبار الفئة الممتازة و التي كان يعهد إليها بالوظائف الراقية للدولة. كانت مدة الامتحان تتروح ما بين 18 إلى 20سا في المرحلة الأولى و الثانية وتمتد إلى 13 سا في المرحلة الثالثة .

كما تدلنا دراسة التربية في المجتمعات اليونانية القديمة على استخدام نوع من التقويم القياس و التحريري في تقدير النتائج الدراسية، و كذلك المدرسة الرومانية.

كما أنه حدث للتقويم و القياس في القرون الوسطى ما حدث لغيره من المعارف الانسانية وكان هذا رد فعل لما حدث للتربية عموما بعد أن عمّ القياس المعرفي و أهملت المعارف والفنون و لذلك لا تعرف طريقة تحريرية للتقويم و القياس في دور العلم، حيث اقتصرت هذه المرحلة على مجرد أسئلة تلقى

مشافهة و تجاب عليها مشافهة و استمر الحال حتى القرن19، ولذلك كان قياس التحصيل الدراسي في الولايات المتحدة سنة 1850 و هي الأكثر بلادا استخداما للتقويم و القياس التربوي في الوقت الحالي يعتمد عل الامتحانات الشفهية فكان المعلم أو الممتحن الخارجي يضع سؤالا بحيث يجيب عنه التلميذ و يقوم الأول بعملية تقويم ذاتي لإجابة التلميذ ، حيث أن هذا التقويم عليه مآخذ و عيوب كثيرة و هذا لعدم تناسب السؤال مع جميع التلاميذ كما أنه لم يكن مقياسا محددا و موحدا لتقويم الإجابات مما جعل الامتحان يستغرق وقتا طويلا مقارنة بمستوى التلاميذ مع بعضهم البعض.

و في النصف الثاني من القرن التاسع عشر استبدل الامتحان الشفهي بالامتحان التحريري كأساس للالتحاق بالكليات و الجامعات، ثم استخدمت هذه الطريقة في مدرسة التعليم العالي و هكذا بدأت تتضح جليا معالم التحصيل باستخدام وسائل جدّ فعّالة مقارنة مع تحصيل التلاميذ بالرغم من توحيد الأسئلة و توحيد زمن الإمتحان،و هنا فكر المهتمون بتقويم التحصيل الدراسي في التغلب على التقدير الذاتي، و كانت نتيجته ظهور نوع من الامتحانات الموضوعية في أوائل القرن العشرين التي أخذت بالطرق الأخرى السلبية و فندت و استبعدت التقدير الذاتي و المصلحي الذي أصبح شائعا في الوقت الحالي[1].

خصائص التحصيل الدراسي:

يتمحور التحصيل الدراسي حول المعارف و الميزات التي تجسّد المواد الدراسية المختلفة خاصة و التربية المدرسية عامة ، و يتصف التحصيل الدراسي بخصائص منها:

*يتميز التحصيل الدراسي بأنه محتوى مناهج مادة معينة أو مجموعة مواد لكل واحدة معارف خاصة بها.

[1] د. رمزية الغريب، التقويم و القياس النفسي التربوي، د.ط، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، 1996، ص 13، 14،15.

*يظهر التحصيل الدراسي عادة عبر الإجابات عن الامتحانات الفصلية الدراسية الكتابية والشفهية و الأدائية.

*التحصيل الدراسي أسلوب جماعي يقوم على توظيف الامتحانات و أساليب و معايير جماعية موحدة في إصدار الأحكام التقويمية.

*التحصيل الدراسي يعني التحصيل السّائد لدى أغلبية التلاميذ العاديين داخل القسم و لا يهتم بالميزات الخاصة.[1]

أنواع التحصيل الدراسي:

حيث يمكن تقسيم التحصيل الدراسي إلى ثلاثة أنواع كما يلي :

1- **التحصيل الدراسي الجيد:**هو استطاعة الشخص على سرعة تبويب معلوماته، أي يحلّلها إلى مختصر منظّم يسهل عليه تذكره ،و هو الدافع الأقوى لدى الشخص لتنظيم أعماله والربط باستمرار بين المعلومات، فهو الكفاءة ذات الفاعلية المقترنة بالسرعة و المثابرة و ليس بالابتكار أو التجديد، و الذي عبر عنه عبد الحميد عبد اللطيف بأنه:" عبارة عن سلوك يعبر عن تجاوز أداء الفرد للمستوى المتوقع (عبد اللطيف)[2].

2- التحصيل المتوسط: تكون الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ تمثل نصف الإمكانات التي يمتلكها ، و يكون أداؤه متوسطا، و درجة احتفاظه واستفادته من المعلومات متوسطة.

[1] فتيحة بلمهدي، مليكة بكير، علاقة التحصيل الدراسي و استعمال الالعاب الالكترونية لدى عينة الأطفال، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية العدد29، كنوز الحكمة للنشر و التوزيع الجزائر، 2014، ص 319.

[2] بابكر الصادق محمد، مستوى الطموح و علاقته بالتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحلية بحري، رسالة ماجيستير، جامعة السودان للعلوم و التكنولوجيا، 2016، ص 30.

3-التحصيل الدراسي الضعيف: "هو التقصير الملحوظ عن بلوغ مستوى معين من التحصيل الذي تعمل المدرسة من أجله و هذا ما يعرفه " نعيم الرفاعي" (بالتأخر الدراسي)"[1].

المبحث الثالث: التحصيل الدراسي أهدافه و عوامل تأثره

1- أهداف التحصيل الدراسي:

- تذكر رمزية الغريب جملة من أهداف التحصيل الدراسي:

- يعمل على تحفيز الطلاب على الاستذكار و التحصيل.

- وسيلة لكي يتعرف الطلاب على مدى تقدمهم في التحصيل.

- يساعد المعلم على معرفة مدى استجابة الطلاب لعملية التعليم المدرسي.

- التأكد من وصول الطلاب إلى المستوى المطلوب في التحصيل الدراسي.[2]

- تزويد الطالب و أولياء الأمر و أصحاب القرار بالتغذية الراجعة عن مستوى تحصيل الطلبة.

- التوجيه بالنسبة لنوع الدراسة و التخصص الملائم لقدراتهم العقلية و توجيههم مهنيا بالنسبة للمهن و الأعمال .[3]

[1] أحمد مزيود، أثر التعليم التحضيري على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات، رسالة ماجيستير، جامعة بوزريعة، 2009، ص 184.
[2] بابكر الصادق محمد، المرجع السابق، ص 28.
[3] عماد عبد الرحيم الزغول، شاكر عقلة المحاميد، سيكولوجية التدريس الصفي، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع،2007،ص171.

2- **العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:**

*يشير (لندفل) بأن التحصيل الدراسي هو حصيلة تفاعل بين العوامل الفردية و العوامل البيئية بأبعادها المتشعبة و المعقدة التي تمتد بين الأسر ومؤثراتها المختلفة.

*ويرى (الدويك) أن للتحصيل الدراسي عوامل تؤثر عليها منها:

1- المعلم الكفء المؤهل لممارسة مهنة التعليم.

2- مدى ملاءمة المناهج المدرسية لمستوى التلاميذ و قدرتهم على تلبية احتياجاتهم وميولهم.

3- توفر جو تعليمي مناسب في المدرسة و نوع المعاملة التي تلقاها التلميذ داخل الصف و خارجه من معلميه و زملائه.

و يمكن تقسيم العوامل التي تؤثر في التحصيل الدراسي إلى:

أ/ **عوامل خاصة بالتلميذ:**

1- **الذكاء:**هو لقد ذكر (العيسوي) من خلال جمعه عددا من الدراسات التي دارت حول الذكاء حيث أشار Tayler أن أن هناك ارتباطا بين الذكاء و النجاح المدرسي بين 40 إلى60 بالمئة، و مثل هذا الارتباط يدل على وجود علاقة قوية بين الذكاء و التحصيل، حيث ذكرت (بسماء آدم) أن ذوو الذكاء العالي يكتسبون درجات تحصيل مرتفعة و يستمرون في المدرسة لمدة طويلة في حين يميل الذكاء المتدني إلى التقصير في العمل الصفي و التسرب مبكرا من المدرسة.

2- **القدرات:** عرفها (أحمد عزت راجح) أنها كل ما يستطيع الفرد آداؤه في اللحظة الحاضرة من أعمال عقلية أو حركية سواء أكان ذلك نتيجة تدريب أو دون تدريب كالقدرة على ركوب الدراجة، و إجراء حساب ذهني .

و لقد أشار (أحمد زكي) على أن هناك ارتباطا بين الاختبارات التحصيلية الموضوعية المقننة و اختبارات القدرات المقصود وذلك بوجود علاقة بين القدرات العقلية و التحصيل الدراسي.

3- **الدافعية:** ترى (حنان عناني) أن هناك عدة تعريفات لمفهوم الدافعية، وهو حالة داخلية في الكائن الحي تثير سلوكه، و تعمل على استمرار هذا السلوك وتوجيهه نحو تحقيق هدف معين.

4- **و يرى (الريماوي) و الآخرون:** أن الدافع لإنجاز التحصيل من الدوافع الخاصة بالإنسان و ربما دون غيره من الكائنات الحية الأخرى و هو ما يمكن تسميته السعي نحو التميز و التفوق. و لقد أجرى (براون) دراسة في اختلاف الأفراد في الدافع لإنجاز التحصيل حيث وجد أن الذي يكون دافعا أكبر و مرتفعا يميلون إلى إنجاز الأعمال الصعبة الشاقة و المثابرة في أداء مهامهم أكثر من ذوي الأهداف المنخفظة.

5- **مستوى الطموح:** إن عدم القدرة على تحديد مستوى الطموح المرتفع، قد يقود إلى عدم التحصيل و بالتالي إلى الفشل، بينما تحديد الطموح في المستوى الحقيقي للذكاء سوف يقود إلى الفهم و تقبل النفس، و أن التلاميذ الذين لديهم دافعية عالية للتحصيل في المدرسة يبذلون بعض الأحيان جهدا إضافيا من أجل الحصول على التفوق في المدرسة و بالعكس فإن التلاميذ المرضى المتضررين عاطفيا أو الذين دافعيتهم من النوع المنخفض[1]، و هذا ما ذكره "زهران"أنهم يتعرضون

[1] التاية جابر العبد عوض الله، تقويم مستوى التحصيل الدراسي لتلاميذ الصف الثامن في مادة اللغة الإنجليزية، بحث تكميلي لنيل شهادة ماجيستير في التربية، جامعة شندي للدراسات العليا، السودان، 2010، ص 57، 58، 59.

إلى الشعور باليأس و العجز و انعدام الثقة في النفس الأمر الذي يجعلهم عرضة للاكتئاب والانطواء[1].

6- **ترتيب الجلوس داخل الفصل:** إن لترتيب الفصل أثرا في تحصيل التلاميذ و يظهر ذلك من خلال التفاعل بين المعلم و التلاميذ ،و أن أكثر طريقة تشجع التلاميذ على الانتباه و المشاركة هي أن تكون الصفوف على شكل دائرة و ليس مدرجة و هذا ما يسمح بتكافؤ الفرص.

7- **المعلم:** يشير (جاكسون) المذكور إلى أن المعلم هو الصانع للقرار، فإذا كان قادرا على صياغة المادة الدراسية و تشكيلها بشكل يسهل على التلميذ استيعابها، أما ديفيد (برلنر) يرى أن المعلم رجل إجرائي ينجز عدة أعمال إجرائية ، فالمعلم يعتبر أكثر المتغيرات المهمة في العملية التعليمية لأنه يمتلك القدرة على تكريس جهد لإتاحة أفضل الفرص لتلاميذه لاكتساب أكبر ما يمكن في العملية التعليمية و بالتالي يستطيع أن يؤثر سلبا أو إيجابا من مستويات التحصيل الدراسي (نص مقابلة 1988 م)، ففي دراسة (ميلتر) مذكور في مقابلة صحفية على أن وضوح شرح المعلم للمادة يزيد من تحصيل التلاميذ

8- **المنهج:** يعرف (زياد) المنهج بأنه: مجموع المعارف و الخبرات التي يتبناها المجتمع للناشئة ،و يجب أن يتوفر في المنهج الدراسي النقاط التالية:

أ- أن يكون متوفر للمعلم و التلميذ.

ب-أن يكون صالحا فنيا و نفسيا و تربويا متوافقا من حيث المستوى و الذكاء و اللغة

ج- أن يكون صالحا في محتواه الأكاديمي.

د- مناسبا في طوله الدراسي

[1] عمر عبد الرحمن الرحيم نصر الله، المرجع السابق، ص 412.

هـ- متكاملا في بنيته التربوية.

9- **الإمتحانات المدرسية:** يرى(زياد) أنّ الامتحانات المدرسية لها أهمية خاصة للجو الصحي في المدرسة، فهي الجزء الأساسي من البرامج التربوية ،لذا فإن اتجاهات المدرس و التلميذ نحوها احتلت أهمية بالغة بالنسبة للصحة النفسية، إذ ينبغي ألا يعطي المدرس انطباعا عن الامتحانات أنها شيء يبعث على الخوف والرهبة، بل على السرور و الفرحة.

ب/ **عوامل خاصة بالبيئة الأسرية:** يبين (زياد) أن انخفاض مستوى الأسرة يشمل جوانب أخرى متعددة في نفس الوقت، و لعل أهمها الجانب الاقتصادي والاجتماعي و الثقافي و التعليمي و تشير الدراسات العربية و الأجنبية إلى أهمية هذا المستوى و علاقته بالتحصيل ارتفاعا و انخفاضا، فكلما ارتفع مستوى الأسرة كلما توقعنا ارتفاعا و استقرارا و انتظاما على مستوى التحصيل.

لقد أكد الباحثون على أن التأخر الدراسي يرجع في أغلب الأحيان إلى عوامل اجتماعية و ثقافية، ثقافية، و هذا ما أثبتته الدراسات التي أجريت في هذا المجال، حيث اتضح أن الظروف التي تحيط بالطالب تؤثر تأثيرا مباشرا على تحصيله الدراسي، فمثلا سوء التوافق الأسري الذي يحدث نتيجة لاضطراب العلاقات بين الوالدين أو انفصالهما تجعل الجو المنزلي صعبا و غير ملائم للعمل و الانتاج، لأنه يجعل الطالب يعيش الوضع السائد في المنزل، و لأن التنشئة الاجتماعية الخاطئة أثرها سلبي على قدرة الطالب على التحصيل الدراسي ، فمثلا: قلق بعض الآباء على التحصيل الدراسي لأبنائهم سيؤثر على ارتفاع مستوى الطموح الذي يفوق في أغلب الأحيان فترات أبنائهم و الذي يكون مصحوبا بعدة شروط منها:

*متابعة الآباء لأبنائهم، و هذا في الاتصال الدائم مع المدرسة و المعلمين و نوعية العلاقات الاجتماعية للتلميذ و المحيطين به سواء الآباء و الإخوة أو المدرسين الأصدقاء حيث يلعب المناخ الثقافي الذي توفره الأسرة أو تحرص على توفيره إلى جانب الحالة الاقتصادية و مدى توفرها لاحتياجات الطفل و إشباعه لرغباته و ميوله و اتجاهاته ، حيث أجريت العديد من الدراسات التي اهتمت بالأطفال المتأخرين دراسيا، و الذين يعانون من التحصيل المتدني، بسببه الرئيسي هو وجودهم في مستوى اقتصادي و ثقافي منخفض سواءً أكان ذلك في المدرسة أو في المنزل، و هذا ما دفع بالدول الأوروبية اليوم إلى التكفل بهذه الشريحة لما لها من عواقب جدة وخيمة على المجتمع، و هذا بالتحضير لكل مناحي الحياة ذات مستوى مرتفع.

كما أن لمستوى تعليم الآباء و الأمهات و اتجاهاتهم و ميولهم و رغباتهم نحو التعليم ومعرفتهم لأهمية و مدى تدعيم هذه الاتجاهات و الميول و الرغبات في النشء أثره في توجيه الآباء نحو التحصيل الدراسي، فمثلا الآباء الذين لا يعيرون أي أهمية للتعليم و لا يهتمون به، يؤدي ذلك غلى عدم خلق الدافعية القوية و الكافية إلى توجيه الأبناء إلى التعلم و الاهتمام بمستوى التحصيل الدراسي.

يرى علماء التربية و النفس على اختلاف مذاهبهم أن المستوى الاجتماعي للأسرة من الجوانب التي لها أهمية خاصة في حياة الأسرة و الأبناء معا، فمثلا :الطلاب الذين يعيشون في أسرة كبيرة و كثيرة الأفراد و يوجد لهم إخوة في مختلف المراحل التعليمية يكون اهتمام الأسرة بهم قليلا نسبيا، الأمر الذي يؤدي إلى شعورهم بعدم الاهتمام، و في معظم الأحيان إلى إهمال دراستهم ، أما الطالب الذي يعيش داخل أسرة عدد أفرادها قليل فإن ذلك يؤثر تأثيرا إيجابيا على تحصيلهم الدراسي و أيضا إلى الاهتمام الدائم للوالدين بمستوى تحصيل التلميذ.[1]

[1] عمر عبد الرحمن الرحيم، نصر الله، المرجع السابق، ص 63-64-65.

الإطار التطبيقي

الفصل الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

المبحث الأول: أسباب إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: الألعاب المفضلة لدى التلميذ الجزائري

المبحث الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

تمهيد:

إن أيّ دراسة بحثية لظاهرة إجتماعية لا تكتمل أهميتها إلى عند إكتمال دراستها التطبيقية مما يجعل الدراسة تكسب صبغة علمية ،علاوة على ذلك تقديم معلومات واقعية ملموسة، ومن هذا المنطلق تناولنا في هذا الفصل وبإتباع الخطوات المنهجية الواجبة لبحثنا منها: المنهج المناسب للظاهرة، مع ذكر مجتمع البحث وعينته، والأدوات التي أستعين بها لجمع البيانات، وتحديد مجالات الدراسة (المجال الزماني والمكاني والبشري)، وكذلك بعض الأساليب لكشف البيانات الميدانية ثم تحليلها للوصول إلى المعلومات والنتائج والأهداف.

1-مجتمع البحث وعينة البحث:

أ-مجتمع البحث Researchcommunity:

- هو المجتمع الأكبر أو مجموعة المفردات التي يستهدف الباحث في دراسته لتحقيق نتائج صحيحة، ويتم تعميم النتائج على كل مفرداته[1].

ويعرف أيضا أنه مجموعة من الوحدات الإحصائية المعرفة بصورة واضحة والتي يراد منها الحصول على المعلومات[2].

وعليه فإن مجتمع بحثنا لهذه الدراسة يتمثل في التلاميذ القاطنين بمدينة المدية الّين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بمتوسطة الرائد يوسف بن خروف الواقعة بحي مرج شكير، ولضيق الوقت الممنوح للدراسة ولقلة الدخل الفردي للطالب، والظروف الصحية والاجتماعية وجب علينا اختيار جزء من هذا المجتمع الكلي الذي يلبي حاجيات الدراسة وتحقيق الأهداف، وعليه إخترنا عينة البحث المتمثلة في تلاميذ متوسطة الرائد يوسف بن خروف بمدينة المدية.

ب- عينة الدراسة Sample of the research:

هي جزء من مجتمع البحث الذي تجري عليه الدراسة، يختارها الباحث لإجراء دراسته عليها وفق قواعد خاصة لكي تمثل مجتمع البحث تمثيلاً صحيحًا[3]. وعليه فإن عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع، ولسبب الظروف الصحية وقلة التنقل وغيرها قُمنا بإختيار العينة القصدية لمجتمع دراستنا، وعليه قد اخترنا كعينة لهذه الدراسة قدرت بـ مئة مفردة من تلاميذ متوسطة الرائد يوسف بن خروف - المدية -

[1] محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، ط1، عالم الكتب، مصر، 2000، ص 130.
[2] د. رحيم يونس كرو العزاوي، منهج البحث العلمي، ط1، دار دجلة للنشر والتوزيع، عمان، 2008، ص 116.
[3] موريس أنجرس، المرجع السابق، ص 298.

والذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية وهذا من أجل معرفة أثرها على التحصيل الدراسي ومنه تعرف العينة القصدية بالعينة اللاّإحتمالية، وهو أن يعتمد الباحث في إختيار عينته أنها تمثل مجتمع البحث أفضل تمثيل، وهو إختيار الوحدة أو الوحدات التي تكون متماثلة أو متشابهة لمقياس المجتمع الأصلي[1].

2- منهج الدراسة:

يعرف المنهج على أنه: هو الطريق المؤدي إلى كشف الحقائق في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة، تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته الفكرية حتى يصل إلى نتيجة معلومة[2]، ويعرف أيضًا بأنه الطريق الذي يتبعه العالم في دراسة الظاهرة وتفسيرها ووصفها والتحكم فيها، كما يتضمن المنهج إستخدام أدوات ومعدات مختلفة[3]، ومن هذه المعطيات قمنا بإختيار المنهج الوصفي وهذا تناسبًا مع معطيات بحثنا ولأنها تقوم بتوضيح خصائص الظاهرة (الألعاب الإلكترونية)، كما أنها تقوم بتفسير وتبين أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

حيث يعرف المنهج الوصفي التحليلي على أنه The descriptive Method: حيث تستخدمه العلوم الطبيعية والإنسانية، ويعتمد على الملاحظة بأنواعها بالإضافة إلى عمليات التصنيف، والإحصاء وبيان وتفسير تلك العمليات والتي تأتي عبر مرحلتين:

المرحلة الأولى: وهي مرحلة الاستكشاف والصياغة والتي تحتوي على ثلاث خطوات: الأولى وتلخيص تراث العلوم الإجتماعية فيما يتعلق بموضوع البحث، والإستناد إلى ذوي الخبرة العلمية بموضوع الدراسة، ثم تحليل بعض الحالات التي تزيد من إستبصار المشكلة.

[1] د. رحيم يونس كرو العزاوي، المرجع الساق، ص 173.
[2] حلمي منهم صابر، منهجية البحث العلمي، ط1، جرير للنشر والتوزيع، 2010، مصر، ص 14.
[3] د. عبد الرحمن العيسوي، أصول البحث السيكولوجي، د ط، دار الراتب الجامعية، بيروت، لبنان، 1996، ص 19.

المرحلة الثانية: هي مرحلة التشخيص والوصف وذلك بتحليل البيانات والمعطيات لتصبح في الأخير معلومات والتي يستطيع في الأخير الكشف عن علاقات المتغيرات وتقديم تفسير ملائم لها[1].

3- أدوات جمع المعلومات:

تعتبر مرحلة جمع المعلومات مرحلة وخطوة هامة من خطوات البحث العلمي ونجاحها مرتبط بحسن إختيار الأدوات المناسبة حسب طبيعة موضوع الدراسة، ومن هنا قمنا بإختيار الأدوات التالية:

-**الملاحظة:** والتي تعتبر من أهم الوسائل للحصول على المعلومات، ويقصد بها أنه يقوم الباحث بتسجيل الأحداث والوقائع كما هي دون إتباع أهوائه الذاتية او خبراته أو فروضه أو معتقداته، فيقوم بالتسجيل بإبقاء موقفه محايدًا مستقلاً تاركًا الكلمة الأخيرة للتجربة ذاتها[2].

وتعرف أيضًا بأنها المشاهدة الدقيقة لظاهرة ما تهدف إلى عرض عقلي واضح وهذا للكشف عن بعض الحقائق التي يمكن إستخدامها لإستنباط معرفة جديدة[3].

وبالرجوع لموضوع دراستي إرتأينا إلى أن نختار الملاحظة البسيطة التي تمثلت في مشاهدتنا لظاهرة إقبال التلميذ الجزائري -المدية- على استخدام الألعاب الإلكترونية، فهذه الملاحظة تحدث تلقائيًا دون خضوعها إلى أي نوع من أنواع القياس.

الإستبانة: هي أداة للحصول على الحقائق وتجميع البيانات عن الظروف والأساليب القائمة بالفعل... وتعتمد الاستبانة على إعداد مجموعة من الأسئلة التي ترسل لعدد كبير نسبيًا لعينة ممثلة لجميع فئات المجتمع المراد فحص آرائها[4].

---

[1] عبود عبد الله العسكري، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ط1، دار النمير، دمشق، 2002، ص 6.
[2] عبد الرحمن العيسوي، المرجع السابق، ص 36.
[3] رجاء وحيد الدويدري، البحث العلمي، أساسياته النظرية وممارسته العلمية، ط1، دار الفكر، دمشق، سورية، 2002، ص 224.
[4] أحمد بدر، أصول البحث العلمي ومناهجه، ط9 ، المكتبة الأكاديمية، الدوحة، ص 335.

حيث يعرفها محمد عبيدات وآخرون على أنها: مجموعة من الأسئلة المكتوبة والتي تعدُّ بدقة للحصول على المعلومات وأداء المبحوثين حول ظاهرة ما أو موقف معين[1].

وقد استخدمت الإستمارة لأنها أداة تمكننا من جمع البيانات والمعلومات الكافية حول موضوع الدراسة، كما حاولنا قدر الإمكان صياغة أسئلة الإستمارة بطريقة واضحة مناسبة لمجتمع البحث وهذا للوصول إلى الأهداف المرجوة ، حيث تضمنت الإستمارة مجموعة من المحاور والتي تمثلت في: **المحور الأول**:والذي تضمن هذا المحور ثلاث أسئلة تهدف إلى التعرف على البيانات الشخصية للعينة المحددة –التلاميذ–.

المحور الثاني: دوافع إقبال التلميذ على إستخدام الألعاب الإلكترونية والذي يندرج تحته تسعة أسئلة ثانوية تهدف إلى التعرف إلى أهم الألعاب التي تنال قلوب الأطفال وهذا بمعرفة الدافع الرئيسي لها.

أما **المحور الثالث**: هو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي والذي يقع تحته ثمانية أسئلة تهدف إلى التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، ولمعرفة السبب الرئيسي من جراء ذلك وهذا بعد عرضها على الأستاذ المشرف بوغرارة حكيم، ولا ننسى في الأخير أنه بالإعتماد على حصتين من برنامج مرايا بتقديم نسيمة كحلي من إذاعة المدية الجهوية.

4- مجالات الدراسة:

يعتبر مجال الدراسة خطوة أساسية في البناء المنهجي لأي بحث علمي لأنه يؤطر الدراسة ويضعها في القالب الذي يسمح بالتحكم في كل خطوة من خطوات بحثنا، حيث يمكن أن نميز في بحثنا ثلاث مجالات هي كالآتي:

[1] د. نادية سعيد عيشور، منهجية البحث العلمي في العلوم الإجتماعية، د.ط، مؤسسة حسين رأس الجبل للنشر والتوزيع، 2017، الجزائر، ص352.

1-المجال المكاني: ويقصد به النطاق المكاني لإجراء الدراسة[1].

حيث يتمثل الإطار الجغرافي لدراستنا هذه في مدينة المدية بحي مرج شكير بمتوسطة الرائد يوسف بن خروف. حيث تعتبر ولاية المدية من ولايات الجزائر ورمزها ; 26i، تعرف بعاصمة بايلكالتيطري حيث تقدر مساحتها حوالي 8866 كم2، ويبلغ كثافة سكانها 83.98 نسمة/كلم2 وتتكون من 19 دائرة ومن 64 بلدية، حيث تقع في الأطلس التلي على بعد 88 كلم تقريبا جنوب الجزائري العاصمة والتي تشترك مع عدة ولايات مثل البليدة، تيبازة، بومرداس شمالاً، ومن الشرق البويرة، ومن الغرب عين الدفلى[2].

2- المجال الزمني: ونعني به تحديد الوقت الذي استغرق في إعداد الدراسة والوقت الذي استلزم في جمع البيانات.

حيث إمتدّ المجال الزماني لإجراء هذه الدراسة ما بين فيفري وجوان 2020 حيث تم تحديد العنوان ومناقشته وضبطه والذي كان "أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي" مرت هذه المرحلة أيضًا على مرحلتين هي مرحلة التفكير والإستشارة للأستاذ الرئيسي حكيم بوغرارة والمرحلة الثانية هي مرحلة الإستطلاع والتي كانت على مستوى المؤسسة التربوية وبصفة زميل المذكرة أستاذ في هذه المؤسسة ساعدنا وبشكل كبير على جمع المعلومات الكافية والضرورية والتي قمنا على نحوها بناية المحور النظري والتطبيقي والمدخل بشكل خاص. ثم قمنا بتوزيع الإستمارة يوم 2020/03/08 وإسترجاعها في نفس اليوم.

[1] الشامل موسوعة البحوث المواضيع جميع المجالات، اطلع عليه 09-06-2020 على الساعة 16:23 www.bohotti.blogspot.com.

[2] الموقع الرسمي لولاية المدية، اطلع عليه يوم 10-06-2020 على الساعة 22:00 http://wilayamedea.dz.

3- المجال البشري: حيث يمثل المجال البشري لدراستنا هذه في التلاميذ الذي يمارسون الألعاب الإلكترونية من متوسطة الرائد يوسف بن خروف، والذي يتراوح سنهم ما بين 11 إلى 13 والذي تختص بالذكور فقط.

حيث يشكل المجال البشري للدراسة من مئة تلميذ مشكلين مجتمع البحث للدراسة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية.

5- أساليب المعالجة الإحصائية:

تساعد الأساليب الإحصائية على تقديم طابع علمي لموضوع الدراسة وفي موضوعنا هذا بالنسبة المئوية وتعرف على أنها التكرارات × 100 على مجموع التكرارات.

النسبة المئوية[1] $= \frac{\text{التكرارات} \times 100}{\text{مجموع التكرارات}}$

[1] رشيد زرواتي، المرجع السابق، ص 221.

تفريغ وتحليل البيانات:

المحور الأول: البيانات الشخصية العامة:

جدول رقم(01): يبين السنة الدراسية

السنة الدراسية	التكرار	النسبة المئوية
السنة أولى متوسط	33	%33
السنة الثانية متوسط	33	%33
السنة الثالثة متوسط	34	%34
المجموع	100	%100

من خلال الجدول (01) الذي يوضح طريقة توزيع مفردات مجتمع الدراسة بين السنوات الدراسية والتي شملت السنة الثالثة متوسط، بنسبة مئوية قدرت بـ 34% في الصدارة ثم تقاسمت كل من السنة الثانية والأولى متوسط بنسبة قدرت بـ 33%.

وهذا راجع لعدة أسباب بحثية حيث قمنا بتقسيم الإستمارة على التلاميذ بشكل متساوي لمعرفة أهم المعلومات ثم القيام بمقارنة بسيطة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، والسبب أيضًا تنوع إهتمام كل فئة بنوع من الألعاب وإختلاف الوسيلة والأداة وحتى الممارسات، ولذلك إرتأينا في دراستنا هذه تقسيم مفردات الدراسة بشكل متساوي.

جدول رقم(02): الحالة الاجتماعية

الحالة الاجتماعية	التكرار	النسبة المئوية
تعيش مع الوالدين	99	%99
عند أب مطلق أو أرملة	01	%01
عند الأقارب	00	%00
المجموع	100	%100

من الجدول (02) الذي يبين لنا الحالة الإجتماعية للمبحوثين حيث تكشف بيانات هذا الجدول على أن أعلى نسبة مئوية للذين يعيشون مع الوالدين كانت تقدر بـ 99% ثم تليها نسبة عيش العينة مع أب مطلق أو أرملة بـ 1% وفي الأخير نسبة العيش عند الأقارب بـ 00%.

حيث تعتبر الحالةالإجتماعية لمفردات العينة المبحوثة حالة عادية وهذا لأن من الجدول يتبين أن معظم أفراد العينة يعيشون مع والديهم إلى مفردة واحدة والتي يتبين أنها تعيش مع الأم بسبب فقد الوالد.

جدول رقم(03): توقيت انتهاء الأولياء من العمل اليومي

توقيت انتهاء الأولياء من العمل اليومي	15:00	16:00	17:00	التكرار	النسبة المئوية
الأم		×		12	%12
الأب		×		88	%88
الأقارب	×	×	×	00	%00
المجموع				100	%100

يوضح الجدول (03) نسبة توقيت انتهاء الأولياء من العمل اليومي والتي بلغت نسبة خروجهم على الساعة 16:00 مساءًا بقيمة 88% ثم تليها نسبة الأمهات بـ 12% وهذا راجع لمفردات العينة التي تم انتقاؤهم.

حيث بينت نتائج الجدول 03 أن معظم أولياء أمور مفردات الدراسة ينتهون من عملهم اليومي على الساعة 16:00 مساءًا، ومنه يتضح الجدول (03) أنه يقوم بتفسير الجدول 02 الذي بين الحالة الإجتماعية للعينة، ثم تليها نسبة إنتهاء الأمهات من عملهم اليومي وهذا مطابق للواقع الذي نعيش فيه وهو أن نسبة عمل الأباء أكثر من الأمهات التي تعمل وأيضا بسبب طبيعة المكان الذي نعيش فيه.

الجدول (04): توقيت خروج الأطفال من الدراسة مساءًا

توقيت خروج الأطفال من الدراسة	الرابعة مساءًا	الثالثة مساءًا	منتصف النهار	التكرار
الأحد	×	/	/	%100
النسبة المئوية	%100			
الإثنين	×	/	/	%100
النسبة المئوية	%100			
الثلاثاء	/	/	×	%100
النسبة المئوية	%100			
الأربعاء	×	/	/	%100
النسبة المئوية	%100			

توقيت خروج الاطفال من الدراسة	الرابعة متوسط	الثالثة متوسط	منتصفالنهار
الخميس	×	×	/
التكرار	66	34	100
النسبة المئوية	%66	%34	%100

يوضح هذا الجدول (04) نسبة توقيت خروج الأبناء مساءًا من الدراسة حيث سجلت أعلى نسبة هي الساعة 16:00 مساءا بنسبة 100% وهذا يوم الأحد والاثنين والأربعاء، أما يوم الثلاثاء فقدرت بنسبة 100% على الساعة 12:00 أي منتصف النهار، حيث يبقى يوم الخميس والذي قدرت نسبة خروج الأبناء مساءًا على الساعة الرابعة بـ 66% وعلى الساعة الثالثة مساءًا بنسبة قدرت بـ 34%.

ومن الجدول أعلاه هناك علاقة ترابطية بين خروج الآباء والأبناء حيث قمنا من هذين الجدولين 03 و04 بمعرفة مدى إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية في حالة وجود الأبناء داخل البيت، ودرجة مراقبة أولياء الأمور لأبنائهم، ومن جهة أخرى معرفة درجة وعي الأولياء بخطورة هذه الألعاب الإلكترونية، حيث يتبين درجة تفاوت خروج الأبناء من الدراسة مساءًا يوم الخميس بنسبة (66%و34%) وهذا راجع لأن هناك قسم السنة الثالثة متوسط تنتهي الدراسة المسائية على الساعة 15:00 مساءًا والقسمين الأولى والثانية على الساعة 16:00 مساءًا.

المحور الثاني: دوافع إقبال الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية .

جدول رقم(05): كيفية تحصل الأبناء على الألعاب الإلكترونية.

كيفية تحصل الأبناء على الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
شراؤها	40	%40
إستعارتها	15	%15
تحميلها من الإنترنت	43	%43
طريقة أخرى	02	%02
المجموع	100	%100

يوضح الجدول (05) أعلاه أن نسبة قدرت بـ 43% وهي تحميلها عبر الإنترنت ثم تليها نسبة شراء الألعاب الإلكترونية بـ 40% ثم تأتي في المرتبة الثالثة إستعارة الألعاب الإلكترونية بنسبة 15% وأخيرًا بنسبة 2% الذين تحصلوا على الألعاب الإلكترونية بطريقة أخرى.

ونجد أن هذه النتائج مبررة لما نعيشه الآن بإعتبار أن الإنترنت أصبحت هي عصب تداول المعلومات وتطور الشعوب، وأيضًا تدل على أنه عند ظهور الإنترنت تزامنت معه ظهور ووعي بالألعاب الإلكترونية ومعرفة أنواع الألعاب والطريقة والوسيلة إلى اقتنائها، وبعبارة أخرى نقول أن أولياء الأمور يقومون بشراء

الألعاب الإلكترونية لأبنائهم دون وعي بخطورتها وهذا في تنميط وتسوية هذه الألعاب وأيضًا في عدم متابعة الأبناء لإستعارتها لأبنائهم من قبل أصدقائهم .

ويتبين لنا أيضا أن سهولة إقتنائها وتحميلها من الإنترنت جعلها مناسبة لأصحاب العينة، كما أن طريقة إستعمال الأقراص المضغوطة المستنسخة بأثمان متدنية عن الأصلية جعل العديد من مفردات العينة يقتنونها عن طريق الشراء أكثر من الطرق الأخرى.

جدول رقم(06): الألعاب الإلكترونية المحبوبة لدى مفردات العينة .

الألعاب المفضلة لدى التلميذ	التكرار	النسبة المئوية
ألعاب المغامرة	47	%47
الفنون القتالية/ الحروب	25	%25
ألعاب رياضية	19	%19
ألعاب الألغاز والمسابقات	09	%09
المجموع	100	%100

يظهر لنا الجدول (06) أن نسبة 47% من أفراد العينة يحبذون الألعاب الإلكترونية ذات نوع المغامرة ثم تليها بنسبة 25% ألعاب الفنون القتالية، كما نجد أن نسبة 19% لمن يعتمدون على لعب الألعاب الرياضية، وأخيرًا نسبة ألعاب الألغاز والمسابقات بنسبة مئوية قدرت بـ 09%.

نستخلص من هذه المعطيات أن أغلب أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لرغبتهم في المغامرة والمتعة وحب الإستكشاف والتطلع، حيث توفر هذه الألعاب وبشكل كبير ولكونها ألعاب حديثة ومتطورة وتواكب العصور والتطورات الآنية وقريبة كل القرب من العالم الحقيقي في رسوماتها المحاكي للواقع، وفي نوعية صورها وجودة صوتها وتناسق حركات اللعب، بالإضافة إلى توفر عنصر المتعة والتسلية والمغامرة التي تجعل مفردات العينة يميلون إليها، ثم تليها الفنون القتالية وبصفة أن عينة مفردات العينة كلهم ذكور فقد نالت النسبة الثانية من هرم النسبة المئوية ولتعلقهم بالفنون القتالية والحروب والتضحية، وأيضا تليها الألعاب الرياضية بفارق طفيف لتعلق أفراد العينة بالمنافسات الرياضية مثل كأس أمم إفريقيا وكأس العالم، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية، وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الرياضية الإفتراضية، وبذلك يحققون ما لم يتحقق في الواقع الحقيقي.

جدول رقم(07): الألعاب الإلكترونية المحبذة.

ماذا تحبذ في الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
الأبطال	22	%22
الأحداث الموجودة في اللّعبة	20	%20
الألوان	12	%12
الموسيقى	11	%11
الرسم	15	%15
متعة الفوز	20	%20
أخرى أذكرها	00	%00
المجموع	100	%100

يظهر الجدول رقم (07) أن ما يحبذه الطفل هم الأبطال التي تتصدر بنسبة 22% ثم تليها كل من الأحداث الموجودة في اللعبة مع متعة الفوز بنسبة 20% ثم تأتي الرسم بـ 15% ثم تليها الألوان بنسبة مئوية قدرت بـ 12% وأخيرًا الموسيقى بنسبة 11%.

من الجدول أعلاه نستنتج أن أفراد عينة الدراسة يميلون إلى حب الأبطال خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، فبطل الشخصية هو أكثر جذبا للأطفال في الألعاب الأكثر جذبًا، ولكون أن الطفل يميل كل الميل إلى الأبطال وشخصية القوية والبارزة فهي تقوم بإلهام الطفل نوع من القوة ألا وحين يقوم الطفل باللعب بهذه الشخصية، ولكونها أيضا القدوة التي يتخذها الأطفال ويعملون على تقليدها والحذو حذوها، ومنه تأتي بطبيعة الحال عدم حب الخسارة والأحداث الموجودة في اللّعبة وكل المؤثرات والمنبهات الصوتية واللونية ورسومات الأبطال والأحداث التي هي محاكاة للواقع فهي تدفع بالطفل إلى نوع من الشعور بالقيادة والسلطة والقوة التي هي في الواقع غير موجودة.

جدول رقم (08): شعور التلميذ وهو يمارس الألعاب الإلكترونية .

بماذا تشعر وأنت تلعب الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
الراحة النفسية	23	%23
الفرح والسرور	47	%47
القوة والشجاعة	25	%25
الانزعاج	02	%02
الغضب والتوتر	03	%03
المجموع	100	%100

نلاحظ من خلال الجدول (08) أن أغلب أفراد العينة يشعرون بالفرحة والسرور خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 47% في حين أن 25% منهم يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللّعب، إضافة إلى 23% منهم يحسون بالراحة النفسية خلال ممارستهم للعب وتأتي في المرحلة قبل الأخيرة نسب الغضب والتوتر بـ 03%، وأخيرًا 02% من يشعرون بالانزعاج.

حيث نعود إلى الجدول أعلاه إلى كون أن الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية من أجل التسلية والترفيه والترويح على النفس، وهي مرحلة الطفولة لأنهم بطبيعة الحال يميلون إلى اللعب والتسلية ولهذا فإنهم يفرحون ويمرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب، في حين نجد أنه في حالة انزعاج أو غضب أو توتر، تكون في حالة خسارة أحد طرفي اللّعبة أو تعذر أو صعوبة مراحل اللعبة مثل: ألعاب الحروب والمغامرة أو الألغاز، أو إلى تركيزهم الدائم والزائد في الألعاب أو إنفعالاتهم أثناء اللّعب فطبيعة الطفل النفسية أنه ينفعل بسرعة أثناء ممارسة الألعاب فيشغل معظم أعضائه الحركية والعصبية أثناء اللعب، وهذا ما يشعره بنوع من التوتر الذي يذهب به في الأخير إلى التعب والإرهاق والانزعاج بعد توقفه عن اللّعب.

جدول رقم (09): الوسيلة التكنولوجية التي يفضل التلميذ اللعب من خلالها الألعاب الإلكترونية .

ما هي الوسيلة التكنولوجية التي تفضل اللعب من خلالها الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
التلفزيون	05	%05
الكمبيوتر	26	%26
اللوحة الإلكترونية	30	%30
الهاتف النقال	37	%37
أجهزة قاعات	02	%02
المجموع	100	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه بأن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية يفضل لأفراد العينة ممارستها بنسبة 37% وتليها في المرتبة الثانية اللوحة الإلكترونية بنسبة 30% ثم تليهم المرتبة الثالثة الكمبيوتر بنسبة 26% ثم جهاز التلفزيون بنسبة 5% وأخيرًا أجهزة القاعات بنسبة مئوية قدرت بـ 02%.

من خلال تفحص معطيات الجدول أعلاه يتضح لنا سبب إختيار أفراد العينة للهاتف النقال أنه أحب الوسائل لممارسة الألعاب الإلكترونية هو أنه يعتبر وسيلة جدُّ متطورة وذكية وسهلة الإستعمال في أي زمان ومكان وفي أي حال من الأحوال بالإضافة إلى صغر حجمها وخفة وزنها بالإضافة إلى التحميل السهل للألعاب الإلكترونية والتي تشترك في مواصفاتها مع اللوحة الإلكترونية تختلف فقط في حجمها، أما في المرتبة الثالثة الحاسوب بإعتبار أنه متعدد الإستخدامات و الإستعمالات في التعليم والإتصال وتنظيم الأعمال والترفيه والتسلية والوسائط المتعددة وغيرها.

أما جهاز التلفزيون يلجأ إليه أقلية من الأطفال وذلك لتوفر وسائل أخرى أفضل منه في المزايا التسهيلية من سرعة وخفة وإستخدام. أما نجد أن الذين يتجهون إلى قاعات الأجهزة الذين ضاقت بهم سبل الإقتناء وضعف الدخل المعيشي الذين لا يخولهم إلى إقتناء هذه الوسائل أو الذهاب إلى قاعات اللّعب للمنافسة الجماعية وهذا بنسبة شبه منعدمة ولا ننسى في الأخير أنه هناك من يلجأ إلى الوسائل أقل حجم مثل الهاتف وهذا لتفادي تتبع الأولياء لأبنائهم وللشعور بالراحة والهدوء والبعد عن الأنظار والتركيز.

جدول رقم(10): أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية .

متى تمارس الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	46	%46
مرة واحدة في الأسبوع	13	%13
مرتين في الأسبوع	33	%33
شهريًا	08	%08
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم (10) فترة إستخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية، حيث تشير النتائج أن 46% من التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي ثم تأتي في المرتبة الثانية الذين يستخدمونها مرتين في الأسبوع بنسبة 33% ثم تليها مرة واحدة في الأسبوع بنسبة 13% ثم أخيرًا شهريًا بنسبة 08%.

ومن خلال عودتنا إلى الجدول أعلاه وجدنا أن معظم التلاميذ يقومون بممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل يومي وهذا راجع إلى تعلقهم بها، وإلى جعلها الوسيلة المرغوب فيها والتي يجد فيها متعة كبيرة للتنفيس عن نفسه والخروج من ضغوطات الدراسة ولأنها تحمل في طياتها الكثير من الخيارات لقضاء أوقات الفراغ ثم تأتي في المرتبة الثانية الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية على شكل مرتين في الأسبوع وهم التلاميذ الذين يخضعون إلى رقابة أسرية أو لا يملكون الألعاب الإلكترونية ثم تأتي في المرتبة الثالثة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية شهريًا ومرة واحدة في الأسبوع وهو منع الأولياء لإستخدام الألعاب الإلكترونية في أوقات الدراسة أو نزع الأجهزة الإلكترونية حرصًا عليه من الإستخدام المفرط والتعود على هذه الألعاب وفي أوقات الإمتحانات.

جدول رقم(11): الفترة الزمنية التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية .

ما هي الفترة الزمنية التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
صباحًا	08	%08
مساءًا	56	%56
ليلاً	24	%24
في أوقات متفرقة	12	%12
المجموع	100	%100

من الجدول (11) يتضح لنا أن معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب أوقات المساء بنسبة 56% ثم تليها نسبة اللّيل قدرت بـ 24% ثم تأتي بنسبة 12% في أوقات متفرقة وأخيرًا فترة الصباح بنسبة 8%.

يوضح الجدول 11 أن معظم وجل أفراد العينة يلعبون أثناء خروجهم مساءًا من الدراسة وهذا طبيعي بما أنه مازالوا في فترة الطفولة فهم يخضعون إلى الرقابة الأسرية التي تمنعهم من ممارسة الألعاب أثناء الفترة الصباحية والتي سوف يتوجهون فيها إلى المدرسة، وفي فترة اللّيل أيضًا تعتبر فترة جد حسّاسة تدفع الأولياء إلى كبت الأمور لكسب الراحة الجسدية والنفسية ولإستطاعة مجابهة اليوم الذي يأتيه ولإستوعاب أيضا الدروس وحل الفروض المنزلية.

جدول رقم(12):المدة التي يقضيها أفراد العينة خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية .

كم هي المدة التي يقضيها أفراد العينة خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة المئوية
ساعة واحدة	39	%39
ساعتين	13	%13
ثلاث ساعات	7	%7
أربعة ساعات	39	%39
المجموع	100	%100

توضح معطيات الجدول (12) أن المدة التي يقضيها التلاميذ في اللّعب والتي قدرت أعلى نسبة 39% ساعة واحدة والتي تقاسمتها مع مدة لعب أربعة ساعات بنسبة 39% ثم تليها نسبة 13% وأخيرًا ثلاث ساعات والتي قدرت بـ 07%.

حيث تدل معطيات الجدول أن أفراد العينة يمارسون وبنسبة أكثر الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة وهذا طبيعي نظرًا لإرتباطهم بالدراسة، وأيضا لمتابعة الأولياء كما ذكرنا مسبقًا بأنهم يقللون من هذه الممارسات في فترة الدراسة والإمتحانات، وكما لاحظنا أيضًا أنه تتقاسمها مع نسبة أربع ساعات وهذا دليلاً على أن أفراد العينة متعلقون بها كل التعلق ومدمنون عليها خاصة أثناء نهاية الأسبوع وهذا بسبب منح الأولياء نوع من التساهل في أوقات نهاية الدراسة، وفي نفس الوقت تُبين المعطيات أنه هناك نوع من الإهمال من طرف الأولياء ونقص وعيهم بأخطار هذه الألعاب خاصة هذه الفئة العمرية –الأطفال– والتي بلغت 4 ساعات بنسبة 39%.

في حين يمكننا القول أن الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية مدة أربعة ساعات فما فوق هو الذين لا يملكون بدائل أخرى للترفيه واللّعب أما الذين يمارسونها لمدة ساعة واحدة هم الذين يملكون بدائل ولها ميولات أخرى مثل النشاطات البدنية الرياضية أو الفكرية أو كالألعاب التقليدية.

جدول رقم(13): مع من تمارس الألعاب الإلكترونية؟ .

الطريقة المفضلة في اللّعب	التكرار	النسبة المئوية
منفردًا	35	%35
الأصدقاء	23	%23
الوالدين	05	%05
الإخوة	18	%18
الأقارب	19	%19
المجموع	100	%100

يبين لنا الجدول (13) أن نسبة 35% من أفراد العينة يحبون ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردين ثم تأتي في المرتبة الثانية الأصدقاء التي قدرت بـ 23% وبعدها الأقارب بنسبة 19% ثم الإخوة بـ 18% وأخيرًا الوالدين بنسبة 5%.

من الجدول أعلاه يتضح لنا أن الطريقة المفضلة في اللّعب هي اللّعب منفردًا مما ينتج عنه عدة إنطواءات، حيث تشير بعض الدراسات إلى أن الألعاب المنفردة تصنع طفلاً غير إجتماعي ، وبالتالي يخلق طفلاً منطويًا على ذاته وهو ما يدعى بالعزلة الإجتماعية فضلا عن ذلك: تجعل الطفل أنانيًا لا يفكر سوى في إشباع حاجاته، عكس ذلك الذين يمارسون الألعاب مع الأصدقاء، وتعرف بالألعاب الشعبية والتي تتميز بالتواصل وتعلم الطفل المهارات الإجتماعية، والأدوار الإجتماعية[1].

[1] ماجد محمد الزيودي، المرجع السابق، ص 17.

المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي .

جدول رقم(14): القيام بالواجبات المدرسية

هل تقوم بواجباتك المدرسية	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	65	%65
أكثر من يومين	35	%35
مرة في الأسبوع	00	%00
المجموع	100	%100

من الجدول (14) يتبين لنا أن معظم مفردات العينة يقومون بواجباتهم الدراسية بنسبة 65% ثم يليه نسبة أكثر من يومين والتي قدرت بـ 35% وأخيرا نسبة 00% مرة في الأسبوع.

من المعطيات الظاهرة في الجدول نستنتج أن معظم أفراد العينة يقومون بواجباتهم الدراسية وهذا بمتابعة الأولياء لهم، مع أن المعلمين يقومون بإعطائهم يوميًا الواجبات المدرسية.

جدول رقم (15): معاقبة الأساتذة في حالة عدم قيامهم بالواجبات الدراسية .

تتم معاقبة الأساتذة للتلاميذ	التكرار	النسبة المئوية
دائمًا	31	%31
أحيانًا	43	%43
مطلقًا	26	%26
المجموع	100	%100

الجدول أعلاه (15) أن معظم المعلمين يقومون بمعاقبة الأبناء أحيانًا بنسبة 41% ثم تأتي نسبة 31% دائمًا وأخيرًا نسبة 26% مطلقًا.

من الجدول (15) يتبين لنا معظم المعلمين يقومون بتوبيخ ومعاقبة التلاميذ أحيانا مع أنه من الجدول رقم 14 يتبين لنا أنه هناك نسبة 65% من الأساتذة يقومون بتكليف التلاميذ بواجباتهم الدراسية ومن هذا المنطلق يمكن أن نحسب قيمة الأساتذة الذين يقومون بتوبيخ الأبناء بمعادلة بسيطة وهي طرح نسبة القيام بالواجبات الدراسية 65% على نسبة قيام المعلمين بمعاقبة الأبناء 31% يتبين لنا كم هو نسبة المعلمين الذين يقومون بمعاقبة الأبناء في حين عدم قيامهم بالواجبات وهي 34%.

جدول رقم(16): موقع الألعاب الالكترونية نظير الدراسة

بماذا تبدأ أولاً عند خروجك من الدوام؟	التكرار	النسبة المئوية
ممارسة الألعاب الإلكترونية	80	%80
مراجعة دروسك	20	%20
المجموع	100	%100

من الجدول 16 يتبين لنا أن معظم التلاميذ عندما ينتهون من الدراسة مساءًا يذهبون إلى اللّعب بنسبة 80% في حالة هناك نسبة 20% الذين يقومون بمراجعة دروسهم.

نستنتج من الجدول (16) أن عند إنتهاء الدراسة مساءًا أغلب التلاميذ يذهبون إلى اللّعب وهذه الحالة هي حالة طبيعية لأنه لابدّ على الطفل اللّعب وخاصة عند تعرضه إلى التركيز والتعليم فلابدّ من وجود نوع من التسليم وكسر الروتين والتنفيس وهذا لإستطاعته مواصلة الغد بروح جديدة ونفسية جدٌّ عالية وهذا لإشباع حاجاته باللّعب في حين نجد المجموعة الثانية هي مراجعة دروسك وهذا ناتج عن متابعة الأولياء لأبنائهم وعدم السماح لهم باللّعب وهذا راجع لعدم معرفة الآباء بأهميته أو إلى الحرص الزائد على أبنائهم وبالتالي تدفع بالأبناء إلى عدم الإستيعاب الكم الهائل للمعلومات المتواصل.

جدول رقم(17): تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي .

إذا خسرت في الألعاب الإلكترونية هل يتأثر تحصيلك الدراسي؟	التكرار	النسبة المئوية
دائما	16	%16
أحيانا	46	%46
مطلقًا	38	%38
المجموع	100	%100

من الجدول أعلاه (17) تبين لنا أن نسبة 46%أحيانا من الذين تؤثر عليهم الألعاب الإلكترونية ثم نسبة 38% مطلقًا ثم نسبة 16% دائمًا.

نستنتج من المعطيات أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التلاميذ أحيانا في حالة خسارتهم أمام أصدقائهم أو لصعوبة المراحل، حيث تبيّن لنا من خلال السؤال الفرعي (لماذا) أنه :لا يستطيع الطفل تقبل الخسارة ويشعر بنوع من القلق والكراهية من جراء الهزيمة حتى أنها تدفع به إلى نوع من التهرب الإجتماعي وإنخفاض المعنويات النفسية وهذا نتيجة الرغبة الدائمة للفوز ،أما اللذين لا تؤثر عليهم الألعاب الإلكترونية فهم اللذين لا يعيرون لها إهتمام بالغ وهذا راجع لإنشغالاتهم وإهتمامهم بألعاب التقليدية والرياضية الأخرى.

جدول رقم(18): تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأصدقاء.

تأثير بعض الألعاب الإلكترونية على نتائج الدراسة للأصدقاء	التكرار	النسبة المئوية
نعم	15	%15
لا	85	%85
المجموع	100	%100

من الجدول (18) يتبين لنا أن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ قدر بنسبة 85% الذين أكدوا بـ (لا) وبنسبة 15%للذين قالوا (نعم).

وبالتالي فإن من الجدول تبين لنا أن نسبة الذين تعرضوا للألعاب الإلكترونية وأثرت على تحصيلهم الدراسي هي نسبة 15% وهذا راجع إلى كثرة الإستعمال المفرط لها مما ينتج عنه محدودية التفكير وضيق الأفق[1].

[1] د. رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري، المرجع السابق، ص 328.

جدول رقم(19): تقييم النتائج الدراسية قبل استعمال الألعاب الإلكترونية .

النتائج الدراسية قبل استعمال الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
ضعيف	10	%10
جيد	25	%25
متوسط	58	%58
حسن	27	%27
المجموع	100	%100

يبين لنا الجدول (19) أن نتائج قبل إستعمال الألعاب الإلكترونية كانت تتصدر النتائج المتوسطة بنسبة 58% ثم نتائج الحسن بنسبة 27% ثم نسبة 25% النتائج الجيدة ثم نسبة 10% النتائج الضعيفة.

جدول رقم(20): تقييم النتائج الدراسية بعد إستعمال الألعاب الإلكترونية .

النتائج الدراسية بعد إستعمال الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
ضعيف	20	%20
جيد	23	%23
متوسط	52	%52
حسن	26	%26
المجموع	100	%100

من الجدول أعلاه (20) تبين لنا أن النتائج الدراسية بعد إستعمال الألعاب الإلكترونية كانت تتصدر متوسطة بنسبة 52% ثم تأتي في المرتبة الثانية النتائج الحسنة بنسبة 26% ثم النتائج الجيدة بنسبة 23% ثم النتائج الضعيفة بنسبة 20%.

من الجدولين السابقين (19 و20) يتبين لنا أن النتائج الدراسية من خلال إستعمال التلاميذ للألعاب الإلكترونية قد تراجعت بالنسبة للفئة المتوسطة بـ 2% أما النتائج الحسنة تراجعت بنسبة 1% أما النتائج الجيدة فقد تراجعت بنسبة 2%، أما النتائج الضعيفة فقد زادت بنسبة 10%.

من خلال كل هذه المعطيات نستنتج أن الألعاب الإلكترونية متواصلة بدون معيارعلمي و موضوعي مقنن يتسبب في تراجع التحصيل الدراسي وخاصة النتائج المتوسطة التي تصبح ضعيفة وهذا ما تدفع بهم في الأخير إلى التأخر الدراسي.

جدول رقم(21): أثر الإقبال على الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي .

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي.	التكرار	النسبة المئوية
إيجابي	32	%32
سلبي	68	%68
المجموع	100	%100

من الجدول أعلاه (21) يتبين أن أثر إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بنسبة 68% للذين يؤكدون أنه سلبي أما الذين يقولون أنه إيجابي فقد بلغت نسبتهم 32%.

من الجدول نستنتج أنه يوجد وعي مقبول لتلاميذ متوسطة الرائد يوسف بن خروف، بالمقابل هناك سلبيات، وفي الأخير نقول أن للألعاب الالكترونية فوائد جدّ هامة لتلميذ في مرحلة الطفولة، لذلك وجب تدخل أطراف خارجية لتسوية وتعديل سلوك التلاميذ وفق معايير علمية محدّدة ومعرفة شكل ومضمون هذه الألعاب.

- **عرض نتائج الدراسة:**

من خلال دراستنا وصلنا إلى الاستنتاجات مبنية على حقائق علمية وموضوعية تعطي لنا أجوبة على تساؤلاتنا في هذه الدراسة الوصفية التحليلية، حيث أن هذه النتائج التي توصلنا إليها عن طريق تفريغ البيانات في جداول ثم قمنا بتحليلها وتفسيرها وربطها بالإطار النظري، وذلك حفاظًا على الترابط لخدمة غرض البحث والتوصل والكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

ومن خلال مناقشة وتحليل نتائج محاور وتساؤلات الإستمارة تم التوصل في الأخير إلي جملة النتائج التالية:

1-النتائج العامة للدراسة:

- إن معظم الأولياء ينتهون من عملهم اليومي مع إنتهاء التلاميذ لدراستهم مساءً وهذا لمعرفة درجة تتبع الآباء لأبنائهم في حالة وجود الأولياء داخل البيت.

- وجدنا أن معظم التلاميذ يتحصلون على الألعاب الإلكترونية من خلال تحميلها عن طريق شبكة الإنترنت .

- تضهر المعطيات أن أغلبية الألعاب المفضلة لدى مفردات العينة هي المغامرات .

-أفضل ما يحبه أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية هي شخصية اللّعبة أو بمعنى آخر هي الأبطال.

- تظهر المعطيات أن الاغلبية الساحقة من التلاميذ يشعرون بالفرح والسرور وهو يمارس الألعاب الإلكترونية .

-الوسيلة المفضلة لأفراد العينة وهو يمارس الألعاب الالكترونية تتم عن طريق إستخدام الهاتف النقال .

- إن أغلبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية كل يوم .

- أفضل وقت يمارس فيه التلاميذ الألعاب الإلكترونية هي الفترة المسائية .

- يقضي أغلبية أفراد العينة من ساعة إلي أربع ساعات وهم يمارسون لألعاب الإلكترونية .

- إن معظم التلاميذ يحبون ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردين .

- يتميز أغلبية أفراد العينة بالقيام بواجباتهم المنزلية كل يوم .

- يقوم أغلب الأساتذة أحياناً بمعاقبة التلاميذ في حالة عدم قيامهم بالواجبات المنزلية .

- بعد إنتهاء الدوام المدرسي يبدأ أغلبية التلاميذ بممارسة الألعاب الإلكترونية .

- تؤثر الألعاب الإلكترونية أحيانا على التحصيل الدراسي في حالة إخفاقهم أو خسارتهم في اللّعب.

- زيادة النتائج الضعيفة بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة عشرة بالمئة .

- أغلب التلاميذ يقرّون بأن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية أمر سلبي .

2- نتائج الدراسة في ظل تساؤلات الدراسة:

السؤال الأول: ما هي أسباب إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية؟

كشفت الدراسة أن أسباب إقبال التلميذ على إستخدام الألعاب الإلكترونية هو حبه وشغفه الدائم لها لأنها تملك مزايا جدُّ بارزة مثل التسلية والقيادة والتحكم والسعادة إلى جانب شخصية أبطال اللّعبة المثيرة والألوان والصور المحاكية للواقع، والمؤثرات الصوتية المطابقة للصوت والصورة، بالإضافة لكونها وسيلة ترفيه جديدة نسبيًا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة، فهي تملك جاذبية كبيرة لما تحتويه من تقنيات

سهلة الإستعمال وسيناريوهات إفتراضية شبيهة جدًا بالواقع الحقيقي المعيش، مما يجعل اللاّعب ينخرط في اللّعبة حركيًا وجسميًا وعاطفيًا وعقليًا، ضف إلى ذلك عامل تراجع أسعار شرائها وسهولة تحميلها عبر الأنترنت التي أصبحت في متناول جميع الفئات العمرية، ولضيق الوقت في الفترة المسائية بعد انتهاء الدوام المدرسي، يميل التلاميذ إلى التسلية وممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الشعبية الأخرى خاصة في عصر التطور التكنولوجي الهائل الذي نعيشه وبروز ما يسمى بالذكاء الاصطناعي.

السؤال الثاني: ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ الجزائري؟

تعتبر ألعاب المغامرة هي الألعاب المفضلة لدى التلميذ الجزائري اذ تحتوي على بطل اللّعبة وهذا ما يدفع التلاميذ إلي حب تقليد شخصيات اللّعبة والإقتداء بهم، ثم تليها ألعاب الفنون القتالية والحروب وهذا راجع إلى القيم الإنسانية الإيجابية في تلك الألعاب مثل: نبذ الظلم ومحاربته، ونشر السلام والأمان، لتأتي بعدها الألعاب الرياضية التي تمارس بشكل جماعي بمشاركة الأصدقاء والأقارب، وتعرف هذه الألعاب بألعاب المنافسة والتحدي مثل :العاب كرة القدم، وأخيرا ألعاب الألغاز والمسابقات ،إذ يتبين لنا أن التلميذ يميل إلى ممارستها عبر الهواتف الذكية هربا من الرقابة الأسرية.

السؤال الثالث: هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؟

من خلال تفريغنا وتحليلنا للبيانات تحصلنا على المعلومات التالية:

إن الممارسة المستمرة والدائمة للألعاب الإلكترونية تضفي نوعا من التراجع الدراسي، اذ أن شغفهم وحبهم لهذه الألعاب تدفع بهم إلى عدم تقبل الخسارة وإلى الانطواء الدائم نفسيا وإجتماعيا، وبالتالي تؤثر في تحصيلهم الدراسي، ومن ناحية أخرى تبين لنا أنه هناك نوعا من اللاّمبالاة بخطورة هذه الألعاب في أوقت غياب الأولياء عن البيت، وحتى أنه للألعاب الإلكترونية خلفيات في مضمونها وشكلها فهي لا

تتناسب مع قيم مجتمعنا الاسلامي والدليل على ذلك عينه من برنامج "مرايا" من تقديم الأستاذة نسيمة كحلي من إذاعة المدية أذ تبين حدوث إنطواء وتعلق شديد بالألعاب الإلكترونية مما دفع به إلى المكوث في الغرفة منفردا دون التواصل مع أفراد أسرته وهو ما يفسر دخوله في حالة نفسية جدّ صعبة، وهذا ما يدفع بالتلميذ إلى التأخر دراسيا، والى جعل الوالدين في حيرة من أمرهما.

والدليل على ذلك أيضاَ أن تحصيله الدراسي في تراجع مقارنة قبل وبعد ممارسة الألعاب الإلكترونية (النتائج الإيجابية بنسبة 2%، النتائج المتوسطة بنسبة 3%، النتائج الحسنة بنسبة 1%، النتائج الضعيفة زادت بنسبة 10%).

حيث تعتبر النتائج الضعيفة هي النتائج التي تظهر ملامحها جيّدًا في التحصيل الدراسي الذي يدفعنا إلى الوعي بخطورة هذه الألعاب، إذ أن مفردات عينة الدراسة تقر بأنها تؤثر على التحصيل الدراسي سلبيا في حالة الإدمان المفرط .

الخاتمة

الخاتمة:

إن عديد الجوانب التي عالجتها هذه الدراسة فيما يخص أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، قد بينت عمق هذه العلاقة وتشعبها على المستوى النفسي والإجتماعي والتربوي، فقد فرضت نفسها في الساحة، وهذا بفعل تقنياتها ومميزاتها، والتي أصبحت في مقدمة النشاطات الترفيهية لدى التلاميذ وخاصة في ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي أتاحت للتلميذ فرصا جديدة.

تمثل التكنولوجيا الحديثة كالتلفزيون والإنترنت البوابة الرئيسة للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية وهذا ما يوضح العلاقة المترابطة بين الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيا الرقمية الحديثة

ومع كل هذا وبإعتبارنا مجتمع مستهلك غلبت عليه كل الضروف المتحكمة من سياسية إلي إجتماعية في جلب كل ماهو مُعلن دون وعي و تقنين مع ما يتلاءم مع مجتمعنا الإسلامي وثقافاتنا وعاداتنا، وعلما أنها أيضا موجهة لفئة الأطفال ، التي تعتبرنتاج المجتمعات وتطوراتها وازدهارها .

حيث يفضل أغلبية أفراد العينة ممارسة ألعاب المغامرة والحروب و القتال مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نضرا لممارساتها المتكررة حيث تدفع بالفرد أيضا إلي إكتساب السلوك الإجرامي بطريقة لا شعورية ،مما يجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسي بذالك طرق اللّعب التقليدية مما يجعله غير متوازن في حياته ، ونظراً لكون هذه الألعاب تنسب إلي مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا من جميع النواحي، فإن مصمموها يطمحون الي تكوين أجيال تتميز بالعنف والقتل وضمور القيم الأساسية التي تحمي كيان المجتمع و غرسها في المجتمعات العربية الإسلامية .

تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل يميل إلي العزلة الإجتماعية و الإنطواء علي نفسه، مما يؤثر سلباً علي نموه الفكري و الشخصي والإجتماعي ، فهو بدلا من الجلوس مع العائلة يتبادلون أطراف الحديث

معهم ،فهو يذهب لممارسة الألعاب الإلكترونية والتي هي أفضل من الحديث مع العائلة، ولا ننسي أن أفراد العينة يقومون بتقليد أبطالا مفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا مايجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه ،وهذاما يجعلهم يميلون للتقليد الّذي يؤثر في تكوين شخصياتهم والتي ستأثر في النهاية علي تحصيلهم الدراسي بإعتبارها أنها ليست تسلية بريئة.

وأبرزت بذلك الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تؤثر وبشكل كبير علي الدراسة وعلي مردودية التحصيل في حالة الإدمان ، اذ تدفع بالممارس إلي الشعور بنوع من الكراهية وإنخفاض المعنويات النفسية والمزاجية من جراء الهزيمة أو صعوبة مراحل اللّعبة وباتالي تدفع به إلي التفكير المتواصل و البحث دائما عن الفوزمما يجعل تفكيره منصبا عليها مما يؤثر علي تحصيله الدراسي .

بيّنت لنا الدراسة أن نتائج التحصيل الدراسي الضعيفة زادت بنسبة عشرة بالمئة و هذا بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية المتكرر،ومع هذا فإن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إيجابات عن أثر الألعاب الإلكترونية علي التحصيل الدراسي للطفل الجزائري المتمدرس إلي أنها لايمكن أن تدّعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة من عدة جهات أخرى.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

قائمة الكتب:

المعاجم:

1- جرجس ميشال (جرجس)، معجم المصطلحات التربية والتعليم، ط1، دار النهضة العربية، لبنان، بيروت، 2005.

المصادر:

1- سورة البقرة، القرآن الكريم، الآية 120.

المراجع:

1- شروخ (صلاح الدين)، منهجية البحث العلمي للجامعيين، د ط، دار العلوم للنشر والتوزيع، عنابة، 2003.

2- القاضي (دلال)، البياتي (محمود)، منهجية أساليب البحث العلمي وتحليل البيانات باستخدام البرنامج الإحصائي، ط1، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان، 2007.

3- النعيمي (محمد عبد العالي)، عناب (عمار عادل)، استخدام الطرق الإحصائية في تصميم البحث العلمي، ط1، دار اليازوري العلمي للنشر والتوزيع، الأردن، 2011.

4- زرواتي (الرشيد)، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية –أسس علمية وتدريبات–، د ط، دار الكتاب الحديث، الجزائر، 2004.

5- معتوق (جمال)، منهجية العلوم الاجتماعية والبحث العلمي، ط1، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2012.

6- وليام ج، وجود وبول :، هت، وآخرون، مناهج في البحث الاجتماعي، د ط، المكتب الجامعي الحديث للنشر والتوزيع، نيويورك، 1952.

7- أنجرس (موريس)، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية –تدريبات علمية–، ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2004.

8- صوالحة (محمد أحمد)، علم النفس اللّعب، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2004.

9- حجاب (محمد منير)، أساسيات البحوث الإعلامية والاجتماعية ، ط1، دار الفجر للنشر والتوزيع، مصر، 2004.

10- كشكوش (فتيحة)، علم النفس الطفل، ط1، ديوان المطبوعات الجامعية، 2010.

11- جمال (أحمد) سليمان عديا)، المدرسة والمجتمع، د ط، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، 1980.

12- عبد الحميد العناني (حنان)، اللّعب عند الأطفال –الأسس النظرية والتطبيقية–، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002.

13- ميلر (سوزايا)، عيسى حسن، سيكولوجية اللّعب، د ط، عالم المعرفة، سلسلة كتب ثقافية يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1987.

14- حنا (فاضل)، اللعب عند الأطفال، ط1، دار المشرق للخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، 1999.

15- سلامة (فضل)، سيكولوجية اللّعب عند الأطفال، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، عمان، 2014.

16- الحيلة (محمد محمود)، الألعاب من أجل التفكير والتعلم، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007.

17- الحريري (رافدة)، الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، ط1، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2014.

18- سيد سليمان (عبد الرحمن)، الدربستي (شيخة يوسف)، اللّعب ونمو الطفل، د ط، مكتبة زهراء الشرق، القاهرة، 1996.

19- السعدي همال (فاطمة)، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، ط1، دار الخليج للصحافة والنشر، عمان، 2018.

20- عبد المجيد الشريف (عبد الفتاح)، التربية الخاصة وبرامجها العلاجية، ط1، مكتبة الأنجلوالمصرية، القاهرة، 2011.

21- سعد الله (الطاهر)، علاقة القدرة على التفكير الابتكاري بالتحصيل الدراسي، د ط، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2003.

22- العويسي (عبد الرحمن)، علم النفس المدرسي، ط1، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان، 2009.

23- ميلود (رفيدة)، التقويم التربوي وعلاقته بالتحصيل الدراسي، ط1، أنوار المعرفة، مستغانم، الجزائر، 2012.

24- نصر اللّه (عمر عبد الرحمان)، تدني التحصيل والإنجاز المدرسي -أسبابه وعلاجه-، ط1، دار وائل للنشر والتوزيع، 2004.

25- غباري (ثائر)، أبو شعيرة (خالد)، علم النفس التربوي وتطبيقاته الصفية، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، عمان، 2009.

26- عايش (أحمد جميل)، تطبيقات في الإشراف التربوي، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2008.

27- الغريب رمزية، التقويم والقياس النفسي التربوي، د ط، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، 1996.

28- الزغول (عماد عبد الرحيم)، عقلة المحاميد (شاكر)، سيكولوجية التدريس الصفي، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2007.

29- عبد الحميد (محمد)، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، ط1، عالم الكتب، مصر، .2000

30- كرو العزاوي (رحيم يونس)، منهج البحث العلمي، ط1، عالم الكتب، مصر، .2000

31- صابر 'حلمي منعم)، منهجية البحث العلمي، ط1، جرير للنشر والتوزيع، مصر، .2010

32- العيسوي (عبد الرحمن)، أصول البحث السيكولوجي، د ط، دار الراتب الجامعية، بيروت، لبنان، 1996.

33- عبد الله العسكري (عبود)، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ط1، دار النمير، دمشق، 2002.

34- وحيد الدويدري (رجاء)، البحث العلمي أساسياته النظرية وممارساته العلمية، ط1، دار الفكر، دمشق، سوريا، .2002

35- بدر (أحمد)، أصول البحث العلمي ومناهجه، ط9، المكتبة الأكاديمية الدوحة، دون سنة نشر.

36- عيشور (نادية)، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، د ط، مؤسسة حسين رأس الجبل للنشر والتوزيع، الجزائر، 2017.

المجلات:

1- زكري (نرجس)، نوار شهرزاد)، نشاط اللّعب وعلاقته بتنمية التفكير لدى أطفال الروضة، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 26، سبتمبر 2016، الجزائر.

2- أحمد (علي الهمالي)، اللّعب وأثره في عملية التعليم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، كلية التربية طرابلس، عدد السادس، نوفمبر، 2016، طرابلس.

3- وهبة (نادر)، تحليل لتجربة الطفولة والمزارعين، في إطار نظرية التعلم الاجتماعي لفيجوتسكي، رؤية تربوية، العدد 51-52.

4- بنت عدنان حامد الأنصاري (رفيدة)، الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، المجلد 10، العدد 1، 2020.

5- محمد الزيودي (ماجد)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، المجلد 10، العدد 1، 2015.

6- مرح (م) حسن (مؤيد)، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد، مركز الدراسات الموصول، العدد 75، 2013.

7- صالح حسن (أماني عبد التواب)، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللّغوي والاجتماعي لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على الأطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، المجلد 25، العدد 03، 2017.

8- بلمهري (فتيحة)، بكير (مليكة)، علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة الأطفال، مجلة الحكمة الدراسية والنفسية، كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، العدد 29، الجزائر.

قائمة الأطروحات:

1- فلاق (أحمد)، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو –دراسة في القيم والتأثيرات- أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، (2008-2009).

2- قويدر (مريم)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، أطروحة ماجستير، جامعة الجزائر، 2012.

3- الحافي (سميرة سليمان)، أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر 5-6 سنوات في محافظة غزة، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية غزة، 2013.

4- الصادق محمد (بابكر)، مستوى الطموح وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحلية بحري، رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، 2016.

5- مزيود (أحمد)، أثر التعليم التحضيري على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات رسالة ماجستير، جامعة بوزريعة، 2009.

6- التاية جابر العبد عوض الله، تقويم التحصيل الدراسي لتلاميذ الصف الثامن في مادة اللّغة الإنجليزية، رسالة ماجستير في التربية، جامعة شندي للدراسات العليا، السودان، 2010.

المواقع الإلكترونية:

1- موسوعة دهشة:

.اطلع عليه يوم 17-03-2020 على الساعة 9:00 http://www.almaany.com.ar-ar

2- الموسوعة العربية الشاملة:

اطلع عليه يوم 13-02-2020 على الساعة 15:00 www.mosoah.com

3- محمد الصبي، عبد اللّه، اللعب وأهميته، خصائصه نظرياته أنواعه، الأدوار التربوية للعب، منتدى أطفال الخليج ذوي الاحتياجات الخاصة، اطلع عليه يوم 20-03-2020 على الساعة 20:30

4- الشامل موسوعة البحوث المواضيع في جميع المجالات www.bahotti.blogspot.com اطلع عليه يوم 09-06-2020 على الساعة 16:30.

5- الموقع الرسمي لولاية المدية: http://wilayamedea.dz اطلع عليه يوم 10-06-2020 على الساعة 22:00.

الملاحق

الملحق رقم (01) استمارة البحث الميداني

جامعة يحيى فارس بالمدية

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علوم الإعلام والإتصال

إستمارة بحث ميداني

تندرج هذه الاستمارة في إطار إنجاز بحث ميداني لمذكرة نيل شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري، حول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، دراسة وصفية تحليلية على عينة من تلاميذ متوسطة "يوسف بن خروف" بالمدية إذ نقدّر لكم جهودكم في سبيل الإجابة عن أسئلة هذه الاستمارة بكل عناية واهتمام وصدق وموضوعية.

مع العلم أنّ الإجابات المقدّمة من طرفكم هي سندنا الأساسي في الوقوف على حالة انتشار الألعاب الإلكترونية في الجزائر وآثارها على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، والوصول إلى نتائج علمية في بحثنا وتحقيق الأهداف المسطرة في البحث.

ونتعهد بأنّ المعلومات التي تدلون بها لن تستغل إلاّ في إطار البحث العلمي.

تقبلوا منّا فائق الاحترام والتقدير.

ملاحظة

- الرجاء وضع علامة (×) في مكان الإجابة المناسبة.
- لا تذكر اسمك أو أي معلومات شخصية غير مطلوبة.

إعداد الطالبين:

- رمضان بن عياد.
- سليم بونوة.

إشراف الأستاذ:

د. حكيم بوغرارة

2020-2019

المحور الأول: البيانات الشخصية أو العامة:

1- الحالة الاجتماعية:

تعيش مع الوالدين ☐

مع أب مطلق أو أرملة ☐

عند الأقارب ☐

2- السنة الدراسية:

السنة الأولى متوسط ☐

السنة الثانية متوسط ☐

السنة الثالثة متوسط ☐

3- توقيت خروج الأولياء من عملهم اليومي:

الأم .....

الأب .....

الأقارب .....

4- توقيت خروج الأطفال من الدراسة:

الأحد ☐ الأربعاء ☐

الاثنين ☐ الخميس ☐

الثلاثاء ☐

المحور الثاني: دوافع إقبال الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية

1- كيف تحصلت على الألعاب الإلكترونية؟:

1- شراؤها ☐

2- استعارتها ☐

3- تحميلها من الإنترنت ☐

4- طريقة أخرى أذكرها ☐

2- ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

1- ألعاب المغامرة ☐

2- الفنون القتالية / الحروب ☐

3- ألعاب رياضية ☐

4- ألعاب الألغاز والمسابقات ☐

3- ماذا تحبذ في الألعاب الإلكترونية؟

1- الأبطال ☐

2- الأحداث الموجودة في اللّعبة أو القصة ☐

3- الألوان ☐

4- الموسيقى ☐

5- الرسم ☐

6- متعة الفوز ☐

7- أخرى أذكرها ☐

4- بماذا تشعر وأنت تلعب الألعاب الإلكترونية؟

1- الراحة النفسية ☐ 4- الانزعاج ☐

2- الفرح ☐ 5- الغضب والتوتر ☐

3- القوة والشجاعة ☐

5- ما هي الوسيلة التكنولوجية التي تفضل اللّعب من خلالها بالألعاب الإلكترونية؟

1- التلفزيون ☐ 4- الهاتف النقال ☐

2- الكمبيوتر ☐ 5- أجهزة القاعات ☐

3- اللوحة الإلكترونية ☐

لماذا؟ .....

6- متى تمارس الألعاب الإلكترونية؟

1- كل يوم ☐ 3- مرتين في الأسبوع ☐

2- مرة واحدة في الأسبوع ☐ 4- شهريا ☐

7- ما هي الأوقات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية؟

1- صباحًا ☐ 3- مرتين في الأسبوع ☐

2- مرة واحدة في الأسبوع ☐ 4- شهريًا ☐

8- ما هي الأوقات التي تقضيها خلال ممارستك للألعاب الإلكترونية؟

1- ساعة واحدة ☐ 3- ثلاث ساعات ☐

2- ساعتين ☐ 4- أربع ساعات ☐

9- مع من تمارس الألعاب الإلكترونية؟

1- بمفردك ☐ 4- الإخوة ☐

2- الأصدقاء ☐ 5- الأقارب ☐

3- الوالدين ☐

المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي:

1- هل تقوم بواجباتك الدراسية؟

1- كل يوم ☐

2- أكثر من يومين ☐

3- مرة في الأسبوع ☐

2- هل يعاقبك الأستاذ إذا لم تقم بواجباتك الدراسية؟

1- دائمًا ☐ 3- مطلقًا ☐

2- أحيانًا ☐

3- عند انتهائك من الدراسة بماذا تبدأ أولا؟

1- ممارسة الألعاب الإلكترونية ☐

2- مراجعة دروسك ☐

4- إذا خسرت في الألعاب الإلكترونية هل تؤثر على دراستك؟

1- دائمًا ☐ 3- مطلقًا ☐

2- أحيانًا ☐

لماذا؟ .....

5- هل أثرت الألعاب الإلكترونية على بعض أصدقائك فتراجعت نتائج دراستهم؟

1- نعم ☐ 2- لا ☐

6- تقييم النتائج قبل ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

1- ضعيف ☐ 3- متوسط ☐

2- جيد ☐ 4- حسن ☐

6- تقييم نتائج الدراسة بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

1- ضعيف ☐ 3- متوسط ☐

2- جيد ☐ 4- حسن ☐

7- أثر الإقبال على الألعاب الإلكترونية على المردود الدراسي:

1- إيجابي ☐ 2- سلبي ☐

لماذا .....

.....

الفهرس

الفهرس

الفهرس:

المحتويات	الصفحة
شكر	–
إهداء	–
مقدمة	01
– الإطار المنهجي–	
• إشكالية وتساؤلات الدراسة	06
• أسباب اختيار الموضوع	08
• أهمية وأهداف هذه الدراسة	09
• منهج الدراسة	10
• أدوات جمع البيانات	10
• مجتمع البحث وعينة الدراسة	11
• مجالات الدراسة	16
• تحديد المفاهيم والمصطلحات	17
• الدراسات السابقة	20
– الإطار النظري – الفصل الأول: ماهية اللعب	
المبحث الأول: تعريف اللعب وأهميته.	28
المبحث الثاني: أنواع اللعب ووظائفه.	33
المبحث الثالث: تقسيم اللعب ونظريات اللعب.	37
الفصل الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية	
المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية.	47
المبحث الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.	51
المبحث الثالث: مجالات الألعاب الإلكترونية .	56

الفهرس

الفصل الثالث: ماهية التحصيل الدراسي	
المبحث الأول: مفهوم التحصيل الدراسي.	62
المبحث الثاني: التطور التاريخي لتقويم والتحصيل الدراسي وخصائصه.	64
المبحث الثالث: التحصيل الدراسي أهدافه وعوامل تأثره.	67
– الإطار التطبيقي – الفصل الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على التلميذ	
تمهيد	75
تفريخ الجداول	82
نتائج عامة	106
نتائج الدراسة	107
خاتمة	111
قائمة المراجع	114
الملاحق	121
الفهرس	–