جامعة قاصدي مرباح – ورقلة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر الأكاديمي

الميدان: علوم إنسانية

الشعبة: علوم الاعلام والاتصال

تخصص: إتصال الجماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطلبة:

مروة رزوق

نصيرة حباي

بعنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على تلاميذ الطور الثانوي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة

لجنة المناقشة:

الإسم واللقب	الجامعة	الصفة
د. عبد القادر قندوز	جامعة ورقلة	رئيسا
د. محمد السعيد بن غنيمة	جامعة ورقلة	مشرفا ومقررا
د. حفيان عبد الوهاب	جامعة ورقلة	مناقشا

السنة الجامعية:2024/2023

جامعة قاصدي مرباح – ورقلة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر الأكاديمي

الميدان: علوم إنسانية

الشعبة: علوم الاعلام والاتصال

تخصص: إتصال الجماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطلبة:

مروة رزوق

نصيرة حباي

بعنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على تلاميذ الطور الثانوي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة

لجنة المناقشة:

الإسم واللقب	الجامعة	الصفة
د. عبد القادر قندوز	جامعة ورقلة	رئيسا
د. محمد السعيد بن غنيمة	جامعة ورقلة	مشرفا ومقررا
د. حفيان عبد الوهاب	جامعة ورقلة	مناقشا

السنة الجامعية:2024/2023

الشكر والعرفان

نحمد الله عزوجل الذي منا علينا بفضله وأعاننا على إتمام هذه المذكرة ونسأله الهداية والتوفيق في أعمال مستقبلية.

كلمة شكر وعرفان إلى عائلاتنا أصحاب القلوب الطيبة إلى أصحاب النفس الابية إلى أصحاب الابتسامة الفريدة إلى من حاربوا الكثير من أجلنا.

ولا يفوتنا أن نتقدم بالشكر الجزيل إلى للأستاذ المشرف **"محمد السعيد بن غنيمة"**

على رحابة صدره وعلى ما أولاه لنا من عناية ونصح وإرشاد وتقييم لهذا العمل.

كما نتوجه بالشكر الجزيل إلى كل من ساعدنا في أنجاز هذه المذكرة من قريب أو من بعيد.

الاهداء

بعد مسيرة دراسية دامت سنوات حملت في طياتها الكثير من الصعوبات والمشقة وتعب، ها أن اليوم أفق على عتبة تخرجي أقطف ثمار تعبي وارفع قبعتي تخرجي بكل فخر، فاللهم لك الحمد قبل أن ترضي ولك الحمد إذا رضيت ولك الحمد بعد الرضا، لأنك وفقتني على إتمام هذا العمل وتحقيق عملي

أهدي هذا العمل اي نفسي الطموحة جدا والى كل من سعى معي لا تمام هذه المسيرة

الى من لا ينفصل إسمي عن أسمهم ووهبوني الحياة والأمل والنشأة على الشغف على الاطلاع والمعرفة، ومن علموني أن أرتقي سلام الحياة بحكمة وصبراً وبراً او احسان، ووفاء لهما: " والدة العزير ووالدين العزيزة " آطال الله في عمركم بالصحة والعافية

إلى ملائكة رزقني الله بهن لأعرف من خلالهن طعم الحياة الجميلة، تلك الملائكة التي غيرنا مفاهيم الحب والصداقة والسند في الحياة "إخوتي وأخواتي "إلى الأركان العظيمة في الحياة الدين شاركونا رحلتنا الشاقة وسعو في بناء مُشرق لنا الأعمدة الثابتة في الحياة " عائلتي" الي أصدقائي السنين واصحاب الشدائد وموضع الاتكاء في عثرات "اصدقائي " الى من كثقتني ونحن نشق الطريق معا نحو النجاح في مسيرتنا العلمية" نسيرة حياة"

وأخيراً الي جميع من أمدني بالقوة والتوجيه وآمن بي ودعمني في الأوقات الصعبة الاصل الي ما انا عليه الان و من كان له دور من قريب أو بعيد في إتمام هذه الدراسة سائلة المولد عز و جل أن يجزى الجميع خير الجزاء دمتم لي سنداً لا عُمر له .

مروة

الاهداء

أهدي تخرجي الى منبع الحب والحياة إلى روحك الطيبة إلى معنى الرجولة الحقيقية الى من علمني معاني كثيرة في الحياة.

الى من تربيت على يده أبي الحبيب الذي لن يأتي مثله أبدآ أبي الحبيب رحمة الله عليك، وطيب ثراك، لن أنساك أبداً ما حييت.

والى القلب الكبير النابض بالحب والحنان، الى رمز العطف والحنان، الى من سيظل قلبي يحقق لها حباً **"امي"** الغالية حفظها الله واطال عمرها.

والى من بهم يشد ساعدي وتعلى هامتي هم سندي وركائز نجاحي إخواني واهدي صديقة صدوقة وأم وأخت ورفيقة درب على حلوة والمرة مدى الحياة.

نصيرة

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير مدى تعرض تلاميذ الثانوي للألعاب الإلكترونية وذلك من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من طلاب ثانوية ديدوش مراد، ومن خلال دراستنا، حاولنا الإجابة على السؤال الرئيسي: ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على طلاب ثانوية ديدوش مراد؟

وقد اعتمدنا على المنهج الوصفي والاستبيان كأداة لجمع البيانات والمعلومات، بعينة قصدية قوامها (80) مبحوث، توصلنا الى النتائج التالية:

- تعتبر الألعاب الالكترونية وسيلة للتسلية والترفيه وقت الفراغ عند التلاميذ للقضاء على التعب والملل من الدراسة واخد قسط من الراحة.
- تعتبر الألعاب الالكترونية فرصة للتفاعل الاجتماعي الذي يعزز العلاقات الاجتماعية ويبني الصداقات بالإضافة، توفر التحدي والمنافسة ومتعة وإثارة للتلاميذ تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة.
- تعتبر الألعاب وسيلة للترفيه والتفاعل الاجتماعي بين التلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة وغالبا ما تتضمن مجتمعات عبر الإنترنت حيث يمكن للمستخدمين مناقشة الألعاب وتبادل المعلومات حول الإصدارات الجديدة والتطورات في عالم الألعاب.
- تعد العاب المغامرة عند تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة قد أصبحت أكثر شعبية في الوقت الحالي نظرا للتطورات التكنولوجية التي جعلتها تجربة أكثر واقعية وتفاعلية كما أن انتشار الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي قد ساهم في تعزيز شعبية هذه الألعاب.
- تعتبر للتلاميذ تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة الألعاب الإلكترونية وسيلة فعالة لتعلم مهارات جديدة للتلاميذ بأشكال مختلفة. واحد من هذه المتغيرات هو تصميم اللعبة نفسها

الكلمات المفتاحية: التأثير، الألعاب الالكترونية، تلاميذ الطور الثانوي.

Abstract:

This study aims to reveal the impact of the exposure of secondary students to e-games by conducting a field study on a sample of Didosh Murad High students. Through our study, we tried to answer the key question: What is the impact of e-games on Didosh Murad High students?Video games are considered a means of entertainment and leisure during students' free time to relieve stress and boredom from studying and take a break.

- We have relied on the descriptive curriculum and questionnaire as a tool for collecting data and information, with an intentional sample of 80 researchers, which has reached the following findings:
- Electronic games are a way of entertaining and leisure pupils' leisure time to eliminate fatigue and boredom from studying and take a break.
- Electronic games are an opportunity for social interaction that fosters social relations and builds friendships. In addition, they provide challenge, competition, pleasure and excitement for students of Didosh Murad High School.
- Games are a means of entertainment and social interaction among the students of Didosh Murad High School and often involve online communities where users can discuss games and share information about new versions and developments in the gaming world.
- Pupils at Didosh Murad High School are considered to be good electronic games as an effective way to learn new skills for pupils in different forms. One of these variables is the design of the game itself

Keywords: effect, electronic games, secondary stage pupils.

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
شكر والعرفان	I.
الاهداء	II.
ملخص الدراسة	IV.
فهرس الموضوعات	VI.
فهرس الجداول	VII.
فهرس الاشكال	VIII.
مقدمة	أ
الإطار المنهجي للدراسة	
1. الإشكالية	19
2. أسباب اختيار الموضوع	20
3. اهداف الدراسة	21
4. أهمية الدراسة	21

5. منهج الدراسة	**22**
6. مجتمع البحث وعينة الدراسة	**23**
7. أدوات جمع البيانات	**24**
8. مجالات الدراسة	**26**
9. تحديد مصطلحات الدراسة	**26**
10. الدراسات السابقة	**27**
11. المدخل النظري للدراسة	**32**
الإطار التطبيقي للدراسة	
البيانات الشخصية	**37**
المحور الأول: عادات وأنماط تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة استخدام الألعاب الإلكترونية	**40**
المحور الثاني: دوافع إقبال تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة على استخدام الألعاب الإلكترونية.	**46**
المحور الثالث: تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل لدى تلاميذ ثانوية ديدوش بالمنيعة	**50**
نتائج الدراسة	**57**
خاتمة	**59**
قائمة المراجع والمصادر	**61**
الملاحق	**64**

فهرس الجداول

الرقم	الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس	.38
02	يوضح توزيع افراد العينة حسب السن	.39
03	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	.40
04	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ الألعاب الالكترونية	.41
05	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير وقت الذي يقضيه التلاميذ في الألعاب الالكترونية يوميا	.42
06	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجهاز الذي يقوم به التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية	.43
07	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير ملكية الجهاز المستخدم في اللعب التلاميذ الألعاب الالكترونية.	.44
08	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يفضل التلاميذ لعب بالألعاب الإلكترونية	.45

09	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الأوقات المفضلة عند التلاميذ للعب الألعاب الإلكترونية	.46
10	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تعرف التلاميذ على آخر الاصدارات للألعاب.	.47
11	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الألعاب التي يفضل التلاميذ لعبها	.48
12	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير استخدم التلاميذ للألعاب الالكترونية	.49
13	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلجأ التلاميذ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية.	.50
14	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على تركيز التلاميذ في الدراسة	.51
15	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إهمال التلاميذ للواجبات المدرسية	.52
16	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ ألعاب إلكترونية قبل الامتحانات.	.53
17	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على نوم التلاميذ.	.54
18	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تساعد الألعاب الإلكترونية للتلميذ على تعلم مهارات جديدة	.55
19	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في حل المشكلات.	.56
20	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في العمل الجماعي	.57

فهرس الاشكال

الرقم	الشكل	الصفحة
01	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس	**.38**
02	يوضح توزيع افراد العينة حسب السن	**.39**
03	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	**.40**
04	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ الألعاب الالكترونية	**.41**
05	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير وقت الذي يقضيه التلاميذ في الألعاب الالكترونية يوميا	**.42**
06	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجهاز الذي يقوم به التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية	**.43**
07	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير ملكية الجهاز المستخدم في اللعب التلاميذ الألعاب الالكترونية.	**.44**

08	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يفضل التلاميذ لعب بالألعاب الإلكترونية	**.45**
09	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الأوقات المفضلة عند التلاميذ للعب الألعاب الإلكترونية	**.46**
10	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تعرف التلاميذ على آخر الاصدارات للألعاب.	**.47**
11	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الألعاب التي يفضل التلاميذ لعبها	**.48**
12	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير استخدم التلاميذ للألعاب الالكترونية	**.49**
13	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلجأ التلاميذ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية.	**.50**
14	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على تركيز التلاميذ في الدراسة	**.51**
15	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إهمال التلاميذ للواجبات المدرسية	**.52**
16	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ ألعاب إلكترونية قبل الامتحانات.	**.53**
17	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على نوم التلاميذ.	**.54**
18	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تساعد الألعاب الإلكترونية للتلميذ على تعلم مهارات جديدة	**.55**
19	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في حل المشكلات.	**.56**
20	يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في العمل الجماعي	**.57**

قائمة الملاحق

الرقم	الملحق	الصفحة
01	الاستبيان	65
02	جدول المحكمين	68

مقدمة

مقدمة

يعيش العالم في السنوات الاخيرة في عصر ثورة المعلومات والتقنيات الإلكترونية، حيث تساهم هذه التقنيات بشكل كبير في تقدم المجتمعات. ولكن في الوقت نفسه، تشكل هذه التقنيات خطرا متزايدا على المجتمعات النامية، بدءًا من تغيير العادات والممارسات والسلوك، وصولاً إلى تأثيرها على سلم القيم ونمط الحياة، من أبرز مميزات العصر الذي نعيش فيه هو التطور الهائل للتكنولوجيا، التي أصبحت تشغل جزءا كبيرا من حياتنا اليومية، وأصبح من الصعب الاستغناء عنها في مختلف مجالات الحياة العلمية والعملية.

ان التطورات التكنولوجية المعاصرة في مجال الكمبيوتر والإنترنت أدت إلى ظهور أشكال وأفكار ومشكلات جديدة ففي السنوات الأخيرة، ظهرت أشكال ثقافية وتربوية جديدة تتواكب مع هذا التطور، ومن بينها الألعاب الإلكترونية التي اجتاحت عالمنا وبيوتنا، حتى أصبحت تعتبر الوسيلة الأهم للتسلية والترفيه لدى الأطفال والمراهقين والشباب على حد سواء. هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، وزيادة الساعات التي يقضيها المراهقون في اللعب، أثارا تساؤلات الباحثين والعلماء حول آثارها النفسية والاجتماعية والسلوكية ونتيجة لتعدد أنواع الألعاب، ظهرت آثار مختلفة على سلوك المراهقين الذين يمارسونها.

ومن هذا المطلق يمكننا ملاحظة تأثير واضح لإدمان الألعاب الإلكترونية. هذه الألعاب قد تشكل خطراً على الشباب، خاصة التلاميذ، من حيث الأضرار النفسية والصحية وحتى الأكاديمية. على الرغم من أن هذه الألعاب تحمل بعض الجوانب الإيجابية مثل تعلم مهارات ولغات جديدة.

بناء على ما سبق سنتناول في هذه الدراسة المعنونة بـ " **تأثير الألعاب الالكترونية على تلاميذ الطور الثانوي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية ديدوش مراد.**" كمحاولة لمعرفة الاثار الإيجابية والسلبية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الثانوي وقد تم تقسيم دراستنا الى فصلين وهي كالتالي:

مقدمة

الفصل الأول الإطار المنهجي يحتوي على في طرح إشكالية الدراسة تفرعت عن ذلك تساؤلات فرعية، وأسباب اختيار الموضوع مع أهمية الدراسة وأهدافها وكذلك منهج الدراسة والمقترب النظري إضافة الى بعض الدراسات السابقة، وكذا المفاهيم والمصطلحات المتعلقة بموضوع الدراسة.

وأما في الجانب التطبيقي فقد تم اخذ الإجراءات الميدانية المتعلقة بالدراسة بعد تفريغ البيانات وصولا الى نتائج العامة والمتعلقة بتساؤلات الدراسة وصولا الى خاتمة.

الإطار المنهجي للدراسة

1. الإشكالية

ان التقدم التكنولوجي السريع الذي نعيشه في عصرنا الحالي أدى إلى ظهور العديد من الظواهر الجديدة التي أحدثت تغييرات جذرية في سلوك الأفراد اليوم، حيث نشهد منافسة شرسة للحصول على أحدث الأجهزة الإلكترونية التي تحتوي على برامج وتطبيقات علمية وعملية مفيدة وترفيهية تسهل الأعمال والمعاملات بين الأشخاص وتقلص المسافات بفضل استخدام التقنيات والمهارات والأساليب الفنية وإدارتها واستخدامها لتحقيق الأهداف والرغبات الناس اليوم يسعون لتحقيق مستوى عال من الراحة والرفاهية.

ومن بين أبرز المجالات التي تأثر بها التطور التكنولوجي هو المجال الترفيهي فقد أصبحت الألعاب الإلكترونية التي تم تصميمها عبر العديد من الأجهزة والتطبيقات في مقدمة الألعاب المفضلة لدى الكثيرين متفوقة على الألعاب التقليدية تتميز هذه الألعاب بأنها سهلة التحميل والتداول، وتعتبر سلعة تجارية يتم تحديثها بشكل مستمر بدأت الألعاب الإلكترونية بألعاب بسيطة، وتطورت بمرور الوقت لتصبح ألعاباً حديثة ومتطورة تتميز بواقعيتها وجودة التقنية العالية التي تقدمها.

ان أكثر فئة الأطفال والمراهقين هم الأكثر استخدامًا لألعاب الفيديو، خاصة التلاميذ الذين يسعى المجتمع لتحسين مستوى تحصيلهم الدراسي، وهذا التحصيل يتضمن الكمية الكبيرة من المعلومات والمهارات التي يجب على هذه الفئة فهمها واستيعابها خلال الدراسة واستخدام التلاميذ لهذه الألعاب له تأثير على حياتهم اليومية بشكل عام، وعلى تحصيلهم الدراسي بشكل خاص. التلاميذ عادة ما يتجهون نحو هذه الألعاب بشكل كبير دون الشعور بالمخاطر المحتملة سواء من الناحية السلوكية أو الصحية أو الفكرية.

ومن هنا نطرح الاشكال التالي: **ما هو تأثير الالعاب الإلكترونية على تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة؟**

وللإلمام بمختلف جوانب الدراسة أدرجنا مجموعة من التساؤلات التالية:

- ما هي عادات وأنماط تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة استخدام الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي دوافع إقبال تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة على استخدام الألعاب الإلكترونية؟
- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل لدى تلاميذ ثانوية ديدوش بالمنيعة؟

2. فرضيات الدراسة:

- قد تختلف عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ.
- تختلف دوافع إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية حسب الفئة العمرية والجنس.
- تُعد ألعاب الهواتف الذكية الأكثر شيوعًا بين تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة.

3. أسباب اختيار الموضوع

الأسباب ذاتية:

ان سبب اختيارنا لهذا الموضوع هو الرغبة في استكشاف ومعالجة النوع الذي تطرحه هذه الدراسة أهمية بالغة، إذ يندرج ضمن مجالات البحث التربوي التي تهم العديد من الأطراف المعنية بالتعليم والتربية يهدف هذا البحث إلى استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لطلاب المرحلة الثانوية، ما يمثل مسألة ذات أهمية كبيرة في ظل تزايد استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في مختلف جوانب الحياة اليومية

الأسباب الموضوعية:

إن عملية اختيار موضوع هذا البحث لم يأت من فراغ، بل تمليه مجموعة من الأسباب الموضوعية التي تجعل منه موضوعا ذا أهمية علمية وعملية كبيرة. وتتجلى هذه الأسباب فيما يلي:

- الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءًا مهمًا من حياة التلاميذ، وأصبح لها تأثير كبير على حياتهم الاجتماعية والنفسية والتعليمية.
- متل هذه المواضيع لها أهمية كبيرة في وقتنا الراهن خاصة تأثيرها على التلاميذ

- اثراء المكتبة الجامعية بالمواضيع المتعلقة بالألعاب الالكترونية.

4. اهداف الدراسة:

نهدف من خلال هذه الدراسة:

- معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على تلاميذ الطور الثانوي
- معرفة درجة إقبال تلاميذ ثانوية ديدوش مراد، على استخدام الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على دوافع إقبال تلاميذ ثانوية ديدوش مراد على استخدام الألعاب الإلكترونية.
- ابراز إثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل لدى تلاميذ ثانوية ديدوش.

5. أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في أهمية الموضوع في حد ذاته:

حيث ان دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على تلاميذ المرحلة الثانوية تمثل موضوعا ذا أهمية علمية وعملية كبيرة. فمن الناحية العلمية، تساهم هذه الدراسة في فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات التلاميذ بعدة جوانب. حيث تُمكننا من تقييم كيفية تأثير الألعاب على جوانب مثل الإدراك والتركيز، فضلاً عن تأثيرها على التحصيل الدراسي بالإضافة تساعد في تحليل تأثير الألعاب على الصحة النفسية والعاطفية للتلاميذ، وكذلك على العلاقات الاجتماعية.

اما الناحية العملية، تقدم هذه الدراسة توصيات قيمة للممارسات التربوية والترفيهية. فتساعد في تطوير ألعاب تعليمية تعزز التحصيل الدراسي وتنمي المهارات الإبداعية والتفكير النقدي للتلاميذ. كما تشجع على تصميم ألعاب تعزز مهارات التواصل والتعاون بين التلاميذ، وتعزز القيم الإيجابية والسلوكيات المسؤولة.

6. منهج الدراسة

المنهج العلمي بمفهومه العام يعرف على انه مجموعة من الإجراءات التي يتبعها الذهن لاكتشاف الحقيقة والبرهنة عليها ومن هنا يكون المنهج إصدار القرارات لبلوغ هدف ما والهدف هو الأداة المفضلة للطريقة العلمية.[1]

ويعرفه موريس أنجرس بأنه كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما انه يتدخل بطريقة أكثر أو اقل إلحاح بأكثر أو اقل دقة في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدراسة المعين وعليه فان المنهج يعبر عن الإجراءات والخطوات المتبعة والمتبناة من اجل الوصول إلى نتيجة.[2].

واعتمدنا في دراستنا على المنهج الوصفي الذي ويعرف أيضا مجموعة من الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف ظاهرة او موضوع اعتمادا على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلا كافيا ودقيقا.[3]

وقد تم اختيار هذا المنهج لمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على تلاميذ طور الثاني.

---

[1] لارامي وفالي، البحث في الاتصال عناصر المنهجية، ترجمة: مجموعة من الأساتذة، ط 5مخبر علم اجتماع الاتصال، جامعة منثوري قسنطينة، الجزائر، 2009، ص26.

[2] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة: بوزيد صح اروي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، ط ،7دار القصبة للنشر
والتوزيع، الجزائر، 2008، ص99.

[3] سعد سليمان المشهداني، منهجية البحث العلمي، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط1، الأردن ،2019، ص126

7. مجتمع البحث وعينة الدراسة

أ. مجتمع البحث

هو المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث لدراستها لتحقيق نتائج الدراسة، ويفصل هذا المجتمع الكل أو المجموع الأكبر للمجتمع المستهدف الذي يهدف الباحث دراسته.

ويتم تعميم نتائج الدراسة على كل مفرداته، إلا انه يصعب الوصول إلى هذا المجتمع المستهدف لضخامته، فيتم التركيب على المجتمع المتاح أو الممكن الوصول اليه أو الاقتراب منه لجمع البيانات والذي يعتبر عادة جزءا من المجتمع المستهدف الذي يلي حاجات الدراسة وأهدافها، وتختار منه عينة البحث.[1]

ويمثل مجتمع البحث في دراستا تلاميذ الطور الثانوي بثانوية ديدوش مراد بالمنيعة.

أ. عينة الدراسة:

تعرف بأنها جزء من مجتمع البحث الأصلي، يختارها الباحث بأساليب مختلفة وبطريقة تمثل المجتمع الأصلي وتحقق أغراض البحث وتعني الباحث عن مشتقات دراسة المجتمع الأصلي.[2]

اعتمدنا في دراستا على العينة القصدية وهي العينة التي يستخدم فيها الباحث الحكم الشخصي على أساس أنها هي الأفضل لتحقيق أهداف الدراسة ومنه ينتقي الباحث أفراد عينته بما يخدم أهداف دراسته وبناءا على معرفته، دون أن يكون هناك قيود أو شروط غير التي يراها هو مناسبة من حيث الكفاءة أو المؤهل العلمي أو الاختصاص أو غيرها، وهذه

[1] محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، عالم الكتاب، د.ط، مصر، 2004، ص130.

[2] جودت عزت عطوي، أساليب البحث العلمي دار الثقافة والدار الدولية للنشر، الأردن، 2000، ص85.

عينة ممثلة لكافة وجهات النظر ولكنها تعتبر أساس متين للتحليل العلمي ومصدر ثري للمعلومات التي تشكل قاعدة مناسبة للباحث حول موضوع الدراسة.[1]

تم توزيع استمارة الاستبيان على عينة مفادها 80 تلميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة.

8. أدوات جمع البيانات

تعد أداة البحث الوسيلة التي يتم يجمع بها الباحث بياناته، وليس هناك تصنيف موحد لهذه الأدوات حيث تتحكم طبيعة فرضية البحث في اختيار الأدوات التي سوف يستعملها الباحث.[1]

وللإجابة عن تساؤلات الدراسة فقد اعتمدنا على استمارة الاستبيان، تعرف بأنها طريقة لجمع المعلومات من المبحوثين مباشرة بواسطة مجموعة من الأسئلة المقامة حول موضوع معين، تم ترتيبها حسب أهداف البحث ثم إرسالها للمبحوث عن طريق البريد التقليدي أو البريد الالكتروني أو تسلم يدويا، يطلب إليهم الإجابة عنها بكل حرية.[2]

فرضت علينا طبيعة هذه الدراسة الى اعتماد على استمارة الاستبيان، يعرفه موريس أنجرس بأنها" :تقنية مباشرة للتقصي العلمي تستعمل إزاء الأفراد، وتسمح باستجوابهم بطريقة موجهة والقيام بسحب كمي بهدف إيجاد عالقات رياضية والقيام بمقارنات رقمية[3].

ويتضمن الدراسة أربع "03" محاور أساسية مرتبطة بتساؤلات الدراسة وهي:

المحور الأول: عادات وأنماط تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة استخدام الألعاب الإلكترونية

المحور الثاني: دوافع إقبال تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة على استخدام الألعاب الإلكترونية.

---

[1] نادية سعيد عيشور، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، مؤسسة حسين رأس الجبل للنشر والطباعة، قسنطينة، 2017، ص240.

[2] سهيل رزق ذياب، مناهج البحث العلمي، ط1 ، مكتبة سمير منصور، غزة فلسطين،2003، ص 5.

[3] موريس أنجرس، مرجع السابق، ص204.

المحور الثالث: تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل لدى تلاميذ ثانوية ديدوش بالمنيعة وأدرجنا ضمنها 20 سؤالا.

حيث مرت استمارة الاستبيان في إنجازها لنا بعدة مراحل أهمها:

- صياغة الأسئلة مبدئيا ثم عرضها على الأستاذ المشرف لوضع ملاحظات حول سلامة الصياغة وتناسق وترابط الأسئلة.
- إعادة ضبط وصياغة الأسئلة بعد الاخذ الملاحظات بعين الاعتبار.
- اخضاع الأسئلة للتحكيم من طرف أربع "03" أساتذة:" تخصص علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية، "جامعة قاصدي مرباح"، لمعرفة مدى ترابط وتناسق الأسئلة مع محاور الدراسة ووضع ملاحظاتهم حولها.

– إعادة ضبط الأسئلة مرة أخرى مع الأستاذ المشرف وفقا لما أشار اليه الأساتذة المحكمين.

– اعداد الاستمارة في شكلها النهائي لعينة الدراسة.

– توزيع الاستمارة من تسليمها وراقيا.

– استرجاع النتائج من طرف عينة الدراسة.

– استرجاع النتائج من طرف عينة الدراسة وتفريغها في برنامج التحليل الاحصائي«spss».

– تحليل وتفسير البيانات المتوصل اليها.

9. مجالات الدراسة

المجال المكاني:

وهو المكان التي تم فيه اجراء الدراسة الميدانية ويتمثل في ثانوية ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة

المجال الزماني:

ويتمثل في: الفترة التي تمت فيها دراستنا، بين الجانب المنهجي والجانب التطبيقي من بداية ديسمبر 2023، الى غاية نهاية ماي 43، ما يقارب ستة أشهر أي من بداية اختيارنا لموضوع الدراسة والموافقة عليه من قبل إدارة القسم، وصولا الى جمع المادة، وبعده تم ضبط الجانب المنهجي، ونزول الى الميدان لإجراء الدراسة التطبيقية، الى غاية اخراج المذكرة بشكلها النهائي.

10. تحديد مصطلحات الدراسة

تأثير: العملية التي تسعى إلى إحداث تغير في سلوك الناس عن طريق دفعهم لتبني أراء وأفكار وسلوكيات معينة أو التحلي من بعض الأفكار أو اكتساب مهارات وأفكار جديدة من شأنها أن تخدم الهدف الذي يسعى إلى مصدر التأثير[1]

اجرائيا: وهو السلوك والأثر الذي تركه في التلاميذ بعد لعبة الألعاب الالكترونية

الألعاب الالكترونية

لغة: جاء في معجم لسان العرب: اللعب واللعب ضد الجد لعب يلعب لعبا ولعبا ولعب وتلاعب وتلعب مرة بعد أخرى ويقال لكل من عمل عملا لا يجدي عليه نفعا: إنما أنت لاعب واللعبة: جرم ما يلعب به كالشطرنج ونحوه واللعبة: التمثال وحكى اللحياني: ما رأيت

[1] مي عبد الله «المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والاتصال»، ط1، دار النهضة العربية، بيروت، 2014، ص 82

لك لعبة أحسن من هذه ولم يزد ذلك ابن السكيت يقول: لمن اللعبة؟ فتضم أولها لأنها اسم والشطرنج لعبة والنرد.[1]

اصطلاحا:

وتشير حنان عبد الحميد الغناني إلى أن اللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من اجل التسلية الترفيه الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ بهدف التسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة بغض النظر عن نتيجته النهائية.[2]

اجرائيا:

هي عبارة عن نشاطات يقوم بها التلاميذ عبر الهواتف الذكية والحواسب والالواح الالكترونية بهدف التسلية وكسب مهارات جديدة.

11. الدراسات السابقة

تعد الدراسات السابقة أحد أهم الأجزاء الذي يحتويها البحث العلمي، إذ لا يمكن للبحث العلمي أن يكون بحثا علميا صحيحا متكاملا إن لم يحتوي على جزء الدراسات السابقة ويعود هذا إلى مدى اهمية جزء الدراسات السابقة كمكون رئيسي هام من مكونات البحث إن كتابة بحث جيد يضفي على الدراسات السابقة النتائج التي وصل بها الباحث العلمي عند الانتهاء من كتابة بحث يتناول موضوع معين.[3]

---

[1] محمد بن مكرم بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 13، دار الصادر، بيروت، 2009، ص 740

[2] حنان عبد الحميد الغنائي، اللعب عند الأطفال، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002، ص 15.

[3] الترتوري، حسين مطاوع .البحث العلمي خطته وأصالته ونتائجه،– مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات، العدد العشرون، ص.94

الدراسة الأولى:

عبد الرازق مختار محمود، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، مجلة التربوية لتعليم الكبار– كلية التربية – جامعة أسيوط، لمجلد الرابع – العدد الثاني، 2022.[1]

هدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وقد تكونت مجموعة البحث من33 تلميذا وتلميذة. وتم إعداد قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي اشتملت على عدد 18 مهارة، واختبار مهارات القراءة الموسعة. وتم استخدام المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتم قياس مهارات القراءة الموسعة قبليا، وتم التطبيق على مجموعة البحث باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، ثم القياس البعدي لمهارات القراءة الموسعة، واستخراج النتائج ومعالجتها إحصائيا باستخدام اختبارات للعينات المرتبطة Paired Samples t test، وقد أسفر ذلك عن وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى0.01 بين متوسطي درجات تلاميذ مجموعة البحث فيما بين القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات القراءة الموسعة ككل وفي كل بعد رئيس على حدة لصالح القياس البعدى. لذا يوصي البحث بضرورة الاهتمام بتنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وتهيئة البيئة الداعمة لاستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية بالمدارس خصوصًا في ظل جائحة كورونا، وما تتطلبه من تباعد اجتماعي، وبناء برامج تعليمية تساعد في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدي التلاميذ، واستخدام الأساليب والإستراتيجيات التدريسية المناسبة لذلك، وفي نهاية البحث تم تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات

[1] عبد الرازق مختار محمود، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، مجلة التربوية لتعليم الكبار– كلية التربية – جامعة أسيوط، لمجلد الرابع – العدد الثاني، 2022.

الدراسة الثانية:

منى عبد الستار هاشم، دور الألعاب الالكترونية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات، مجلة واسط للعلوم الرياضية، العدد الثالث – المجلد العاشر، 2022.[1]

تهدف الدراسة الى التعرف على دور الألعاب الالكترونية التعليمية القائمة على استخدام الأجهزة اللوحية (iPad) في تنمية وتحسين التمييز البصري لدى تلاميذ بعمر (8) سنوات، اذان الألعاب الالكترونية لها دور فعال ومؤثر في اكتساب المعارف والمفاهيم التي تنمي التمييز البصري وهذا الادراك له دور مميز في العديد من الأنشطة الرياضية فضلاً على انه أساس في كثير من الرياضات التي تحتاج التوافق بين العين واليد والقدم لتحقيق الهدف مثل كرة القدم وكرة السلة.

استخدم الباحث المنهاج التجريبي لملائمة مشكلة البحث وتم تحديد مجتمع البحث بتلاميذ بعمر (8) سنوات، وكان عدد افراد العينة الضابطة والتجريبية (40) تلميذ، فقد استخدم الحقيبة الإحصائية (spss) لغرض استخراج النتائج، وقد اسفرت النتائج المتحصلة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارات البعدية وللمجموعتين البحث وكانت دالة معنوياً ولصالح المجموعة التجريبية، وأوصى الباحث بتطبيق المناج التعليمي بالألعاب الالكترونية لتحسين التمييز البصري.

[1] منى عبد الستار هاشم، دور الألعاب الالكترونية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات، مجلة واسط للعلوم الرياضية، العدد الثالث – المجلد العاشر، 2022

الدراسة الثالثة:

مهرية خليدة، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية العدد (13) المجلد(4) 2020.[1]

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر الأولياء وهذا من خلال الإجابة عن التساؤل الرئيسي والمتمثل فيما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ؟ وتندرج منه أسئلةفرعية هي:

ما هي درجة اقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟

ما هي دوافع اقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟

وللقيام بهذه الدراسة اختيرت 120 عائلة بمدينة تمنراست (أب أو أم)، وتوصلت الدراسة إلى أن التلاميذ يقدمون باستمرار على الهواتف الذكية للأولياء كلما سمحت لهم الفرصة لذلك، وأن الدافع القوي وراء هذا هو الفراغ والرغبة في التسلية، وكل هذا بطبيعة الحال من شأنه أن يؤثر سلبيا على تحصيلهم الدراسي في نهاية الأمر

الدراسة الرابعة:

أميرة خليـفي، دنيـا بشكيـط، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات المراهق الجزائري دراســة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية بوهرين الشريف–الشقفة–جيجل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والاتصال تخصص: سمعي بصري، جامعة محمد الصديق بن يحيى–جيجل، 2020–2021.[2]

---

[1] مهرية خليدة، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية العدد (13) المجلد(4) 2020

[2] أميرة خليـفي، دنيا بشكيـط، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات المراهق الجزائري دراســة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية بوهرين الشريف–الشقفة–جيجل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والاتصال تخصص: سمعي بصري، جامعة محمد الصديق بن يحيى–جيجل، 2020–2021.

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكات المراهق الجزائري، من خلال التعرف على عادات وأنماط ودوافع استخدامه لهذه الألعاب وكذا الكشف عن التأثيرات التي تحدثها على سلوكاته، وذلك بإجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية بوهرين الشريف ببلدية الشقفة ولاية جيجل. ولتحقيق هذه الأهداف والإجابة على تساؤلات الدراسة تم الاعتماد على المنهج الوصفي، واختيار العينة الطبقية، حيث تمثلت عينة الدراسة في المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية والمتمدرسين بالمؤسسة محل الدراسة، والذي بلغ عددهم 107 مفردة من أصل 537 تلميذ، وتم الاستعانة بأداة الاستبيان الجمع البيانات.

وبعد جمع المعلومات وتبويبها وتحليلها وتفسيرها، توصلنا إلى جملة من النتائج أهمها: إن اغلب المبحوثين بدأوا ممارسة الألعاب الالكترونية منذ أكثر من خمس سنوات، ويقضون اقل من نصف ساعة في ممارسة هذه الألعاب. إن أكثرية المبحوثين يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه، ويفضلون ممارسة العاب المغامرة والقتال والحرب، ساهمت الألعاب الالكترونية في زيادة الأداء المعرفي للمبحثين وذلك من خلال اكتسابهم للغات الأجنبية، كما أنها زادت من صداقاتهم. أثرت الألعاب الالكترونية بشكل سلبي على سلوك المراهقين، حيث أنها قللت من نشاطاتهم الخارجية، وأدت بهم إلى إهمال واجباتهم المدرسية، وكذا الإدمان والسهر.

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التأثيرات التي تحدثها الألعاب الالكترونية على سلوكات المراهقين حسب متغيري الجنس والمستوى المعيشي.

❖ التعقيب على الدراسات السابقة

من خلال عرضنا للدراسات السابقة نجد:

اتفقت الدراسات السابقة على هدف مشترك وهو تأثير العاب الالكترونية على التلاميذ ماعدا دراسة **عبد الرازق مختار محمود** التي هدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ودراسة **منى عبد الستار هاشم** تهدف الدراسة الى التعرف على دور الألعاب الالكترونية التعليمية القائمة على استخدام الأجهزة اللوحية (iPad) في تنمية وتحسين التمييز البصري لدى تلاميذ بعمر (8) سنوات

اختلف جميع الدراسات السابقة في عينتها من حيث تطبيق الدراسة فمنها من اعتمد الطبقية ومنها من اعتمد على العشوائية اما دراستنا فإعتمدت على العينة القصدية استخدمت الدراسات السابقة أداة الاستبيان لجمع البيانات وظفت الدراسات السابقة المنهج الوصفي ما عدا دراسة **عبد الرازق مختار محمود و منى عبد الستار هاشم اعتمدوا على الجانب المنهجي.**

12. المدخل النظري للدراسة

- **تعريف نظرية الاستخدامات والإشباعات:**

نظرية الاستخدامات والاشباعات في الاصطلاح الإعلامي مثال اختلاف بين الباحثين، وتعني النظرية باختصار: تعرض الجمهور لمواد إعلامية لإشباع رغبات كامنة معينة استجابة لدوافع الحاجات الفردية، وأورد مساعد المعيا تعريفا اصطلاحيا لمفهوم النظرية على ان ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معينة من إستجابة جزئية أو كلية لمتطلبات حاجات ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرض لتلك المادة وذكر محمد عبد الحميد أستاذ الاعلام بجامعة حلوان أن الحاجة هي: افتقار الفرد او شعوره بنقص في شيء ما يحقق تواجده حالة من الرضا والاشباع، والحاجة قد تكون فسيولوجية، أو نفسية تواجد الفرد الى الاتزان النفسي الذي يساعد على استمرار التواصل مع الغير والتكيف مع البيئة.[1]

- **فروض نظرية الاستخدامات والإشباعات:**

يرى طاهات، والدبيسي، والقضاة أن منظور الاستخدامات والإشباعات يعتمد على خمسة فروض لتحقيق أهداف رئيسية حسب "كاتز وزملاؤه" وهي كالتالي:

- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته وليس وسائل الاتصال التي تستخدم الجمهور أو الأفراد.
- أن الجمهور فعال في عملية الاتصال الجماهيري، ويستخدم وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاته.

[1] علي الفتاح كنعان، الطبعة العربية، دار اليازوري، 2014، ص60.

- الأفراد يحددون دائما حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات.
- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل

الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط.

- ميل استخدام وسائل الاتصال إلى الحاجات التي يدركها الجمهور وتتحكم في ذلك وامل الفروق الفردية.[1]

➢ **نقد نظرية الإستخدامات والإشباعات**

تطورت البحوث الخاصة بالاستخدامات والإشباعات خلال السبعينات وما بعدها وتبعد ان قدمت النظرية إستراتيجية جديدة للدراسة، وتفسير استخدامات الجمهور واشباعات ازداد إدراك الباحثين بعد ذلك بأهمية الاستخدام النشط لجمهور المتلقين باعتبارها عاملا وسيطا في أحداث الأثر سواء كان كبيرا أو محدودا وعلى الرغم من تطور أساليب البحث والاستقصاءات المنهجية والموضوعية في هذا المجال إلا أن صورا من النقد وجهت إلى هذه النظرية وتطبيقاتها، ومن أمثلتها مايلي:

أولا :يرى عدد من الباحثين أنها لا تزيد عن كونها إستراتيجية لجمع المعلومات من خلال التقارير الذاتية للحالة العقلية التي يكون عليها الفرد وقت التعامل مع الاستقصاءات خاصة أن هناك خلافا حول تحديد المصطلحات والمفاهيم مثل مفهوم الحاجة Need sبالإضافة إلى أن الآخر لا يتوقف فقط على الحالة العقلية ولكن هناك أمور عديدة تعتبر متغيرات في علاقاتها باستخدام وسائل الإعلام مثل: المركز الاجتماعي للفرد والحالة الاقتصادية والتعليم، وربما يفسد هذا أكثر في تطوير نموذج السلوك والإشباع مع وسائل الإعلام، ولذلك فان الأمر يحتاج إلى وضع الفئات الاجتماعية بجانب الدوافع والحاجات في الاعتبار، بالإضافة إلى أن الفئات المحتوى التي تعتبر مثيرا في الاستخدام تعتبر فئات عامة بينما يتطلب الأمر أيضا تقسيما إلى فئات فرعية عددية قد يختلف الأفراد في استخدامهم لها.

[1] زهير ياسين طاهات واخرون، استخدامات جامعة البترا للرسائل القصيرة والاشباعات المحققة منها، دراسة ميدانية على طلبة كليات جامعة البترا، النسخة الالكترونية، مجلة الباحث الاعلامي، العدد 32، 2014، ص192.

ثانيا :الإشكالية الثانية التي يركز عليها " دنيل ماكويل" أن نتائج هذه البحوث ربما تتخذ ذريعة لإنتاج المحتوى الهابط خصوصا عندما يرى البعض، انه يلبي حاجات أعضاء المتلقين في مجالات التسلية والترفيه والهروب .... إلى أخره

ثالثا: الإشكالية التالية في تطبيق هذه النظرية التي يراها " بلومر " عدم التحديد الواضح لمفهوم النشاط Activitéالتي تصف جمهور المتلقين في علاقاته بالاستخدام والإشباع[1].

فهناك العديد من المعاني التي تشرح هذا المفهوم منها المنفعة ، Utilityفوسائل الإعلام لها استخدامات و هذا يعني أن وسائل الإعلام هي التي تحدد وظائفهم يحدد الفرد استخدامه لأي من هذه الوظائف و كذلك معنى العمد، لان استخدام الناس لمحتوى الإعلام يمكن أن يوجه من خلال الدوافع، و كذلك معنى الانتقاد و هذا يعني أن استخدام الناس لوسائل الإعلام ربما يعكس اهتمامهم و تفضيلهم القائم، و المعنى الأخير هو مقاومة التأثير، و الجمهور عنيد لا يقبل سيطرة من آخرين و من أي شيء حتى وسائل الإعلام ربما يعكس اهتمامهم و تفضيلهما و بالتالي فان نشاطهم يجنبهم تأثيراتها.

بالإضافة إلى أن البحوث كما يرى " بلومر " ركزت جميعها على الاختيار الكلي للوسائل والمحتوى ولم تحدد ماذا يفعل الجمهور بالمحتوى عندما يختارونه ويرى أن البحوث الحالية بدأت تركز على نشاط الجمهور كحالة يسقط فيها الجمهور النشاط المعاني على المحتوى لبناء معنى الجديد يخدم أهدافه أكثر من أي معاني أخرى قدمت في الرسالة المنتجة أو الموزعة لذلك فانه يفرق بين النشاط الفاعلية والصفة نشط وفعال، والمفهوم الأخير هو لذي يحدد أكثر ما يفعله الجمهور ويعنيه الاستخدام والإشباع في ذهنه خصوصا عندما يتوفر المتلقي حرية الحركة في المواقف الاتصالية.

رابعا: و من جانب آخر فان تطبيق هذه النظرية يطرح تساؤلات حول قياس الاستخدام، فهل يكفي الوقت الذي يقضيه الفرد في التعرض إلى وسائل الإعلام أو محتواها في قياس كثافة التعرض أو الاستخدام؟ و هل يشير ذلك وحده إلى الاستغراق في المحتوى و الإحساس بالرضا طوال فترة التعرض؟ و هل تشير كثافة التعرض أو الاستخدام إلى قوة الدافع و

[1] ملفين دفلير: ساندرا رابول، روكيش، نظريات وسائل الإعلام :ترجمة: كمال عبد الرؤوف، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة، 1993، ص267/268.

ضغط الحاجات على الفرد المتلقي؟ مما يتطلب عزلا كاملا لكافة العوامل المؤثرة على كثافة التعرض عند بحث العلاقة بين التعرض و تلبية الحاجة، و الفل تماما بين تأثيرات الحاجات باعتبارها قوة دافعة و التعرض للأسباب أخرى غير تأثير الحاجات.[1]

[1] ملفين دفلير: ساندرا رابول، روكيش، المرجع السابق، ص269/268.

الإطار التطبيقي للدراسة

الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد:

بعد إتمام الجانب المنهجي لهذه الدراسة سوف نتطرق الى عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة من خلال الجداول والاشكال البيانية بعد تحليل البيانات في برنامج الإحصائي (spss).

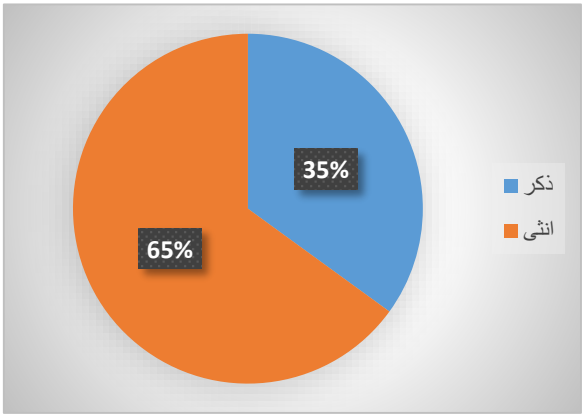
تحليل نتائج الدراسة الميدانية:

البيانات الشخصية

الجدول رقم (01) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	28	%35
انثى	52	%65
المجموع	80	%100

الشكل رقم (01) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس يبين الجدول والشكل أعلاه توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس



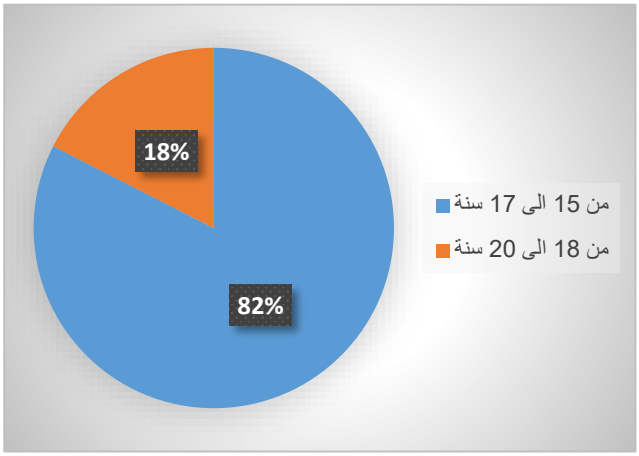
حيث نلاحظ أن نسبة الاناث قدرت بـ 65% ما يعادل 52 مفردة اما نسبة الذكور فكانت 35% ما يعادل 28 مفردة.

وحسب نتائج الجدول أعلاه نستنتج ان نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور وهذا راجع الى العدد الكبير للإناث في جميع المراحل الدراسية، وأيضا يعود الى عزوف الطلبة عن الدراسة مقارنة بالإناث التي نجدها أكثر حرصا على الدراسة وشغفهم في الحصول على النتائج المرتفعة في مسارهم الدراسي.

الجدول رقم (02) يوضح توزيع افراد العينة حسب السن

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
من 15 الى 17 سنة	66	%82.5
من 18 الى 20 سنة	14	%17.5
المجموع	80	%100

الشكل رقم (02) يوضح توزيع افراد العينة حسب السن



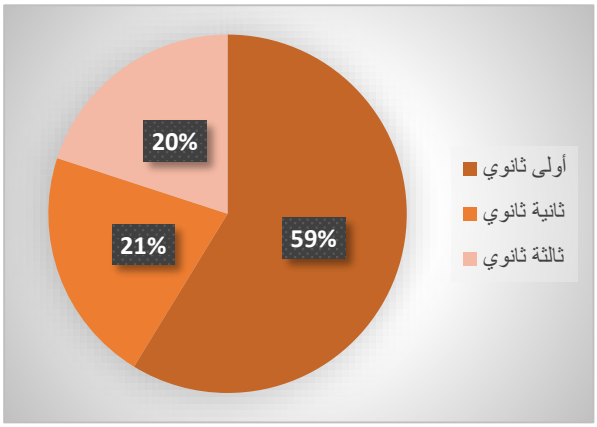
يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير السن، حيث نجد ان الفئة من 15 الى 17 سنة كانت أعلى نسبة قدرت بـ 82.5%، ثم الفئة العمرية من 18 الى 20 سنة اذ قدرت بـ 17.5%.

ومن خلال نتائج الجدول والشكل نستنتج ان كانت نسبة الفئة العمرية من 15 الى 17 سنة مرتفعة مقارنة بالفئة العمرية من 18 الى 20 سنة، وهذا طبيعي لأنها تعتبر الفترة التي تبدأ فيها مرحلة التعليم الثانوي، اما بالنسبة للتلاميذ البالغين الأكثر من 18 سنة فيدل تواجدهم في المرحلة الثانية الى إعادة السنة في مرحلة من المراحل الدراسة.

الجدول رقم (03) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
أولى ثانوي	47	%58.8
ثانية ثانوي	17	%21.3
ثالثة ثانوي	16	%20
المجموع	80	%100

الشكل رقم (03) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي



يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي حيث نلاحظ أن كانت اعلى نسبة الى أولى ثانوي بنسبة 58.8%، تليها ثانية ثانوي بنسبة 21.3%، في الحين نجد ثالثة ثانوي اقل بنسبة قدرت بـ 20%.

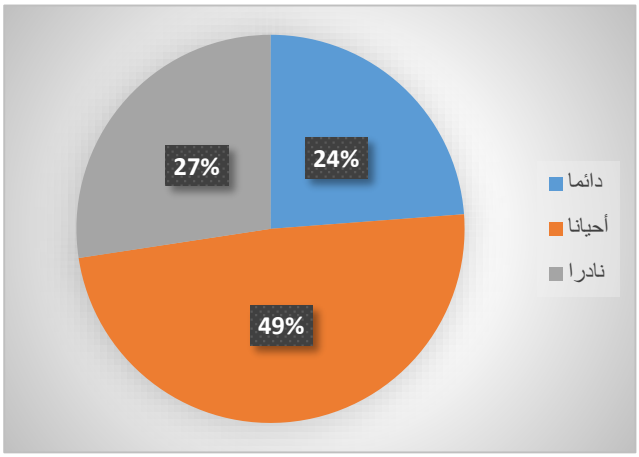
ويعود ذلك الى عامل السن حسب نتائج جدول السن الذي كان الفئة العمرية من 15 الى 17 سنة وهي الفئة التي تكون في السنة أولى ثانوي وتعد الأكثر الفئة تتأثر بالألعاب الإلكترونية.

المحور الأول: عادات وأنماط تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة استخدام الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (04) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ الألعاب الالكترونية.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
دائما	19	%23.8
أحيانا	39	%48.8
نادرا	22	%27.4
المجموع	80	%100

الشكل رقم (04) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ الألعاب الالكترونية.



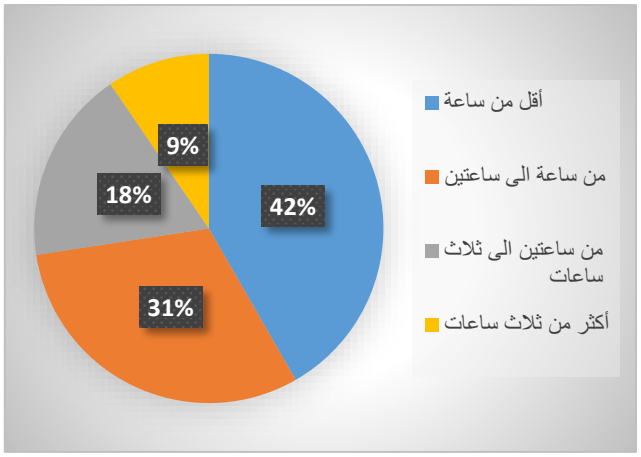
يبين الجدول والشكل أعلاه ان نسبة 48.8% من التلاميذ يلعون الألعاب الالكترونية أحيانا، ونسبة 27.4% نادرا في حين نجد ان نسبة 23.8% من أفراد العينة يلعبون الألعاب الالكترونية دائما.

حسب نتائج الجدول والشكل اعلاه نستنتج أن ارتفاع نسبة من يمارسون الألعاب الإلكترونية أحيانا يرجع إلى كون أفراد العينة مطالبين بإجراء وواجبات ومراجعة دروسهم ليتهيأ من اجل الاستعداد للقروض والامتحانات، إذن من يتحكم في ممارسة التلاميذ لهذه الألعاب هو الدراسة.

الجدول رقم (05) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير وقت الذي يقضيه التلاميذ في الألعاب الالكترونية يوميا.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	35	%43.8
من ساعة الى ساعتين	26	%32.4
من ساعتين الى ثلاث ساعات	11	%13.8
أكثر من ثلاث ساعات	8	%10
المجموع	80	%100

الشكل رقم (05) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير وقت الذي يقضيه التلاميذ في الألعاب الالكترونية يوميا.



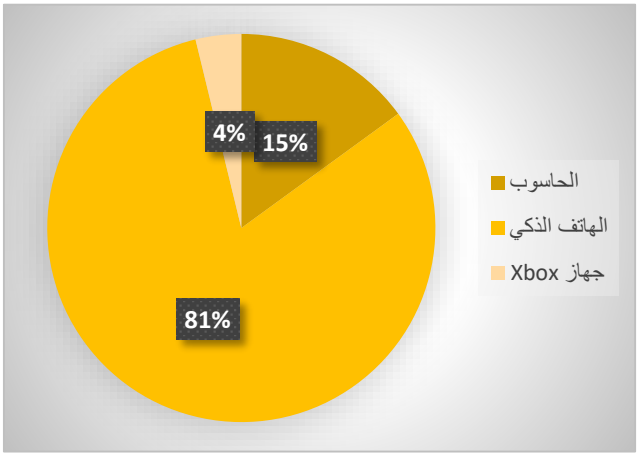
يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير وقت الذي يقضيه التلاميذ في الألعاب الالكترونية يوميا حيث نجد 43.8% تقضي في اللعب أقل من ساعة، تليها نسبة 32.4% من ساعة الى ساعتين، ثم نسبة 13.8% من ساعتين الى ثلاث ساعات، في الحسن نجد نسبة 10% أكثر من ثلاث ساعات.

حسيب نتائج الجدول والشكل أعلاه نستنتج أن لعب افراد العينة (التلاميذ) الألعاب الالكترونية ليس مكثفا وهذا راجع لانشغالهم بالدراسة وحل الواجبات المنزلية وخاصة في فترة الامتحانات فيكون لعب الألعاب بالنسبة للتلاميذ اخذ قسط من الراحة بعد يوم طويل من الدراسة.

الجدول رقم (06) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجهاز الذي يقوم به التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
الحاسوب	12	%15
الهاتف الذكي	65	%81.3
جهاز Xbox	3	%3.8
المجموع	80	%100

الشكل رقم (06) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجهاز الذي يقوم به التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية.



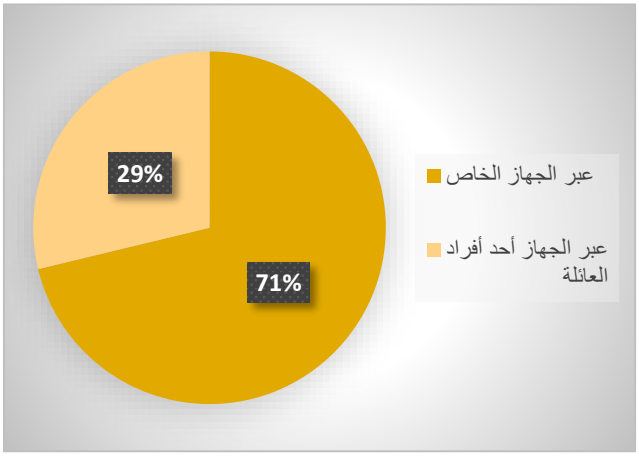
من خلال الجدل و الشكل الذي يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الجهاز الذي يقوم به التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث نجد أن نسبة 81.3% من افراد العينة بجهاز الهاتف الذكي، ونسبة 15% من افراد العينة بجهاز الحاسوب، في الحين نجد نسبة 3.8% من افراد العينة بجهاز Xbox.

حسب نتائج الجدول والشكل أعلاه نستنتج أن ان غالبية افراد العينة تستخدم جها الهاتف من اجل اللعب وهذا راجع لسهولة استخدامه في ممارسة الألعاب، بالإضافة الى صغر حجمه حيث يسهل تنقله في أي مكان وزمان.

الجدول رقم (07) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير ملكية الجهاز المستخدم في اللعب التلاميذ الألعاب الالكترونية.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
عبر الجهاز الخاص	57	%71.3
عبر الجهاز أحد أفراد العائلة	23	%28.8
المجموع	80	%100

الشكل رقم (07) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير ملكية الجهاز المستخدم في اللعب التلاميذ الألعاب الالكترونية.



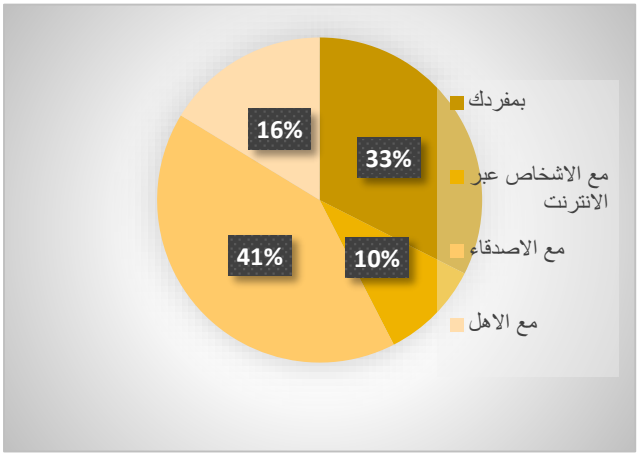
يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير ملكية الجهاز المستخدم في اللعب التلاميذ الألعاب الالكترونية، حيث نجد نسبة 71.3% عبر الجهاز الخاص، ونسبة 28.3% عبر جهاز أحد افراد العينة.

وحسب نتائج الجدول والشكل أعلاه نجد ان اغلبية افراد العينة تملك جهاز الخاص من اجل لعب الألعاب الالكترونية نستنتج ان أصبح في وقتنا الحالي خاصة مع انتشار التكنولوجيات الحديثة الكبير يملكون الأجهزة الذكية.

الجدول رقم (08) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يفضل التلاميذ لعب بالألعاب الإلكترونية

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
بمفردك	26	%32.5
مع الاشخاص عبر الانترنت	8	%10
مع الاصدقاء	33	%41.3
مع الاهل	13	%16.3
المجموع	80	%100.0

الشكل رقم (08) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يفضل التلاميذ لعب بالألعاب الإلكترونية



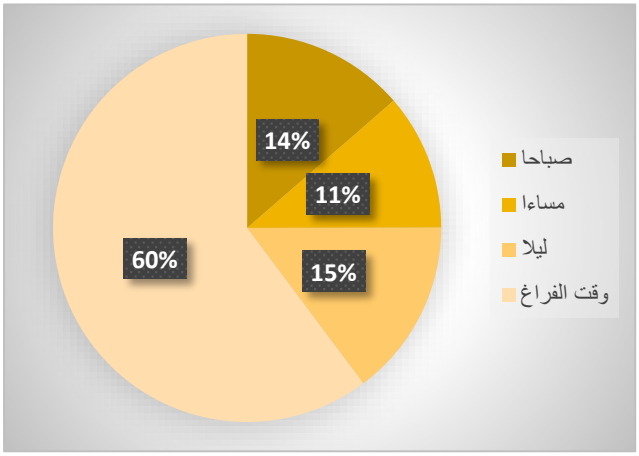
يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير يفضل التلاميذ لعب بالألعاب الإلكترونية حيث نجد أن نسبة 41.3% من افراد العينة تفضل اللعب مع الأصدقاء، ونسبة 32.5% تفضل اللعب بمفردها، ثم نسبة 16.3% تفضل اللعب مع الاهل، في الحين نجد نسبة 10% تفضل اللعب مع الأشخاص عبر الانترنت.

وحسب نتائج الجدول والشكل أعلاه نستنتج توفر اللعب مع الأصدقاء فرصة للتفاعل الاجتماعي الذي يعزز العلاقات الاجتماعية ويبني الصداقات بالإضافة، توفر التحدي والمنافسة في الألعاب الإلكترونية متعة وإثارة للتلاميذ، اما بالنسبة التي تلعب بمفردها يمكن للألعاب الإلكترونية أن تكون وسيلة للاسترخاء والهروب من ضغوطات الدراسة، خاصة عندما يلعب التلميذ بمفرده دون الحاجة للتفاعل مع الآخرين.

الجدول رقم (09) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الأوقات المفضلة عند التلاميذ للعب الألعاب الإلكترونية

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
صباحا	4	%5
مساءا	10	%12.5
ليلا	13	%16.3
وقت الفراغ	53	%66.3
المجموع	80	%100

الجدول رقم (09) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الأوقات المفضلة عند التلاميذ للعب الألعاب الإلكترونية



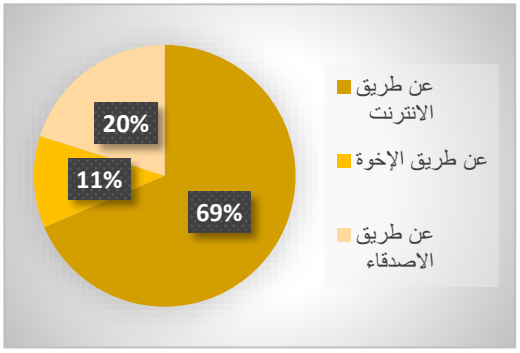
يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير الأوقات المفضلة عند التلاميذ للعب الألعاب الإلكترونية، حيث نجد ان نسب 66.3% الوقت المفضل لديها هو وقت الفراغ، وتليها نسبة 16.3% تفضل اللعب في الليل، ونسبة 12.5% تفضل اللعب في المساء، وفي الأخير نجد نسبة 5% تفضل اللعب في الصباح، وحسب نتائج الجدول والشكل أعلاه نستنتج انه تفضل العديد من تلاميذ المرحلة الثانوية لعب الألعاب وقت الفراغ من اجل الاسترخاء وتخفيف الضغط الذي يتعرضون له نتيجة لضغوطات الدراسة والامتحانات بالإضافة الى تعد الألعاب الالكترونية للترفيه والتسلية، مما يجعلها وسيلة مثالية لقضاء الوقت بين الدروس والواجبات المدرسية كما أن الألعاب توفر فرصة للتفاعل الاجتماعي.

المحور الثاني: دوافع إقبال تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة على استخدام الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (10) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تعرف التلاميذ على آخر الاصدارات للألعاب.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
عن طريق الانترنت	55	%68.8
عن طريق الإخوة	9	%11.3
عن طريق الاصدقاء	16	%20
المجموع	80	%100

الشكل رقم (10) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تعرف التلاميذ على آخر الاصدارات للألعاب.



يوضح الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير تعرف التلاميذ على آخر الاصدارات للألعاب، حيث نجد ان نسبة 68.8% تعرف عن طريق الانترنت، ونسبة 20% تعرف عن طريق الأصدقاء، وفي الأخير نجد نسبة 11.3% عن طريق الاخوة، وحسب نتائج الجدول والشكل أعلاه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية تعتبر وسيلة للترفيه والتفاعل الاجتماعي بين التلاميذ وغالبا ما تتضمن مجتمعات عبر الإنترنت حيث يمكن للمستخدمين مناقشة الألعاب وتبادل المعلومات حول الإصدارات الجديدة والتطورات في عالم الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للتلاميذ متابعة أحدث الأخبار والإعلانات عبر وسائل التواصل الاجتماعي ومواقع الألعاب المختلفة، مما يساعدهم في البقاء على اطلاع دائم على آخر الألعاب والتقنيات في هذا المجال.

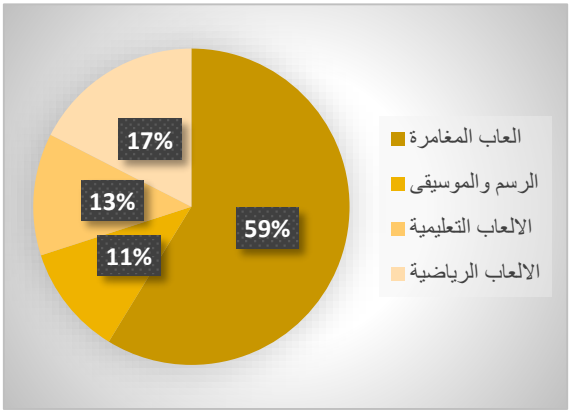
الجدول رقم (11) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الألعاب التي يفضل التلاميذ لعبها

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
العاب المغامرة	47	%58.8
الرسم والموسيقى	9	%11.3
الالعاب التعليمية	10	%12.5
الالعاب الرياضية	14	%17.5
المجموع	80	%100

يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير الألعاب التي يفضل التلاميذ لعبها، حيث نجد أن نسبة 58.8% من أفراد العينة تفضل لعب العاب المغامرة، ونسبة 17.5% تفضل الألعاب الرياضية، ونسبة 12.3% من أفراد العينة تفضل الألعاب التعليمية، وفي الخير نجد نسبة 11.3% تفضل الألعاب الرسم والموسيقى.

وحسب نتائج الجدول والشكل أعلاه يمكن ان نفسر سبب تفضيل التلاميذ العاب المغامرة عن باقي الألعاب الأخرى هو يمكن أن تكون هذه الألعاب قد أصبحت أكثر شعبية في الوقت الحالي نظرا للتطورات التكنولوجية التي جعلتها تجربة أكثر واقعية وتفاعلية كما أن انتشار الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي قد ساهم في تعزيز شعبية هذه الألعاب، حيث يمكن للأشخاص مشاركة تجاربهم وتنافسهم مع أصدقائهم عبر الإنترنت مثل لعبة (Pupg).

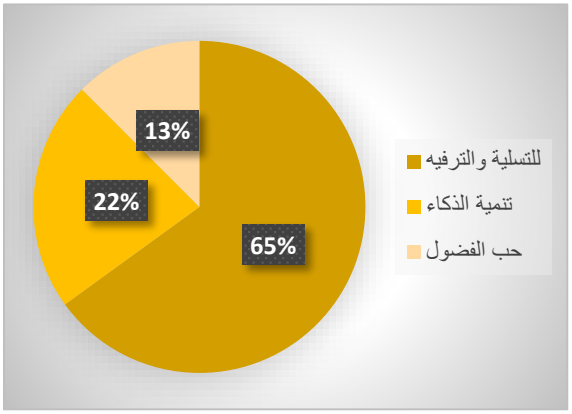
الشكل رقم (11) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير الألعاب التي يفضل التلاميذ لعبها



الجدول رقم (12) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير استخدم التلاميذ للألعاب الالكترونية

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
للتسلية والترفيه	52	%65
تنمية الذكاء	18	%22.5
حب الفضول	10	%12.5
المجموع	80	%100

الشكل رقم (12) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير استخدم التلاميذ للألعاب الالكترونية



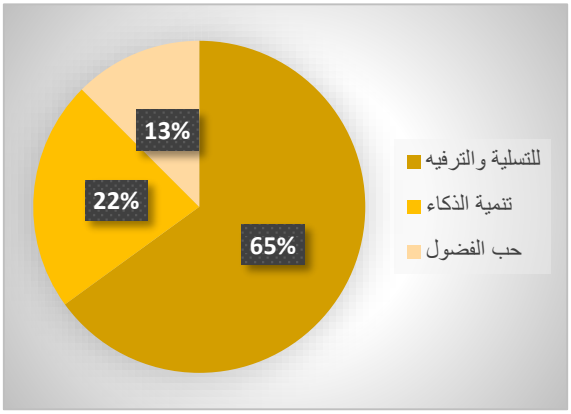
يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير استخدم التلاميذ للألعاب الالكترونية حيث نلاحظ أن نسبة 55% من افراد العينة تلعب الألعاب من أجل التسلية والترفيه بنسبة 55%، ونسبة 22.5% من أجل تنمية الذكاء، ونسبة 12.5% من أجل حب الفضول ونسبة 10%.

وحسب هذا نفسر توفر منفذا ممتعا للتسلية والترفيه، ويمكنها أن تكون وسيلة للاسترخاء وتخفيف الضغط بين الدروس والامتحانات. بالإضافة إلى ذلك، تعتبر بعض الألعاب مفيدة لتنمية الذكاء مثل التفكير الاستراتيجي، وحل المشكلات، وتعزيز التعاون مع الآخرين عبر اللعب الجماعي عبر الإنترنت وأيضا أن الألعاب يمكن أن تكون مصدراً للإلهام والإبداع، فقد تحفز اللاعبين على استكشاف عوالم جديدة وتجارب فريدة تثري مخيلتهم وتوسع آفاقهم.

الجدول رقم (13) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلجأ التلاميذ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
عندما تكون مرتاح نفسيا	23	%28.8
عندما تواجه مشكلة	5	%6.3
بعد التعب من الدراسة	15	%18.8
عندما تكون متضايق نفسيا	11	%13.8
عندما تشعر بالوحدة	26	%32.5
المجموع	80	%100

الشكل رقم (13) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلجأ التلاميذ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية.



يبين الجدول والشكل توزيع افراد العينة حسب متغير يلجأ التلاميذ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية.

حيت نجد أن نسبة 32.3% من التلاميذ يلجؤون للألعاب الالكترونية عندما يشعرون بالوحدة، ونسبة 28.8% عندما يكونوا مرتاحون نفسيا، ونسبة 18.8% بعد التعب من الدراسة، وتليها نسبة 13.8% عندما يكونوا متضايقين نفسيا، وفي الأخير نجد نسبة 6.3% عندما يواجه مشكلة.

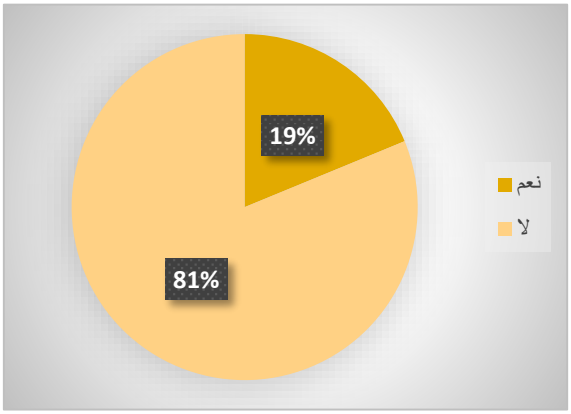
حسب نتائج الجدول والشكل نستنتج ان تعتبر المواقع الالكترونية مصدرا للتسلية والترفيه للتلاميذ مما يخفف من شعورهم بالعزلة، بالإضافة إلى ذلك، تمنح الألعاب الإلكترونية التحدي والإنجاز، مما يساعدهم على تحسين مهاراتهم وبناء الثقة بالنفس.

المحور الثالث: تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل لدى تلاميذ ثانوية ديدوش بالمنيعة

الجدول رقم (14) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على تركيز التلاميذ في الدراسة

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	15	%18.8
لا	65	%81.3
المجموع	80	%100

الشكل رقم (14) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على تركيز التلاميذ في الدراسة



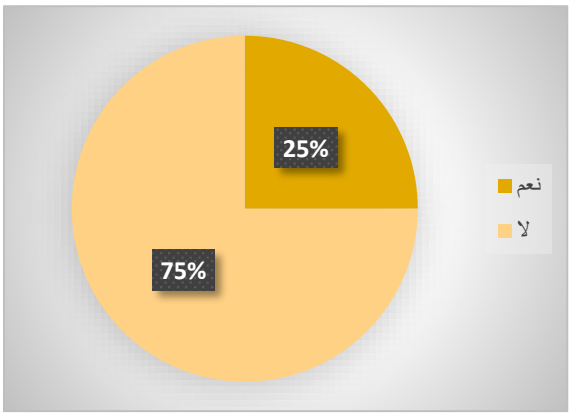
من خلال نتائج الجدول والشكل تبين لنا أن نسبة 81.3% من التلاميذ لا تؤثر الألعاب الإلكترونية على تركيزها في الدراسة، ونسبة 18.8% تؤثر الألعاب الإلكترونية على تركيزها في الدراسة.

وبناء على هذه النتائج نستنتج أن اغلبية التلاميذ لا تؤثر الألعاب على تركيزها في الدراسة لان التلاميذ ثانوية يلعبون الألعاب الالكترونية وقت الفراغ بالتالي بطبيعة الحال لا تؤثر على تركيزهم في الدراسة لأنه يعتبروها وسيلة تسلية وترفيه

الجدول رقم (15) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إهمال التلاميذ للواجبات المدرسية.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	20	%25
لا	60	%75
المجموع	80	%100

الشكل رقم (15) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إهمال التلاميذ للواجبات المدرسية.



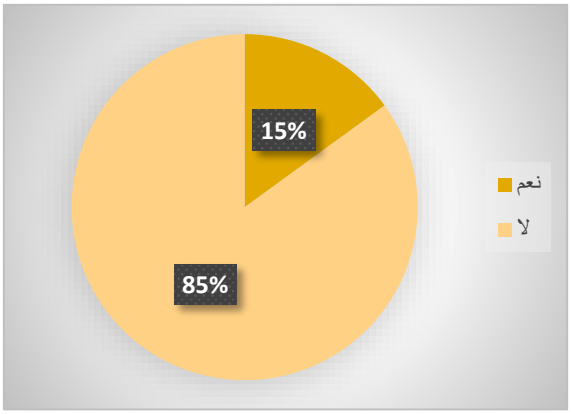
من خلال نتائج الجدول والشكل تبين لنا أن نسبة 75% من التلاميذ لا تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إهمال التلاميذ للواجبات المدرسية، ونسبة 25% تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إهمال التلاميذ للواجبات المدرسية.

ومن خلال هذه النتائج نستنتج أنه قد تكون وسيلة ترفيهية تسلية، ويمكن أن تساعد في تنمية بعض المهارات مثل التفكير الإبداعي والتعاون، وحل المشكلات ومع ذلك، يجب أن يكون هناك توازن بين الأنشطة الترفيهية والواجبات المدرسية من الضروري أن يتعلم التلاميذ كيفية إدارة وقتهم بشكل فعال، بما في ذلك تخصيص وقت للدراسة والأنشطة الترفيهية بما يتوافق مع أهدافهم التعليمية والشخصية.

الجدول رقم (16) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ ألعاب إلكترونية قبل الامتحانات.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	12	%15
لا	68	%85
المجموع	80	%100

الشكل رقم (16) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير يلعب التلاميذ ألعاب إلكترونية قبل الامتحانات.



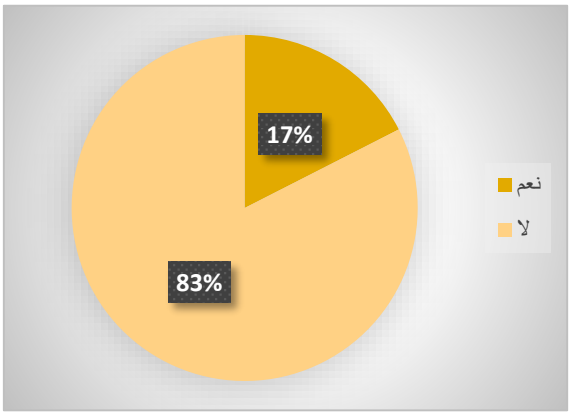
من خلال نتائج الجدول والشكل تبين لنا أن نسبة 85% من التلاميذ لا يلعب التلاميذ ألعاب إلكترونية قبل الامتحانات، ونسبة 15% يلعب التلاميذ ألعاب إلكترونية قبل الامتحانات

ويمكن تفسير هذا يعتبرون التركيز والتحضير للامتحانات أولوية رئيسية، ويرون أن الوقت الذي يقضونه في اللعب يمكن أن يشتت انتباههم ويؤثر سلبا على جهودهم في مراجعة درسهم وبالتالي يدركون أهمية إدارة الوقت بشكل فعال، ويفضلون استخدام وقتهم في المراجعة والدراسة بدلا من اللعب.

الجدول رقم (17) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على نوم التلاميذ.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	14	%17.5
لا	66	%82.5
المجموع	80	%100

الجدول رقم (17) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تؤثر الألعاب الإلكترونية على نوم التلاميذ.



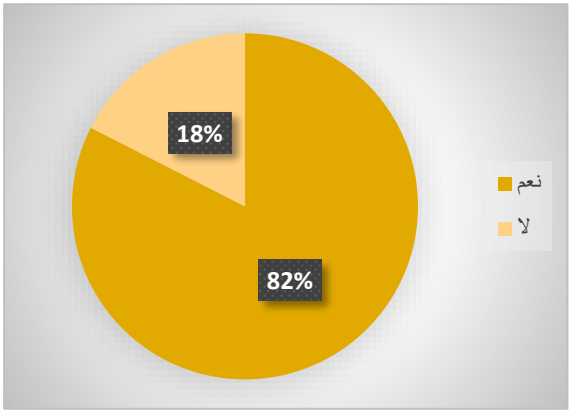
من خلال نتائج الجدول تبين لنا أن نسبة 17.5% من التلاميذ لا تؤثر الألعاب الإلكترونية على نوم التلاميذ، ونسبة 82.5% تؤثر الألعاب الإلكترونية على نوم التلاميذ.

ويمكن تفسير يمكن افراد العينة لا يلعبون الألعاب الإلكترونية وقت النوم وقد يلعبون الألعاب وقت الفراغ.

الجدول رقم (18) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تساعد الألعاب الإلكترونية للتلميذ على تعلم مهارات جديدة.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	66	%82.5
لا	14	%17.5
المجموع	80	%100

الشكل رقم (18) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تساعد الألعاب الإلكترونية للتلميذ على تعلم مهارات جديدة.



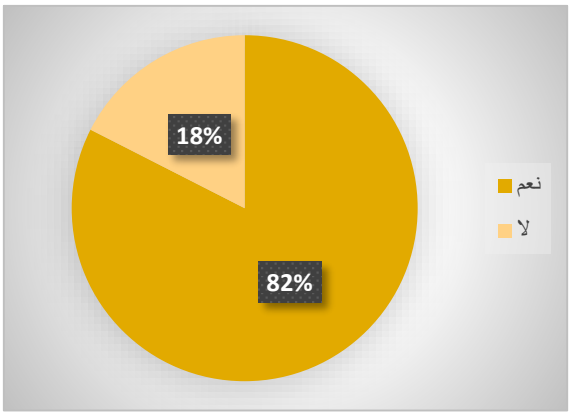
من خلال نتائج الجدول والشكل تبين لنا أن نسبة 82.5% من التلاميذ تساعدهم الألعاب الإلكترونية على تعلم مهارات جديدة، ونسبة 17.5% التلاميذ لا تساعدهم الألعاب الإلكترونية على تعلم مهارات جديدة.

ويمكن تفسير انه تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة فعالة لتعلم مهارات جديدة للتلاميذ بأشكال مختلفة. واحد من هذه المتغيرات هو تصميم اللعبة نفسها. على سبيل المثال، يمكن أن تكون الألعاب التعليمية تصميما بحيث تشجع على تطوير مهارات معينة مثل المنطق، التفكير الإبداعي، حل المشكلات.

الجدول رقم (19) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في حل المشكلات.

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	49	%61.3
لا	31	%38.8
المجموع	80	%100

الشكل رقم (19) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في حل المشكلات.



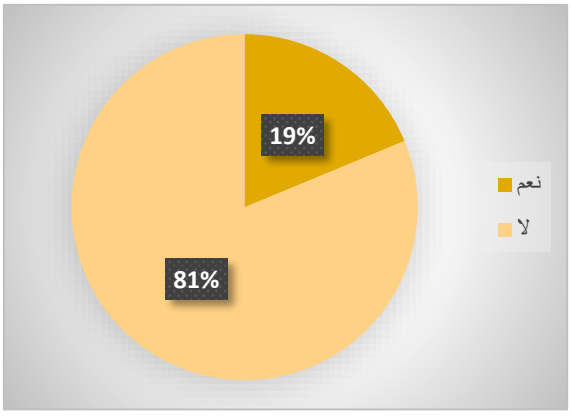
من خلال نتائج الجدول والشكل تبين لنا أن نسبة 61.3 % من التلاميذ تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات في حل المشكلات، ونسبة 38.3% التلاميذ لا تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات في حل المشكلات.

ونستنتج حسب نتائج الجدول والشكل تساهم الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في تطوير مهارات حل المشكلات لدى التلاميذ عبر توفير بيئة تفاعلية، تشجع هذه الألعاب على التفكير الإبداعي والاستراتيجي، حيث يتعين على التلاميذ تطبيق استراتيجيات مختلفة للتغلب على التحديات. بالإضافة إلى ذلك، تعزز الألعاب الإلكترونية التعاون والعمل الجماعي، وتطوير مهارات الاتصال وحل المشاكل الاجتماعية، مما يعزز التفاعل الاجتماعي والتعاون بين اللاعبين

الجدول رقم (20) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في العمل الجماعي

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	54	%67.5
لا	26	%32.5
المجموع	80	%100

الشكل رقم (20) يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في العمل الجماعي



من خلال نتائج الجدول والشكل تبين لنا أن نسبة 67.5 % تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في العمل الجماعي، ونسبة 38.3% التلاميذ لا تحسن الألعاب الإلكترونية من مهارات التلاميذ في العمل الجماعي.

ومن خلال هذه النتائج ان تشجع العديد من الألعاب الإلكترونية على التواصل والتعاون لتحقيق هدف مشترك يتطلب ذلك من التلاميذ مشاركة المعلومات، وتنسيق الاستراتيجيات، وتقديم الدعم لبعضهم البعض، مما يساهم في تنمية مهارات التواصل والتعاون الفعّال، كما توفر بعض الألعاب الإلكترونية أدوارا قيادية يساعد ذلك على تنمية مهارات القيادة، مثل التوجيه، وتحفيز الفريق، وتوزيع المهام

نتائج العامة الدراسة:

من خلال هذه الدراسة توصلنا إلى النتائج التالية:

- ✓ تعتبر الألعاب الالكترونية فرصة للتفاعل الاجتماعي الذي يعزز العلاقات الاجتماعية ويبني الصداقات بالإضافة، توفر التحدي والمنافسة ومتعة وإثارة للتلاميذ تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة.
- ✓ تعتبر تلاميذ المرحلة الثانوية لعب الألعاب وسيلة تسلية وقت الفراغ من اجل الاسترخاء وتخفيف الضغط الذي يتعرضون له نتيجة لضغوطات الدراسة والامتحانات.
- ✓ تعتبر الألعاب وسيلة للترفيه والتفاعل الاجتماعي بين التلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة وغالبا ما تتضمن مجتمعات عبر الإنترنت حيث يمكن للمستخدمين مناقشة الألعاب وتبادل المعلومات حول الإصدارات الجديدة والتطورات في عالم الألعاب.
- ✓ تعد العاب المغامرة عند تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة قد أصبحت أكثر شعبية في الوقت الحالي نظرا للتطورات التكنولوجية التي جعلتها تجربة أكثر واقعية وتفاعلية كما أن انتشار الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي قد ساهم في تعزيز شعبية هذه الألعاب.
- ✓ تعد الألعاب الالكترونية للتلاميذ تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة مصدرا للتسلية والترفيه مما يخفف من شعورهم بالعزلة، بالإضافة إلى ذلك، تمنح لهم التحدي والإنجاز، مما يساعدهم على تحسين مهاراتهم وبناء الثقة بالنفس.
- ✓ انه تعتبر للتلاميذ تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة الألعاب الإلكترونية وسيلة فعالة لتعلم مهارات جديدة للتلاميذ بأشكال مختلفة. واحد من هذه المتغيرات هو تصميم اللعبة نفسها

الخاتمة

الخاتمة

تعتبر الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيهية عند الكثير من التلاميذ بل لها مميزات عديدة فحيث تساهم في تطوير المهارات وتحسين القدرات على الرغم من العديد من المميزات العديدة الا انها تملك الكثير من السلبيات إذا استعملت بطريقة سيئة تؤدي الى الإدمان فاذا زادا الشيء عن حده انقلب الى ضده.

من خلال الدراسة الميدانية التي قمنا بها على مستوى ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة وقفنا على الألعاب الالكترونية على تلاميذ الطور الثانوي التي كانت الألعاب الإلكترونية عبارة وسيلة تسلية وترفيه يستعملها تلاميذ ثانوية ديدوش مراد أوقات الفراغ من أجل الهروب من ضغط المدرسة كما تعتبر وسيلة فعالة لتعلم مهارات جديدة للتلاميذ بأشكال مختلفة. واحد من هذه المتغيرات هو تصميم اللعبة نفسها، كما تساعدهم في اكتساب المهارات الجديدة

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

الكتب:

1. جودت عزت عطوي، أساليب البحث العلمي، دار الثقافة والدار الدولية للنشر، الأردن، 2000.

2. حنان عبد الحميد الغنائي، اللعب عند الأطفال، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002.

3. سعد سليمان المشهداني، منهجية البحث العلمي، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، 2019.

4. سهيل رزق ذياب، مناهج البحث العلمي، ط 1، مكتبة سمير منصور، غزة فلسطين، 2003.

5. لارامي وفالي، البحث في الاتصال عناصر المنهجية، ترجمة: مجموعة من الأساتذة، ط 5، مخبر علم اجتماع الاتصال، جامعة منثوري قسنطينة، الجزائر، 2009.

6. محمد بن مكرم بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 13، دار الصادر، بيروت، 2009.

7. محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، عالم الكتاب، د.ط، مصر، 2004.

8. ملفين دفلير: ساندرا رابول، روكيش، نظريات وسائل الإعلام: ترجمة: كمال عبد الرؤوف، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة، 1993.

9. موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة: بوزيد صح اروي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، ط 7، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2008.

10. مي عبد الله «المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والاتصال»، ط1، دار النهضة العربية، بيروت، 2014.

11. نادية سعيد عيشور، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، مؤسسة حسين رأس الجبل للنشر والطباعة، قسنطينة، 2017.

المجلات العلمية:

1. عبد الرازق مختار محمود، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، مجلة التربوية لتعليم الكبار– كلية التربية – جامعة أسيوط، لمجلد الرابع – العدد الثاني، 2022.
2. منى عبد الستار هاشم، دور الألعاب الالكترونية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات، مجلة واسط للعلوم الرياضية، العدد الثالث – المجلد العاشر، 2022.
3. مهرية خليدة، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية العدد (13) المجلد(4) 2020.
4. زهير ياسين طاهات واخرون، استخدامات جامعة البترا للرسائل القصيرة والاشباعات المحققة منها، دراسة ميدانية على طلبة كليات جامعة البترا، النسخة الالكترونية، مجلة الباحث الاعلامي، العدد 32، 2014.

مذكرات التخرج:

1. أميرة خليفي، دنيا بشكيط، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات المراهق الجزائري دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية بوهرين الشريف–الشقفة–جيجل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والاتصال تخصص: سمعي بصري، جامعة محمد الصديق بن يحيى–جيجل، 2020–2021.

الملاحق

جامعة قاصدي مرباح ورقلة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم: علوم الاعلام والاتصال
تخصص: الاتصال الجماهيري والوسائط الجديدة

استمارة استبيان

تأثير الألعاب الالكترونية على تلاميذ الطور الثانوي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة

في إطار انجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر الأكاديمي
نرجو منكم الإجابة على أسئلة الاستبانة بوضع علامة (+)، والتي ستستعمل الا لغرض البحث العلمي.

اعداد الطلبة:
نصيرة حباي
رزوق مروى

إشراف الاستاذ:
بن غنيمة سعيد

السنة الجامعية: 2024/2023

الملاحق

البيانات الشخصية

الجنس:

ذكر ☐ انثى ☐

السن: ☐

المستوى التعليمي:

أولى ثانوي ☐

ثانية ثانوي ☐

ثالثة ثانوي ☐

المحور الأول: عادات وأنماط تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة استخدام الألعاب الإلكترونية

1. هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2. كم وقت تقضيه في اللعب يوميا؟

أقل من ساعة ☐

من ساعتين الى ثلاثة ☐

من ساعة الى ساعتين ☐

أكثر من ثلاث ساعات ☐

3. كيف تقوم باللعب بالألعاب الإلكترونية عبر جهاز؟

الحاسوب ☐ الهاتف الذكي ☐ اللوحة الإلكترونية ☐

4. ماهي ملكية الجهاز المستخدم في اللعب؟

عبر الجهاز الخاص بك ☐

عبر جهاز أحد افراد العائلة ☐

5. مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

بمفردك ☐ مع الاشخاص عبر الانترنت ☐ مع الأصدقاء ☐

عبر مقهى الانترنت ☐ مع الأهل ☐

المحور الثاني: دوافع إقبال تلاميذ ثانوية ديدوش مراد بالمنيعة على استخدام الألعاب الإلكترونية.

6. كيف تتعرف على آخر الاصدارات للألعاب؟

عن طريق الانترنت ☐

عن طريق الإخوة ☐

7. ما هي الألعاب التي تفضل لعبها؟ (رتبها حسب التفضيل)

العاب المغامرة ☐

الرسم والموسيقى ☐

8. لماذا تستخدم الألعاب الالكترونية؟

للتسلية والترفيه ☐

تنمية الذكاء ☐

حب الفضول ☐

9. متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

عندما تكون مرتاح نفسيا ☐

عندما تواجه مشكلة ☐

بعد التعب من الدراسة ☐

عندما تكون متضايق نفسيا ☐

عندما تشعر بالوحدة ☐

المحور الثالث: تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل لدى تلاميذ ثانوية ديدوش بالمنيعة

10. هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على تركيزك في الدراسة؟

نعم ☐ لا ☐

11. هل تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إهمالك للواجبات المدرسية؟

نعم ☐ لا ☐

12. هل تلعب ألعاب إلكترونية قبل الامتحانات؟

نعم ☐ لا ☐

13. هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على نومك؟

نعم ☐ لا ☐

14. هل تعتقد أن الألعاب الإلكترونية تساعدك على تعلم مهارات جديدة؟

نعم ☐ لا ☐

15. هل تحسن الألعاب الإلكترونية من مهاراتك في حلّ المشكلات؟

نعم ☐ لا ☐

16. هل تحسن الألعاب الإلكترونية من مهاراتك في العمل الجماعي؟

نعم ☐ لا ☐

الملحق رقم (02)

الاستاذ المحكم	الجامعة
أ.د/ كاوجة محمد الصغير	جامعة قاصدي مرباح ورقلة
د. جيتي نادية	جامعة قاصدي مرباح ورقلة
زاوي عبد الطيب	جامعة قاصدي مرباح ورقلة