وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قاصدي مرباح – ورقلة
كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الإنسانية
قسم علم اجتماع والديموغرافيا

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي

الميدان: العلوم الاجتماعية

الشعبة: علم الاجتماع

التخصص: علم اجتماع الاتصال

بعنوان:

أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

دراسة ميدانية لتلاميذ الطور النهائي للتعليم الثانوي في بلدية ورقلة.

➢ من إعداد الطالب:

بن عزوز يونس

نوقشت وأجيزت علنا بتاريخ: .... / 06 / 2022

أمام اللجنة المكونة من السادة:

الأستاذ/ رياب رابح	(أستاذ التعليم العالي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة)	رئيسا.
الأستاذ/ بن داود العربي	(أستاذ التعليم العالي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة)	مشرفا.
الأستاذ/ بن مبارك شيماء	(أستاذ التعليم العالي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة)	مناقشا.

السنة الجامعية: 2021–2022

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قاصدي مرباح – ورقلة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علم اجتماع والديموغرافيا

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي

الميدان: العلوم الاجتماعية

الشعبة: علم الاجتماع

التخصص: علم اجتماع الاتصال

بعنوان:

أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

دراسة ميدانية لتلاميذ الطور النهائي للتعليم الثانوي في بلدية ورقلة.

➢ من إعداد الطالب:

بن عزوز يونس

نوقشت وأجيزت علنا بتاريخ: .... / 06 / 2022

أمام اللجنة المكونة من السادة:

الأستاذ/ رياب رابح	(أستاذ التعليم العالي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة)	رئيسا.
الأستاذ/ بن داود العربي	(أستاذ التعليم العالي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة)	مشرفا.
الأستاذ/ بن مبارك شيماء	(أستاذة التعليم العالي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة)	مناقشا.

السنة الجامعية: 2021–2022

الإهداء

الحمد لله الذي أنعم علينا بنعمة العلوم والصلاة والسلام على المصطفى النبي الكريم

أهدي ثمرة جهدي إلى:

تاج راسي وقدوتي في العمل إلى اللذان ربياني على الفضيلة والشهادة والأخلاق، اللذان لم يبخلا على بشيء سواء بالدعاء أو بالنصائح أو بالدعم المادي أو المعنوي

والداي العزيزان حفظهما الله وأطال في عمرهما

إلى إخوتي وأخواتي وأزواجهن الذين هم بمثابة النجوم التي تنير لي الطريق في هذه الحياة.

وإلى أعز أصدقائي وخاصة سارة شتيح الزميلة التي كانت بمثابة السند في الكثير من الأوقات طيلة مشواري الدراسي في الجامعة.

شكر وتقدير

الحمد لله الذي علمنا ما لم نكن نعلم، ونشكرك اللهم على ما رزقتنا من النعم، بسم الله الذي نور العقول ونور بالعلم.

قال عز وجل: " وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ ". الأية 07 سورة إبراهيم

أولا وقبل كل شيء أشكر الله عز وجل وأحمده لتوفيقي في إنهاء هذه المذكرة، كما أتقدم بخالص الشكر والعرفان والتقدير للأستاذ المشرف العربي بن داود على نصائحه القيمة ومجهوداته طيلة اعداد المذكرة والإشراف ومتابعة خطوات ومراحل انجازها، وإلى رئيس القسم عزيز قودة الذي كان لي بمثابة الأخ والأب والصديق، وإلى كل الأساتذة الذين ساهموا في تعليمي طيلة مشواري الدراسي ولم يبخلوا بمد يد المساعدة والإرشاد والتشجيع.

فهرس المحتويات

		الصفحة
	الإهداء	
	شكر وتقدير	
	فهرس المحتويات	
	قائمة الجداول	
	قائمة الأشكال	
	مقدمة	أ
	الجانب النظري	
	الفصل الأول: إشكالية الدراسة وإطارها المفاهيمي	**14**
.1.I	أولا: إشكالية الدراسة	14
.2.I	ثانيا : أهمية الدراسة	15
.3.I	ثالثا : اهداف الدراسة	
.4.I	رابعا : أسباب الدراسة	16
.5.I	خامسا : تحديد المفاهيم	
.6.I	سادسا : الدراسات السابقة	25
.7.I	سابعا : المقاربة النظرية	
	الفصل الثاني: الإجراءات المنهجية للدراسة	**28**
.1.II	أولا: مجالات الدراسة	28
.1.1.II	المجال المكاني للدراسة	
.2.1.II	المجال الزماني	
.3.1.II	المجال البشري	
.2.II	ثانيا: المنهج الدراسة	29
.3.II	ثالثا: مجتمع البحث	
.1.3.II	العينة	30
.4.II	رابعا: أدوات جمع البينات	
.1.4.II	الإستمارة	
.5.II	خامسا: عرض البيانات والنتائج وتحليلها	31
.1.5.II	المحور الأول: الخصائص الشخصية	

II.2.5.	المحور الثاني : تأثير الألعاب الإلكتروني	40
II.6.	استنتاجات والتوصيات	44
II.7.	التوصيات	45
	خاتمة	46
	الملاحق	47
	الاستبيان	
	مخرجات SPSS	60
	قائمة المراجع	72
	ملخص الدراسة	75

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	توزيع العينة حسب متغير الجنس	32
02	توزيع العينة حسب المستوى المعيشي	
03	توزيع العينة حسب إجابتهم عن إعادة السنة	33
04	توزيع العينة حول الوسائل المستعملة للألعاب الإلكترونية	34
05	توزيع العينة حسب إجابتهم على تردد إلى صلات الألعاب	35
06	توزيع العينة حسب مدى استمتاعهم للألعاب الإلكترونية	
07	توزيع العينة حسب مدى تفاعلهم أثناء استغلالهم للالعاب الإلكترونية	36
08	توزيع العينة حسب مدة استغلال الألعاب الإلكترونية	37
09	توزيع العينة حسب إجابتهم عن إحساسهم بالوقت	
10	توزيع العينة حسب إجابتهم عن المرافق للألعاب الإلكترونية	38
11	توزيع العينة حسب إجابتهم عن المرافق للألعاب الإلكترونية	39
12	يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ	41

قائمة الأشكال

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	توزيع العينة حسب متغير الجنس	32
02	توزيع العينة حسب المستوى المعيشي	33
03	توزيع العينة حسب إجابتهم عن إعادة السنة	
04	توزيع العينة حول الوسائل المستعملة للألعاب الإلكترونية	34
05	توزيع العينة حسب إجابتهم على تردد إلى صلات الألعاب	35
06	توزيع العينة حسب مدى استمتاعهم للألعاب الإلكترونية	36
07	توزيع العينة حسب مدى تفاعلهم أثناء استغلالهم للالعاب الإلكترونية	
08	توزيع العينة حسب مدة استغلال الألعاب الإلكترونية	37
09	توزيع العينة حسب إجابتهم عن إحساسهم بالوقت	39
10	توزيع العينة حسب إجابتهم عن المرافق للألعاب الإلكترونية	
11	توزيع العينة حسب إجابتهم عن طبيعة الألعاب الإلكترونية	40

مـقـدمــة

مقدمة

يشهد عصرنا الحاضر العديد من التطورات التكنولوجية في جميع المجالات سواء كانت علمية أو تجارية أو عسكرية أو الإعلام والثقافة أو الترفيه، هذا الأخير شهد إنتشار كبير للألعاب الإلكترونية في وقتنا الراهن وأصبحت حديث الساعة ويمارسها جميع أفراد المجتمع كبار أو صغار إناث أو ذكور تلاميذ أو طلاب في الجامعات.

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

وهذا لا يمنع من وجود جانب خفي له تأثيرات سلبية على ممارسها إذا أفرط في ممارستها لأوقات طويلة، أي أنها قد تأثر على صحته العقلية والجسدية وأيضا علاقاته مع أسرته ومجتمعه ومستواه الدراسي.

ولهذا يجب على الأساتذة والأولياء أن يراقبوا التلاميذ خاصتا باعتبارهم مراهقين بدرجة الأولى وكلنا نعرف كم هيا حساسة هذه الفترة، من خلال نصحهم وتنظيم وقتهم لممارسة هذه الألعاب وأوقات لمراجعة الدروس. والهدف الرئيسي من دراستنا هو معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي على تلاميذ القسم النهائي الثانوي.

وقمنا بتقسيم هذه الدراسة إلى ثلاثة فصول:

الفصل الأول: بعنوان " الإطار المفاهيمي" ويتضمن إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، أهمية الدراسة والأهداف الموضوع، ثم أسباب إختيار الموضوع (أسباب ذاتية وأسباب موضوعية)، وأيضا المفاهيم الأساسية المتعلقة بمتغيرات الدراسة والدراسات السابقة وأخيرا المقاربة النظرية.

الفصل الثاني: تحت عنوان "الإجراءات المنهجية للدراسة " تناولنا فيه مجالات الدراسة (المجال المكاني والزماني والبشري)، ومنهج المعتمد في الدراسة، ثم تناولنا العينة وطريقة إختيارها ثم أدوات جمع البيانات (الاستمارة).

الفصل الثالث: والذي جاء بعنوان " تحليل النتائج ومناقشة النتائج " تطرقنا فيه إلى عرض وتحليل البيانات الميدانية وتحليل البيانات الشخصية وجداول البيانات وإستخلاص نتائج التساؤلات الفرعية وإستخلاص النتائج وإقتراح توصيات ثم خاتمة وقائمة المراجع والملاحق.

الفصـل الأول

إشكاليـة الدراسة وإطارها

أولا-الإشكالية الدراسة

ان التطور التكنولوجي السريع الذي يشهده العالم اليوم أدى الى انتشار عدة ظواهر دخيلة أدت الى تغييرات شاملة في سلوك الأشخاص. فالعالم اليوم يشهد تسابقا مخيفا في كسب أحدث الأجهزة الالكترونية لما تحويه من برامج وتطبيقات علمية وعملية مفيدة او ترفيهية من شانها تسهيل الاعمال والمعاملات بين الأشخاص وكذا اختصار المسافات باستعمال التقنيات والمهارات والأساليب الفنية وادارتها واستخدامها لتحقيق الأهداف والرغبات، حيث يسعى الأشخاص اليوم للوصول الى مستوى عال من الرفاهية.

ومن بين أكبر المجالات التي مسها التطور التكنولوجي المجال الترفيهي، الذي شهد تصميم العديد من الأجهزة والتطبيقات الخاصة بالألعاب الالكترونية، والتي نالت المراتب الأولى على حساب باقي الألعاب التقليدية، حيث يتم تحميلها وتداولها باعتبارها سلعة تجارية سريعة التحديث، فالألعاب الالكترونية بدأت بالألعاب بسيطة وصولا الى العاب حديثة متطورة وأكثر واقعية بجودة تقنية عالية.

إن أكثر الفئات استخداما للألعاب الالكترونية هم الأطفال والمراهقين ونخص بالذكر تلك الفئة المتمدرسة، والتي تسعى المجتمعات الى الرفع من مستوى تحصيلها الدراسي والمتمثل في كم المعلومات والمهارات التي يتوجب على هذه الفئة فهمها واستيعابها اثناء الأداء الدراسي. فاستخدام التلاميذ لهذه الألعاب كان له أثر على حياتهم اليومية بشكل عام، وعلى تحصيلهم الدراسي بشكل خاص، فالتلاميذ عادة يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية السلوكية، الصحية او الفكرية. وهو الموضوع الذي اثار فضولنا لبحث ودراسة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ.

وقد وقع اختيارنا في الدراسة الميدانية على عينة عشوائية من تلاميذ الاقسام النهائية للطور الثانوي بثانوية الشهيد العربي قويدر ببلدية ورقلة. وتتمثل مشكل الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:
هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي ببلدية ورقلة؟

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

1. ما هي دوافع التلاميذ نحو الألعاب الإلكترونية؟
2. ما هي درجة إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية؟
3. هل يؤثر إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية في التحصيل الدراسي؟

ثانيا–أهمية الدراسة

تتمثل أهمية الدراسة في أهمية الموضوع في حد ذاته، والنتائج المتوصل اليها، والتي سوف تسهم في تقديم إضافة علمية في مجال علم الاجتماع، حيث ان استعمال الألعاب الالكترونية في السنوات الأخيرة من طرف فئة التلاميذ أصبح ظاهرة تدعو للمزيد من البحوث والدراسات، وهذا راجع لأثرها على سلوكهم بشكل عام وتحصيلهم الدراسي بشكل خاص، إطلاع التربويين (مدراء، معلمين، مرشدين وتربويين) وأولياء

ثالثا–أهداف الدراسة

تهدف دراستنا الى ما يلي:

- معرف أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الاقسام النهائية للتعليم لثانوي.
- الوصول لنتائج توضح لنا العلاقة المترتبة بين التحصيل الدراسي لتلاميذ والألعاب الإلكترونية.
- التعرف على طرق ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الاقسام النهائية للتعليم الثانوي.
- الوقوف على أسباب ودوافع اقبالهم على الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الاقسام النهائية للتعليم الثانوي.
- تسليط الضوء على الجانبين الإيجابي لتثمينه والسلبي لمعالجته لدى تلاميذ الاقسام النهائية لتعليم الثانوي.
- سد بعض مما يحتاجه المهتمون بموضوع الدراسة.

رابعا-أسباب اختيار الموضوع الدراسة

1 - أسباب ذاتية

- الرغبة في دراسة الموضوع.
- بحكم أنني أمارس الألعاب الإلكترونية وأعلم مدى خطورتها، حاولت طرح هذا الموضوع، ودراسته على التلاميذ الذين يعتبرون أكبر فئة مدمنة على هذه الألعاب الإلكترونية.
- الرغبة في مواصلة دراسة الموضوع الذي تناولته في مرحلة ليسانس نظرا لأهميته في الوقت الراهن.
- الرغبة في التدرب على كيفية إجراء بحث علمي وميداني وذلك في إطار الحصول على شهادة الماستر.

2 - أسباب الموضوعية

- أغلبية أفراد المجتمع لا يمتلكون فكرة عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ من جميع الجوانب رغم أهميتها حيث تعتبر هذه الألعاب سلاح ذو حدين.
- مثل هذه المواضيع لم تحظى بالقسط الوافر من الدراسات.
- إثراء هذا الموضوع ببعث الدراسات، وتسليط الضوء عليها نظرا لأهميته في وقتنا الراهن.

خامسا-تحديد مفاهيم الدراسة

إن مفهوم التحصيل الدراسي من أكثر المفاهيم تداولا في جميع الأوساط العلمية والعملية والأكثر استخداما له وسط التربية والتعليم لأنه جانب هام يقوم بتحديد الدور الاجتماعي للفرد.

1 - مفهوم التحصيل الدراسي: أنه مقدار المعرفة التي حصلها الفرد نتيجة التدريب والمرور بخبرات سابقة (عبد الرحمان العيسوي،1974، ص 129).

- كما يعرفه الدسوقي 1988: هو المعرفة والمهارة حال قياسها. (أمل فتاح زيدان: مرجع سابق، ص 271).

- تعريف صلاح الدين غلام: يعرفه على أنه مقدار استيعاب التلاميذ لما تعلموه من خبرات معينة في مادة دراسية مقررة وتقاس بالدرجات التي تحصل عليها التلاميذ في الاختبارات التحصيلية. (رشاد صلاح الدمنهوري وعباس محمود عوض،1995، ص 23).
- من خلال هذه المفاهيم نلاحظ أن عملية التحصيل لها دلالة ترتبط بكل من عملية التعلم والدراسة، والمستوى التحصيلي والذي يقصد بها النقطة أو العلامة التي تأتي بعد عملية التحصيل أو التقييم الذاتي للتلميذ، كما أنه لا يمكننا تحدد الفترة التي تنتهي فيها عملية التحصيل فهي مرتبطة بمرحلة الطفولة إلى أواخر العمر أو أعلى مستوى من التعلم الذي يمكن أن يصل إليه الفرد.
- التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي: هو مصطلح تربوي وهو كل ما يتلقاه المتعلم من معارف ومهارات في المدرسة طيلة فترة تعلمه ويتم قياسه عن طريق اختبارات من طرف الأساتذة.

-قياس التحصيل الدراسي

يتم قياس التعلم والحكم عليه من خلال ملاحظة الأداء الخارجي الذي يقوم به الفرد، إذ يعد السلوك محكا مرجعيا يتم الاعتماد عليه في الحكم على حدوث التعلم أو عدم حدوثه، وتتنوع وسائل وأساليب القياس تبعا لنوع التعلم، التعلم الحكري يقاس بوسائل غير تلك التي تستخدم لقياس التعلم المعرفي أو الاجتماعي مثلا، وعموما هناك عدد من المعايير تستخدم لقياس التعلم ومدى جودتها ومنها: (عماد زغلول، نظريات التعلم، 2009، ص 39-40)

- **السرعة:** وتمثل في الزمن الذي يستغرقه الفرد لتعلم مهارة أو سلوك معين، أو من خلال السرعة في تنفيذه لعمل معين.
- **الدقة:** وتتمثل في القيام بالسلوك أو المهمة بأقل عدد من الأخطاء.
- **المهارة:** وتتمثل في القدرة على التكيف مع الأدوار المختلفة بحيث يتمكن الفرد من أداء السلوك أو العمل بسرعة ودقة وإتقان في ظل الظروف والمواقف المختلفة
- **عدد المحاولات اللازمة للتعلم:** وتتمثل في عدد المحاولات التي يحتاجها التلميذ لتعلم مهمة أو سلوك معين.

- **قوة الاستجابة:** وتتمثل في شدة الاستجابة المطلوبة حسب الموقف المثير الذي يواجه التلميذ
- **كمون الاستجابة:** ويتمثل في سرعة الاستجابة للموقف المثير ويقاس ذلك بالزمن المستغرق بين التعرض لمثير والاستجابة له.
- **احتمالية الاستجابة:** ويتمثل في احتمالية ظهور استجابة من نوع معين في موقف معين. (عماد زغلول، نظريات التعلم، 2009، ص 39−40).

2 − مفهوم الألعاب الالكترونية

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب" والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من الألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الأنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على الاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي أو اللعب ضد الحاسوب أو مع الأصدقاء أو ضدهم عن طريق الأنترنت.(الشحروري،2008،ص46).

التعريف الإجرائي للألعاب الالكترونية

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية تلعب بواسطة أجهزة حديثة عن طريق الأنترنت أو بدونها وتلعب بشكل فردي أو جماعي.

3 − التلاميذ

لغة: جمع تلاميذ، وهو طالب العلم، الذي يتعلم صنعة أو حرفة. (جيران مسعود، الطبعة 7، 1922، ص 198.)

اصطلاحا: هو الشخص الذي تهيأ لمرحلة تعليمية معينة يتحكم فيها المستوى العقلي والزمني، كما وجب أن تتوفر فيه قدرات واهتمامات وعادات بغية اكتساب المهارات والعادات اللغوية التي يطمح الأستاذ تعليمها له، مع مراعاة قدرات واستعدادات المتعلم من حيث الهدف الذي يسعى إلى تحقيقه. (خيرات نعيمة، 2015، ص 5).

التلميذ يعرف على أنه ذلك الشخص الذي يتابع دراسته في المرحلة الابتدائية أو الإعدادية أو الثانوية. (سناء الغندوري،2014، ص 202).

كما يعرف أيضا على أنه العنصر الأساسي لإطار العلاقة المدرسية المكونة أساسا من المعلم والتلميذ لذلك يجب على المعلم أن يكون ملما بخصائص التلميذ حتى يضمن النجاح لعمله اليومي. (بن سي مسعود لبنى،2008، ص 34).

التعريف الإجرائي لتلميذ: التلميذ هو الشخص أو الفرد الذي يتلقى معرفة أو علم أو مهارة ما من المعلم في المدرسة سواء كان هذا في الابتدائية أو المتوسطة أو الثانوية.

سادسا: الدراسات السابقة

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لابد من الإعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالإنطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه، أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال، إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين.

1 - الدراسات المحلية

قام بها الباحثين عبد الرؤف براهيمي ومنير ضافري، دراسة مقدمة لنيل شهادة الماستر، تخصص اتصال وعلاقات عامة، تحت عنوان أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة (PubG) نموذجا، جامعة العربي بن مهيدي–أم بواقي – كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، السنة 2020/2019.

إشكالية الدراسة

وتمثلت إشكالية الدراسة في السؤال التالي:

ما هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين بجامعة العربي بن مهيدي / أم بواقي : لعبة PubG نموذجا؟

حيث تفرعت عن هذه الإشكالية الأسئلة الفرعية التالية:

- ماهي دوافع إستخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي للعبة PubG ؟
- ماهي حاجات إستخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي للعبة PubG ؟
- ماهي الإشباعات المحققة وراء إستخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي للعبة PubG ؟
- كيف يتفاعل طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي مع لعبة PubG ؟

عينة الدراسة

تمثلت عينة الدراسة في 50 طالب من جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي.

منهج الدراسة

تم إعتماد منهج المسح بالعينة بإعتبار الدراسة تندرج ضمن البحوث والدراسات الوصفية.

أدوات الدراسة

قد تم إعتماد أداتي الملاحظة والإستبيان لجمع البيانات وبرنامج spss لمعالجة البيانات واستخراج النتائج.

نتائج الدراسة

توصلت الدراسة الى ما يلي:

- أن دوافع إستخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي للعبة PubG هي لغاية التسلية والترفيه وقضاء الوقت وإشباع رغبات الفوز وتحقيق الإنتصارات وإثبات الذات.
- إن حاجات إستخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي، في المنافسة والتحدي وتحسين مستوى أدائهم، وكذا الهروب من الضغوطات الاجتماعية والدراسية بالإضافة إلى رغبتهم في اكتشاف اللعبة.
- أن طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم بواقي يتفاعلون مع لعبة PubG عبر وسائل التواصل الاجتماعية مع أصدقائهم حول كل ما يخص اللعبة.
- يتأثر الطلبة نفسيا بلعبة PubG وذلك بإحساسهم بالنشاط والحيوية عند الربح والإحباط عند الخسارة.

وفي الأخير توصلت الدراسة إلى الإجابة على الإشكالية الرئيسية أي أنه يوجد أثر للألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين بجامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي.

أوجه الإستفادة من الدراسة

يظهر من خلال الدراسة أن هناك إشتراك مع دراستي في مجال المتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية، حيث تعتبر هذه الدراسة فرعا من دراستنا وقد تناولت هذه الدراسة تأثير لعبة بوبجي باعتبارها أحد أكثر الألعاب ممارسة من طرف الطلاب وتلاميذ وقد إستفدت من هذه الدراسة، فهي قد أتاحت لي القاعدة التي تدعمني في بحثي سواء كان ذلك من الجانب المنهجي أو في تحديد العينة والبناء النظري لدراستي، وإعتمدتها كمرجع لدراستي.

2 – الدراسات الأجنبية

قام بها الباحثين يوسف حسن وعزام محمد أمين بالمجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد 12، العدد 2، 2019. حيث عالجت في الإشكالية التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة إحدى الجامعات بفرنسا.

إشكالية الدراسة:

وتمثلت إشكالية الدراسة في السؤال التالي:

هل يمكن للمحتوى العنيف للألعاب الإلكترونية أن يؤدي إلى زيادة في السلوك العدواني ونقص في سلوك المساعدة؟

وهذا التساؤل يتضمن مجموعة من التساؤلات الفرعية أهمها:

- هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدي إلى السلوك العدواني؟
- هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدي إلى نقص في سلوك المساعدة؟
- هل يوجد فروق بين الذكور والإناث في السلوك العدواني أو سلوك المساعدة؟

عينة الدراسة

طبقت التجربة على عينة من طلاب إحدى الجامعات الفرنسية التي بلغ عددها 62 طالبا نصفهم من الإناث تتراوح أعمارهم بين 18 سنة و26 سنة.

منهج الدراسة

إعتمدت هذه الدراسة على المنهج التجريبي وإعتمدت في تصميم التجربة القياس البعدي على نموذج المجموعتين المتكافئتين.

نتائج الدراسة

وقد توصلت هذه الدراسة إلى نتائج تمت الإشارة إليها ومن أهمها:

- أفراد العينة الذين لعبو باللعبة الإلكترونية العنيفة أظهرواإهتماما أقل بمن يحتاجون للمساعدة من أولئك الأفراد الذين لعبو باللعبة الإلكترونية الغير عنيفة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العدوان أو سلوك المساعدة.

- أن المتغير الأهم في إزدياد العدوان وإنخفاض سلوك المساعدة هو اللعب بألعاب الفيديو العنيفة.

أوجه الإستفادة من الدراسة

تناولت هذه الدراسة جانب من جوانب التي يمكن أن تأثر بالسلب على الشخص الذي يمارس الألعاب الإلكترونية، تتشابه دراستنا نوعا ما مع هذه الدراسة في وجود تشابه في الأثار الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، إلا أنها تختلف عن دراستنا في كونها إعتمدت على المنهج التجريبي والقياس البعدي منهجا لها ونحن اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي وإستخدمنا الإستبيان الإلكتروني، ومن خلال إستطلاعنا على هذه الظاهرة إستفدنا منها كمرجع في الجانب المنهجي من خلال إعتمادها كمرجع دراسة سابقة.

3 – الدراسات العربية

قام بها الدكتور عبد الله، رسالة دكتوراه، كلية التربية، تحت عنوان: إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية. سنة 1431/ 1432 هـ.

إشكالية الدراسة

إنطلق الباحث من إشكالية مفادها التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب. فحدد الباحث التساؤل الرئيسي التالي

ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الإبتدائي والمتوسط والثانوي) بمدينة الرياض؟

وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

- ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض؟

- معرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض؟
- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

عينة الدراسة

وتمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام (الإبتدائي، المتوسط، الثانوي) بمدينة الرياض ونظرا لإتساع وكبر مجتمع البحث إستعان الباحث بإستخدام المسح بالعينة حيث إختار تطبيق دراسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس إبتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية الذين بلغ عددهم 359 طالب كانو يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431/ 1432 هـ.

منهج الدراسة

إعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسب لطبيعة الدراسة، كما إستعان الباحث في جمع البيانات بالإستبيان موزع على ثلاثة محاور حيث تضمن المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، أما المحور الثاني ضمن إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية، والمحور الثالث تضمن سلبيات الألعاب الإلكترونية.

نتائج الدراسة

توصلت هذه الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها.

- أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز بالمنافسة، التحدي، حب الإستطلاع، التخيل، التصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.
- كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الإلكترونية أثار إيجابية وسلبية، من أبرزها (إيجابيا) أنها تساهم في تحسين المهارات والقدرات الاجتماعية والأكاديمية لدى الاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، إكتساب

لغات أجنبية، تغير طريقة التفكير وتوسيعها، أما السلبية كانت عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية وأضرار سلوكية وأمنية، وأضرار صحية وإجتماعية.

أوجه الإستفادة من الدراسة

من خلال دراستنا التي قمنا بها وهذه الدراسة التي إعتمدنا عليها كدراسة سابقة لا حضنا عدم وجود إختلافات كبيرة بينهما حيث أن دراستي تناولت أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ وهذه الدراسة تناولت إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، أي وجد تشابه في منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الإستبيان واختلاف في نوع الدراسة ومجتمع البحث الذي كان أشمل مقارنة بدراستي وعينة الدراسة، كما تم الإستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري.

سابعا: المقاربة النظرية

من خلال دراستنا وبحثنا المتواصل والعميق لم نجد أي مقاربة نظرية متعلقة بالمتغيرين معا نظرا لحداثة موضوع الألعاب الإلكترونية مقارنتا ب التحصيل الدراسي.

النظرية البنائية

تُعد النظرية البنائية من أهم نظريات التعلم الحديثة، ويُعد جان بياجيه مؤسس البنائية في العصر الحديث حيث يرى أن التفكير عملية تنظيم وتكيُّف، ومن خلال هاتين العمليتين يكتسب المتعلم قدراته المعرفية، فالتنظيم هو الجانب البنائي من التفكير، أما التكيف فهو عملية سعي المتعلم لإيجاد التوازن بين ما يعرف (خبراته) والظواهر والأحداث التي يتفاعل معها في البيئة.

وتقوم النظرية البنائية على اعتقاد أن المتعلمين ينشؤون معرفتهم الشخصية من خلال خبراتهم، وأن المعرفة تُبنى بواسطة المتعلم، وتلعب الخبرات والتفاعلات الاجتماعية دوراً مهماً في عملية التعلم. بمعنى أن التعلم عبارة عن عملية إيجابية نشطة يتعلم فيها المتعلم أفكاراً جديدة مبنية على معارف وخبرات سابقة، عن طريق دمج المعلومات الجديدة في المعرفة القديمة المتوفرة عند

المتعلم، ومن ثم يجرى تعديل المفاهيم والتصورات السابقة لاستيعاب الخبرات الجديدة. (د. رأفت سليم عبد العزيز، 19/05/2018).

المبادئ الرئيسية للتعلم البنائي

- التعلم عملية بنائية نشطة ومستمرة وغرضية التوجيه.
- المعرفة القبلية للمتعلم شرط أساسي لبناء التعلم.
- الهدف من عملية التعلم هو إحداث تكيفات تتلاءم مع الضغوط المعرفية
- مواجهة المتعلم بمشكلة أو مهمة حقيقية تهيئ أفضل ظروف التعلم.
- تتضمن عملية التعلم إعادة بناء الفرد لمعرفته من خلال عملية تفاوض إجتماعي مع الأخرين.
- التعلم عملية تحتاج الوقت، إذ أن التعلم لا يحدث بشكل لحظي مباشر. (نفس المرجع السابق).

إستفادة الألعاب الإلكترونية التعليمية من النظرية البنائية

- تؤكد النظرية البنائية على أن التعلم يحدث عندما يكون المتعلم أكثر نشاط وقدرة على بناء هيكله المعرفي بنفسه، والألعاب الإلكترونية التعليمية تقوم على تنويع المثيرات.
- ترى البنائية أن المتعلم ينبغي أن يتوصل بنفسه إلى المعرفة وبطريقته الخاصة، وتحقق الألعاب الإلكترونية التعليمية ذلك.
- ترى البنائية أن لكل فرد خصائصه وأفكاره وخلفياته وخبراته الفريدة وطريقة تعلمه الخاصة، من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية يحصل المتعلم على معلومة بنفسه. (نفس المرجع السابق).

إسقاط النظرية على دراستنا

ترى النظرية البنائية أن التعلم عن طريق الألعاب الإلكترونية له العديد من الإيجابيات وتلعب دور كبير في تطوير قدرات التلميذ العقلية وزيادة الخبرة لديه فهي تقوم بتنويع المثيرات، ومن هذا المنطلق يمكن تفسير أهمية دراستنا للأثر الذي تتركه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ القسم النهائي الثانوي.

الفصـل الثانـي

الإجراءات المنـهجيـة للدراسـة

أولا: مجالات الدراسة

وتعتبر مجالات الدراسة فضاء واسع حيث تضم المجال المكاني والزماني الذي تمت فيه إجراءات الدراسة إضافة إلى المجال البشري أي عينة البحث.

1 – المجال المكاني للدراسة

امتدت الدراسة الاستطلاعية من أول يوم به بموضوع البحث وطرحه أما إجراءاته الميدانية كانت يوم 2022/04/10 إلى 2022/04/26 وكان الهدف هو التعرف على المجتمع الأصلي للدراسة واختيار العينة.

2 – المجال الزماني

أجريت هذه الدراسة في الموسم الجامعي (2022/2021) حيث قسمت إلى مرحلتين:

- مرحلة الدراسة النظرية منذ شهر ديسمبر 2021 حيث تكون مرحلة إختيار الموضوع والبحث النظري ودراسة المواضيع السابقة.
- مرحلة الدراسة الميدانية حيث بدأت في 2022/04/10، قمنا في هذه الفترة بالإستطلاع على المؤسسة وجمع المعلومات، إلى غاية 2022/04/24، حين قمنا بإعداد الاستمارة وتحكيمها من طرف الأستاذ المشرف ثم توزيعها على عينة الدراسة وتفريغها في spss.

3 – المجال البشري

يقصد به تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي الذين يتم اجراء الدراسة عليهم والذين يتكونون من فئات عمرية مختلفة ومن حيث الجنس (ذكر) (أنثى) ويقدر عددهم بـ: 175 تلميذ.

ثانيا: المنهج الدراسة

لابد عند إجراء أي بحث أو دراسة يجب الإعتماد على منهج مناسب يخدم الدراسة أو البحث بطريقة علمية ومنهجية سليمة، ويعرف المنهج بأنه الطريقة أو الأسلوب أو الكيفية التي يصل بها الباحث أو العالم الى نتائجه فهو وسيلة محددة توصل الى غاية معينة وقد استعمل أفلاطون كلمة المنهج بمعنى البحث أو المعرفة وكذلك أرسطو ومن ثم إستعمل هذا اللفظ بمعنى طائفة من القواعد العامة المصاغة من أجل الوصول إلى الحقيقة في العلم.(AMRANI.MOHAMED)

ويمكن تعريف المنهج الوصفي بأنه أسلوب من أساليب التحليل المتمركز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية تم تفسيرها بطريقة موضوعية وبما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة.(محمد عبيدات وأخرون،1999،صفحة46)

ولأن دراستنا تهدف الى كشف ووصف أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي.فقد قمنا بإختيار المنهج الوصفي لأنه الأنسب للبحث في هذا الموضوع من خلال الوقوف على الأثار المترتبة من استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، والمنهج الوصفي يرتكز على الوصف الدقيق والتفصيل في الظاهرة المدروسة.

ومن أهم الإعتبارات التي قادتنا إلى إستخدام المنهج الوصفي دون غيره نذكر منها:

- هذه الدراسة تفرض استخدام أدوات المنهج الوصفي كالإستمارة والمقابلة والملاحظة وذلك لجمع أكبر قدر ممكن من المعلومات الضرورية والمناسبة لدراسة، وبتالي الوصول الى نتائج علمية دقيقة وواقعية.

ثالثا: مجتمع البحث

يمكن تعريف مجتمع البحث بأنه يخص مجموعة من الأفراد أو الأشياء، أي حسب كريستوف غورديو، "مجموعة من الوحدات الأساسية التي يجرى عليها التحليل."

- ومجتمع البحثي لهذه الدراسة هو تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي لثانوية الشهيد العربي قويدر بورقلة والبالغ عددهم ب 175 تلميذ.

العينة

هي تلك المجموعة من العناصر أو الوحدات التي يتم استخراجها من مجتمع البحث ويجري عليها الاختبار أو التحقق على إعتبار أن الباحث لايستطيع موضوعيا التحقق من كل مجتمع البحث نظرا إلى الخصائص التي يتميز بها هذا المجتمع،وعليه يمكن القول إن العينة "مجموعة فرعية من عناصر مجتمع بحث معين". إنها ذلك الجزء من الكل الذي يتم إستخراجه من إمكانية التحقق من الفرضيات، والذي فرضه عدم قدرة الباحث إختبار كل وحدات عالم الباحث أينما وجدت".(سعيد سبعون، مرجع سابق، 2017، صفحة 135).

وبما أن أفراد عينة الدراستنا الذين يمثلون مجتمع البحث والذين يتمثلون في تلاميذ الطور النهائي لتعليم الثانوي فإن العينة المناسبة لهذه الدراسة هي العينة العشوائية البسيطة.

حيث يتم في هذا النوع من العينات بإختيار العينة عشوائيا.

رابعا: أدوات جمع البينات

1 - الإستمارة

عرفها "خالد حامد" بأنها: نموذج يضم أسئلة توجه إلى المبحوثين من أجل الحصول على معلومات حول موضوع أو مشكلة أو موقف يتم ملؤها مباشر وتسمى الإستبيان، يطلب من المبحوث الإجابة عنها مباشرة وقد ترسل عن طريق البريد وتسمى الإستبيان البريدي ولقد عرفها "موريس أنجرس" وأعطى لها تعريفا أكثر تحديدا ودقة في كتابه "منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية" جاء نصه كما يلي: تقنية مباشرة للتقصي العلمي تستعمل ازاء الأفراد، وتسمح بإستجوابهم بطريقة موجهة والقيام بسحب كمي بهدف إيجاد علاقات رياضية والقيام بمقارنات رقمية" وهي بذلك تقنية مباشرة لطرح الأسئلة على الأفراد وبطريقة موجهة،ذلك لأن صيغ الإجابات تحدد مسبقا وهذا مايسمح بالقيام بمعالجة كمية بهدف اكتشاف علاقات رياضية واقامة مقارنات كمية وهي وسيلة للدخول مع

المبحوثين في اتصال مباشر بواسطة طرح الأسئلة عليهم واحدا واحدا والطريقة ذاتها بهدف إستخلاص إتجاهات وسلوكيات مجموعة كبيرة نوعا ما من الأفراد، إنطلاقا من الأجوبة المتحصل عليها.(نادية سعيد، 2017، صفحة 252،253)

المتوسط الحسابي: وهو متوسط مجموعة من القيم أو مجموع القيم المدروسة مقسوم على عددها، وذلك بغية التعرف على متسوط إجابات المبحوثين حول الاستبيان ومقارنتها بالمتوسط الحسابي الفرضي المقدر بـ(03) لأن التنقيط يتراوح من (01) إلى (03) وهو يساعد في ترتيب الفقرات حسب أعلى متوسط.

الانحراف المعياري: ذلك من أجل التعرف على مدى إنحراف استجابات أفراد الدراسة اتجاه كل فقرة أو بعد، والتأكد من صلاحية النموذج لاختبار الفرضيات (1)، ويوضح التشتت في استجابات أفراد الدراسة فكلما اقتربت قيمته من الصفر فهذا يعني تركز الإجابات وعدم تشتتها، وبالتالي تكون النتائج أكثر مصداقية وجودة، كما أنه يفيد ترتيب العبارات أو الفقرات لصالح الأقل تشتتا عند تساوي المتوسط الحسابي المرجح بينها (2)

خامسا : عرض البيانات والنتائج وتحليلها:

المحور الأول: الخصائص الشخصية

يهدف هذا المحور الأول وهو محور يدرس الخصائص الشخصية للعينة البالغة (103) تلميذا كما ذكرنا سابقا وهذا لمعرفة العينة حول جنسهم ومستواهم المعيشي وغيرها من الأسئلة والتي شملت أربعة (أسئلة) التي تصب في خانة اتجاه التلاميذ وكانت النتائج كالتالي:

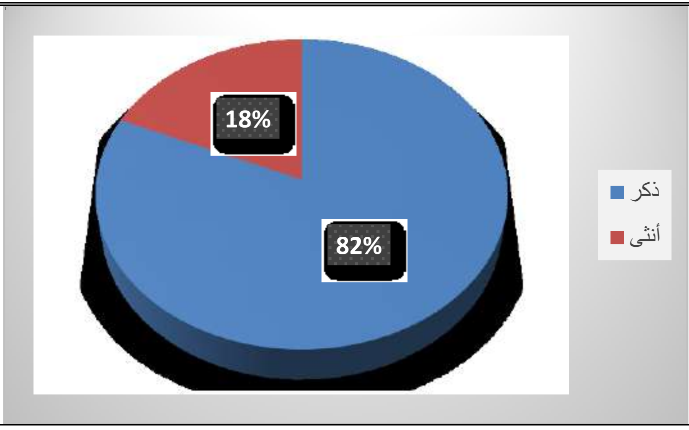
1- مصطفى حسن باهي، الحصاء وقياس العقل البشري، مركز الكتاب للنشر، مصر، 2000، ص83.

2- يعلي فروق، مطبوعة حول مقياس إعلام آلي: اختبار الفرضيات، جامعة محمد لمين دباغين، سطيف 2، 2015، ص52

الجدول رقم 1 : توزيع العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة %
ذكر	84	81.6
أنثى	19	18.4
المجموع	103	100.0

يبين الجدول أعلاه توزيع العينة حسب متغير الجنس من الملاحظ أن فئة الذكور تفوق فئة الإناث، وهذا لأن الألعاب الإلكترونية تستهوي فئة الذكور أكثر من الإناث.

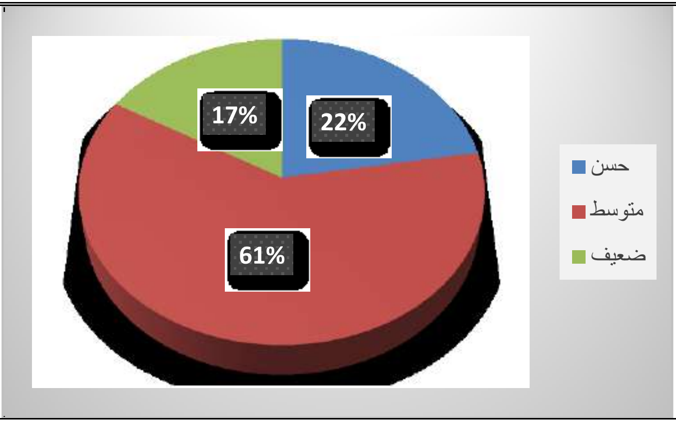


الشكل رقم 1 : توزيع العينة حسب متغير الجنس

الجدول رقم 2 : توزيع العينة حسب المستوى المعيشي

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة %
حسن	23	22.3
متوسط	63	61.2
ضعيف	17	16.5
المجموع	103	100.0

المستوى المعيشي الأكثر توفرا للفئة المدروسة نجد فئة ذات المستوى الدخل المتوسط حيث نجد نسبتهم قد بلغت (61%) أم الفئة الثانية نجد الفئة التي لديها دخل لا بأس به حيث بلغت نسبتهم (22%) أما أخر فئة نجد ذات الدخل الضعيف وهم يمثلون نسبة (16%).

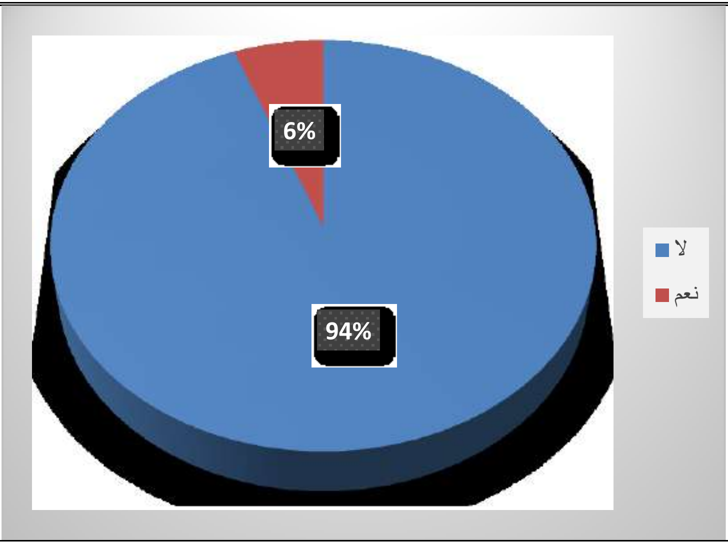


الشكل رقم 2 : توزيع العينة حسب المستوى المعيشي

الجدول رقم 3 : توزيع العينة حسب إجابتهم عن إعادة السنة

الاعادة	التكرار	النسبة %
لا	97	94.2
نعم	6	5.8
المجموع	103	100.0

من خلال الجدول أن الفئة الأكثر توفرا لدراستنا هي الفئة الغير معيدة للسنة حيث بلغت نسبتهم كما يظهرها الجدول نسبة (94%). أم الفئة التي أعادة السنة فقد بلغت (6%).

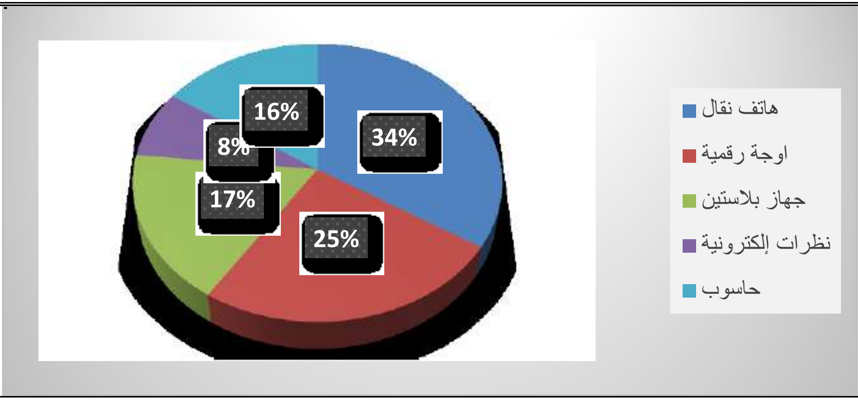


الشكل رقم 3 : توزيع العينة حسب إجابتهم عن إعادة السنة

الجدول رقم 4 : توزيع العينة حول الوسائل المستعملة للألعاب الإلكترونية

نوع الوسيلة	التكرار	النسبة %
هاتف نقال	35	34.0
لوجة رقمية	26	25.2
جهاز بلايستيشن	18	17.5
نظارات إلكترونية	8	7.8
حاسوب	16	15.5
المجموع	103	100.0

من خلال الجدول والذي يوضح نوع الوسيلة التي يمتلكها التلاميذ لممارسة الألعاب الإلكترونية حيث نجد أكثر والوسائل المتوفرة هي الهواتف النقالة والتي جاءت بنسبة (34%) وهذ لتوفرها في الاسواق الجزائرية وبأثمان في متداول الفئات التي لديها دخل المتوسط وكذل نجد الألواح الإلكترونية والتي كانت بنسبة (25%)، كما يظهر الجدول أيضا أن جهاز بلايستيشن والحاسوب واللذان جاءا بنسبة (17%-15%) وهو ما يظهر أيضا على مدى توفرها عند التلميذ لاستخدامها للتسلية، كما أن النظارات الإلكترونية هي غير متوفرة للجميع وهذا راجع لثمنها الباهض وقد بلغت نسبة المالكين لهذه الوسيلة (8%) بالتقريب.



الشكل رقم 4 : توزيع العينة حول الوسائل المستعملة للألعاب الإلكترونية

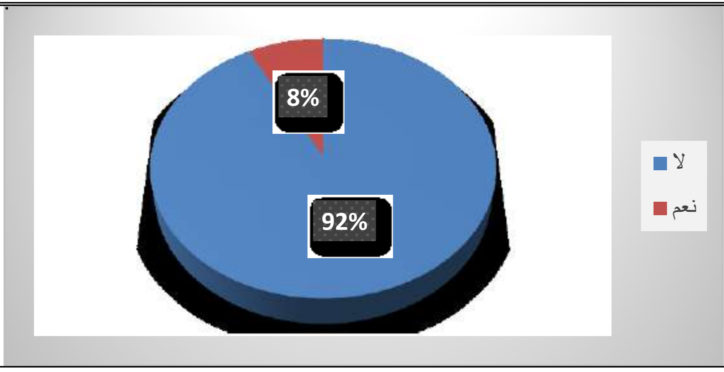
المحور الثاني: أنماط ممارسة الألعاب الالكترونية

المحور الثاني كان الهدف منه معرفة أنماط التلاميذ نحو الألعاب الإلكترونية وقد تمثلت في سبع (07) فقرات تقيس الأنماط التلاميذ.

الجدول رقم 5 توزيع العينة حسب إجابتهم على تردد إلى صلات الألعاب

الجنس	التكرار	النسبة %
لا	95	92.2
نعم	8	7.8
المجموع	103	100.0

تظهر نتائج الجدول أن معظم الفئات التي هي محل الدراسة لا تذهب إلى صلات الألعاب حيث نجد نسبتهم قد بلغت (92%)، أم عن اللذين يذهبون إلى الصلات الألعاب فقد بلغت نسبتهم (8%) بالتقريب.

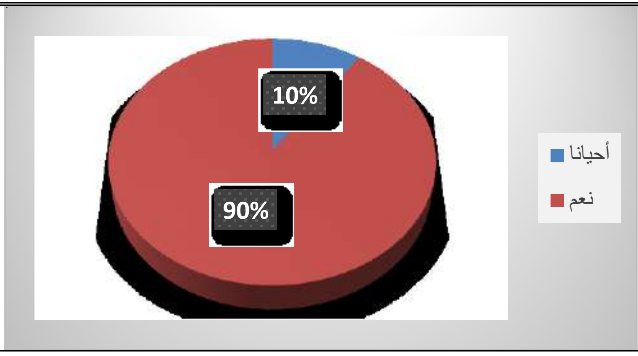


الشكل رقم 5 : توزيع العينة حسب إجابتهم على تردد إلى صلات الألعاب

الجدول رقم 6 توزيع العينة حسب مدى استمتاعهم للألعاب الإلكترونية

الجنس	التكرار	النسبة %
أحيانا	**10**	**9.7**
نعم	**93**	**90.3**
المجموع	103	100.0

تظهر نتائج الاستطلاع أن معظ الفئة هي تستمتع إلى الألعاب الإلكترونية وحسب رأيهم إنها تستهويهم وتخريجهم من ضغوطات الدراسة وقد مثلت بنسبة (90%) أما الذي يشرون على أنهم لا تستهويهم الألعاب الإلكترونية فقد مثلت بنسبة (10%) بالتقريب.

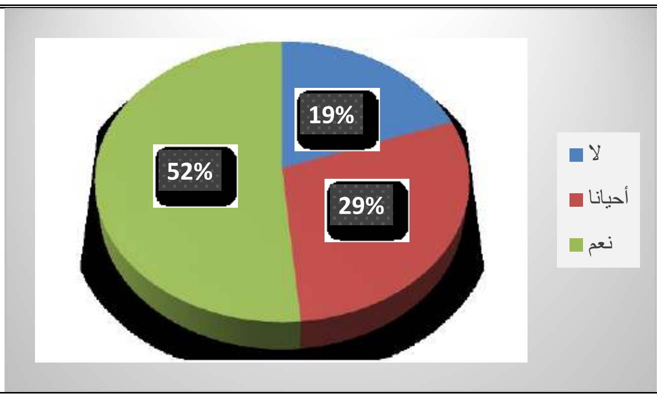


الشكل رقم 6 : توزيع العينة حسب مدى استمتاعهم للألعاب الإلكترونية

الجدول رقم 7 توزيع العينة حسب مدى تفاعلهم أثناء استغلالهم للالعاب الإلكترونية

الجنس	التكرار	النسبة %
لا	20	19.4
أحيانا	30	29.1
نعم	53	51.5
المجموع	103	100.0

من خلال النتائج المظهر في الجدول أعلاه نجد أن نصف العينة المدروسة تنفعل أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وهذا ما توضحه نسبة (19%)، كما أن نجد أيضا من لا ينفعلون والتي كانت نسبتهم (29%)، أما الفئة والتي مثلت بنسبة (29%) فهي تنفعل أحيانا، وهذا حسب نوع الألعاب التي يلعبونها حسب رأيهم.

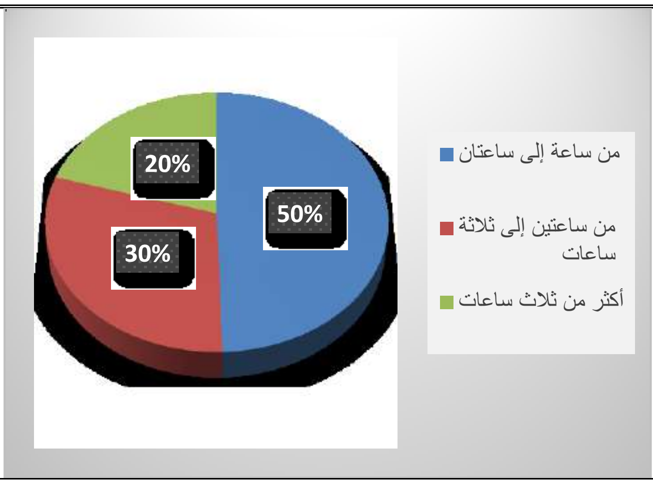


الشكل رقم 7 : توزيع العينة حسب مدى تفاعلهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية

الجدول رقم 8 توزيع العينة حسب مدة استغلال الألعاب الإلكترونية

الجنس	التكرار	النسبة %
من ساعة إلى ساعتان	51	49.5
من ساعتين إلى ثلاثة ساعات	**31**	**30.1**
أكثر من ثلاث ساعات	21	20.4
المجموع	103	100.0

من خلال الجدول نلاحظ أن العينة توزعت بين مفردات العبارة، ولكن نجد أن الفئة التي تظهر هي الفئة التي تلعب من ساعة إلى ساعتين وذلك بنسبة (49%) تليها نسبة (30%) والتي تستغل الألعاب الإلكترونية من ساعتين إلى ثلاث ساعات، أم أقصى مدة كانت بثلاث ساعات فأكثر نجده عند نسبة (20%).

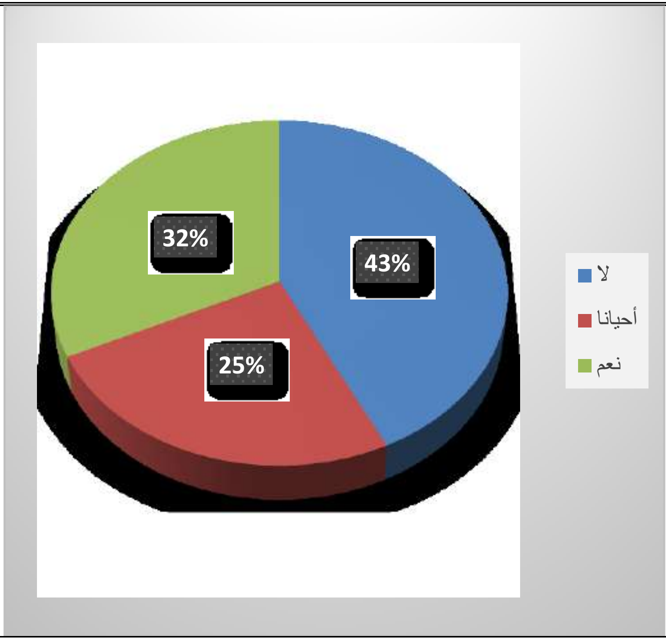


الشكل رقم 8 : توزيع العينة حسب مدة استغلال الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم 9 توزيع العينة حسب إجابتهم عن إحساسهم بالوقت

الجنس	التكرار	النسبة %
لا	**44**	**42.7**
أحيانا	**26**	**25.2**
نعم	**33**	**32.0**
المجموع	103	100.0

نجد أن العينة في هذه الدراسة قد تفرقت في اجابتهم حول احساسهم نحو مرور الوقت حيث نجد أن الفئة التي لا تحس بمرور الوقت كانت بنسبة (42%)، أما النسبة التي تحس بمرو الوقت أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت نسبته قد بلغت (32%)، أم عن الفئة والتي إشارة على أنهم أحيانا يحسون بمرو الوقت أثناء لعبهم للألعاب الإلكترونية نجدهم قد بلغت نسبتهم (25%)

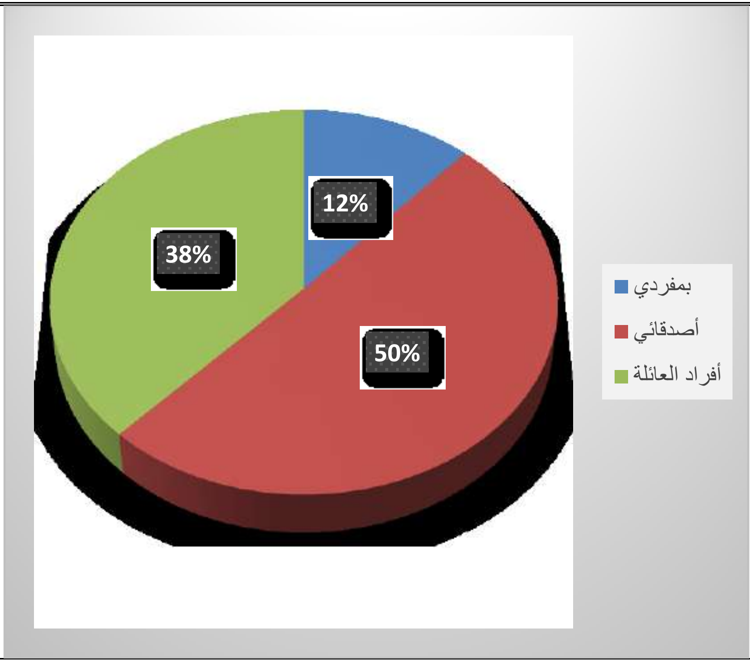


الشكل رقم 9 : توزيع العينة حسب إجابتهم عن إحساسهم بالوقت

الجدول رقم 10 توزيع العينة حسب إجابتهم عن المرافق للألعاب الإلكترونية

الجنس	التكرار	النسبة %
بمفردي	12	11.7
أصدقائي	52	50.5
أفراد العائلة	39	37.9
المجموع	103	100.0

إن عينة الدراسة التي نحن في صدد دراستها نجدها تحبذ أن تتشارك الألعاب الإلكترونية مع أصدقائها وذلك بنسبة (50%)، أما عن الفئة والتي تحب أن تمارس الألعاب الإلكترونية مع أفراد العائلة سواء كان الأخ أو الأب...نجد نسبتهم قد بلغت (38%)، أم عن (11%) والتي أشارت على أنها لا تحبذ المشاركة في الألعاب الإلكترونية حيث تلعب بمفردها.

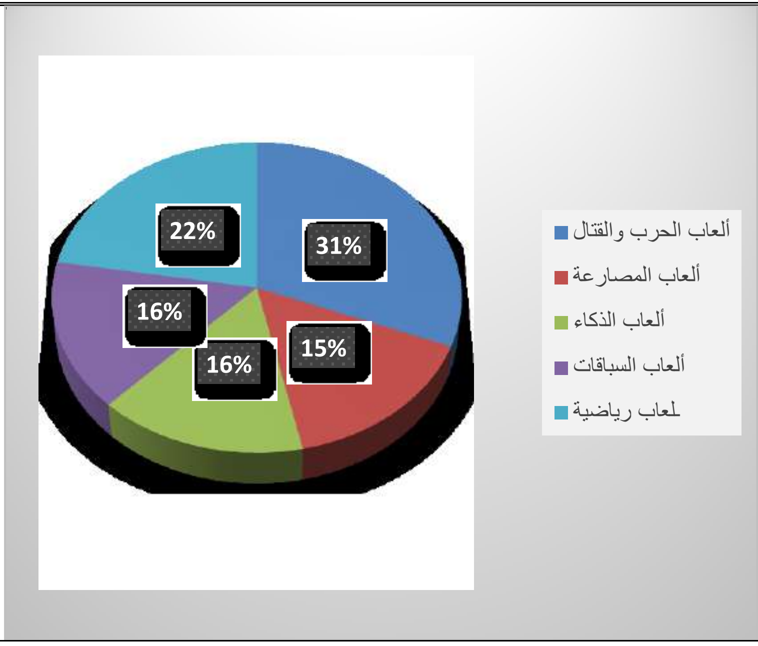


الشكل رقم 10 : توزيع العينة حسب إجابتهم عن المرافق للألعاب الإلكترونية

الجدول رقم 11 توزيع العينة حسب طبيعة الألعاب الإلكترونية

الجنس	التكرار	النسبة %
ألعاب الحرب والقتال	32	31.1
ألعاب المصارعة	16	15.5
ألعاب الذكاء	16	15.5
ألعاب السباقات	16	15.5
الألعاب رياضية	23	22.3
المجموع	103	100.0

من خلال الجدول والتي تظهر أهم الألعاب الإلكترونية والتي تستهوي العينة التي هي محل الدراسة نجد أن ألعاب الحرب والقتال حيث بلغت نسبتهم (31%)، كما أن الألعاب الرياضية جاءت في المرتبة الثانية وذلك بنسبة (23%)، أم عن ألعاب المصارعة والذكاء وألعاب السباقات فنجدها بنسبة متساوية حيث جاءت نسبتها (15%).



الشكل رقم 11 : توزيع العينة حسب إجابتهم عن طبيعة الألعاب الإلكترونية

المحور الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية

يهدف هذا المحور على التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ المستغلين لتلك الألعاب وقد اسعنا في ذلك بالمتوسطات الحسابية لمعرفة اتجاه التأثير هل هو ضعيف أو متوسط أو مرتفع، ومن خلال كذلك الانحراف المعياري والذي يظهر تشتت إجابات العينة أو تطابقها نحو الفقرة وكانت نتائج هذا المحور كما يلي:

الجدول رقم 12 يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ

	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة		
هل تحس بالتعب أثـ ء ممارستك للألعاب الالكترونية	51	49.5	12	11,7	40	38.8	1.89	.938
هل تؤثر تلك الألعاب على نومك في الليل	67	65	14	13.6	22	21.4	1.56	.825
هل تؤثر تلك الألعاب على صحتك النفسية	22	21.4	29	28.2	52	50.5	2.29	.800
هل تؤثر تلك الألعاب على صحتك البدنية	29	28.2	8	7.8	66	64.1	2.36	.895
هل تؤثر تلك الألعاب على دراستك	28	27.2	10	9.7	65	63.1	2.36	.884
هل تؤثر تلك الألعاب على علاقتك مع اساتذتك	11	10.7	6	5.8	68	83.5	2.73	.645
هل تنزعج إذ لم تمارس تلك الألعاب	11	10.7	8	7.8	84	81.6	2.71	.651
هل تنزعج عندم يأمرك أحد والديك لترك تلك الألعاب	15	14.6	4	3.9	84	81.6	2.67	.719
هل تؤثر تلك الألعاب على مراجعتك لدروسك	13	12.6	6	5.8	84	81.6	2.69	.686
هل تتشوق لممارسة تلك الألعاب	17	16.5	21	20.4	66	61.1	2.47	.765
هل تفكر في الألعاب الالكة ونية أثناء الدوام الدراسي	24	23.3	13	12.6	66	61.1	2.41	.845
هل تفكر في الألعاب الالكترونية أثناء مراجعتك لدروسك	20	19.4	10	9.7	73	70.9	2.51	.803
هل ترى انه من الصعب عليك التخلي عن ممارسة هذه الألعاب	18	17.5	8	7.8	77	74.8	2.57	.775

من خلال النتائج المتوصل إليها من الجدول أعلاه والذي يقيس مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ، نجد في فقرتها الأولى أن للألعاب الإلكترونية لديها تأثير ولكن ليس لكل التلاميذ وهذا من خلال تشتت العبارات التلاميذ والذي بلغت (0.938) وأيضا المتوسط الحسابي الذي بلغ (1.89 أي توزيع إجابات العينة على أبعاد القياس حيث نجد أن هناك من أشار أن ألعاب تتعبهم بنسبة(38.8%) ومن لا تتعبهم بلغت نسبتهم (49.5%) وفي المقابل أيضا نجد أن هناك من تتعبهم الألعاب الإلكترونية أحيانا بنسبة (11.7%)

نجد في الفقرة الثانية من هذا المحور والتي تشير إلى أن العينة تشير على ان الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على نومهم بنسبة (65%)، ولكن رغم ذلك تبقى عينة تؤكد على أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على نومهم وذلك ما لمسناه عند (21%)، ومنهم من يؤدي ذلك أحيانا وذلك بنسبة (13.6%)، وهذه النتيجة نلمسها من خلال تفرق إيجابات العينة والتي بلغ إنحراف معيارهم إلى (0.825) وبمتوسط حسابي قدره (1.56)

أما الفقرة الثالث نجد أن ما يقرب نصف العينة أي ما نسبته (50.5%) تشير إلى تأثير تلك الألعاب على صحتهم النفسية، وتظهر النتائج كذلك النتائج أن (21%) من العينة ترى عكس الفئة السابقة ولكن في المقابل هناك من يؤيد الفقرة حيث ترى تلك الفئة على أن الألعاب الإلكترونية ربما تكون أحيانا ذو تأثير على صحتهم النفسية والتي كانت نسبتهم (28.2%).

وما يؤيد التأثير النفسي على التلاميذ ند الفقرة الرابعة من هذا المحور تشير على أن الألعاب الإلكترونية تأثر كذلك على الصحة البدنية وهذا من خلال استجابة التلاميذ بنسبة (64%) ولكن في المقابل نجد ما يقرب عن (28%) لا يؤيدون ذلك، أما النسبة التي ترى ربما يكون للألعاب الإلكترونية تأثير على صحتهم البدنية مثلت بـ(7.8%) ومن خلال المتوسط الحسابي المقدر بـ(2.36) نجد أن العينة تتجه نحو التأثير البدني للألعاب الإلكترونية وكذلك نجد ان العنة من خلال الانحراف المعياري تكاد تتطابق في إيجابها.

وإذا كان للألعاب الإلكترونية تأثير على الصحة النفسية والبدنية للتلاميذ، نجد كذلك أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على دراسة العينة وهذا من خلال المتوسط الحسابي والذي يأخذ منحى التأثير والذي بلغ (2.36) وكذلك شبه التطابق في إجابات العينة نحو هذا الطرح وحيث بلغ الانحراف المعياري (0.884)، وهذه النتيجة عبارة عن الفئة اغالبة والتي أشارت على أن الألعاب الإلكترونية تأثر حتما على مستوى دراستهم والذي بلغ نسبتهم (65%) من العينة وكذلك الفئة والتي تشير أحيانا للألعاب الإلكترونية لها تأثير على دراستهم بنسبة (9.7%) والتي تظهر في الجدول رقم (12) من فقرتها الخامسة، وفي المقابل نجد أن ما يقرب عن (27%) من العينة ترى أن الألعاب الإلكترونية لا تأثر على دراستهم

وفي الفقرة السادسة من محور الثالث من الدراسة نجد من خلال تكرار العينة ونسبتهم البالغة (83%) تكفي للقول أن الألعاب الإلكترونية تأثر على علاقة التلاميذ مع أساتذتهم وإذا نظرا إلى المتوسط الحسابي نجد أنه قد بلغ (2.73) وهو يشير إلى مستوى الموافقة مرتفع أي أن اتجاه التلاميذ حسب رأيهم أن لألعاب تكون سببا في ثير العلاقة بين التلاميذ وأستاذه، إلا أننا نجد هناك من يرفض هذا الطرح وذلك عند التلاميذ الذي بلغ نسبتهم (10.7%)، وهناك اتجاه ثلاث الذين يرون بعض التلاميذ أن الألعاب الإلكترونية أحيانا تكون سببا في التأثير على علاقة الأستاذ بالتلاميذ.

إن تعلق التلاميذ بألعاب الإلكترونية ربما سيكون له أثار أخرى من تلك الأثار الانزعاج وذلك راجع إذا لم يمارس تلك الألعاب الإلكترونية وهذا ما أكده ما يقرب عن نسبة (81.6%)، هذا عن الاتجاه الأول أم عن رأي الاتجاه الثاني والذي سجلنا عدم موافقتهم حيث لا ينزعجون عند لا يلعبون بالألعاب الإلكترونية وتظهر نسبته (10.7%)، كما سجنا والذين ينزعجون أحيانا بنسبة

(7.8%)، ونتيجة المتوسط الحسابي تظهر اتجاه التأثير (2.71) إلى أن التلاميذ ينزعجون عندما لا يمارسون الألعاب لإلكترونية وذلك بانحراف معياري المقدر (0.651).

من خلال الانحراف المعياري أي تشتت إجابات عينة التلاميذ المقدرة بـ(0.719) وهي نتيجة تشير إلى اتجاه تطابق نوعا لإيجابه التلاميذ، الذي كان اتجاههم نحو إظهار شعور عدم الرضى عندما يؤمرون بترك الالعاب الإلكترونية وهذا بدلالة المتوسط الحسابي البالغ (2.67)، وتلك النتيجة لاتجاه التلميذ هي عبارة عن نسبة (81.6%) الذين ينزعجون إذا تم الطلب منهم ترك تلك الألعاب، كما لمسنا ذلك عند ما يقرب عن نسبة (3.9%)، وفي الاتجاه الأخر نجد ان هناك ما نسبته (14.6%)، لا ينزعجون إذ تم أمرهم بترك تلك الألعاب.

عند سؤلنا عن تأثير الألعاب الإلكترونية على دروسهم نجد ما نسبته (81.6%) يرون أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على دراستهم وفي المقابل نجد ما نسبته (12.6%) يرون عكس الفئة الأولى، كما سجلنا (5.8%) من التلاميذ يرون ان للألعاب الإلكترونية لها تأثير على دروسهم، ونتيجة المتوسط الحسابي تشير الى اتجاه التلاميذ الذين يرون أن الالعاب الإلكترونية تأثر على دراستهم.

من خلال الفقرة العاشرة من هذا المحور والتي تشير تعلق التلاميذ بالألعاب الإلكترونية إلى حد الاشتياق لها حيث بلغت نسبة العينة التي تشتاق إلى تلك الألعاب (61.2%)، كما أن نسبة (20.4%) أحيانا يشتقون إلى تلك الألعاب، وفي المقابل نجد ما نسبته (16.5%)، وما يؤكد نتيجة الاشتياق لتلك الالعاب الإلكترونية نجد المتوسط الحسابي للفقرة الحادي عشر (11) المقدر بـ(2.41)، وبانحراف معياري المقدر بـ(0.845)، والتي تشير إلى تفكير التلاميذ بالألعاب الإلكترونية أثناء الدوام الدراسين حيث نجد الفئة التي تفكر بالألعاب الإلكترونية قد بلغت نسبتهم (61.1%) والفئة التي يفكرون أحيانا بتلك الالعاب بلغت (12.6%)، أما عن الذين لا يفكرون بلغت نسبتهم (%23.3)

ومن خلال الفقرة الثانية عشر وهي تشير إلى تقارب في اتجاه نتائج السؤال السابق حيث نلمس أن هناك عينة من التلاميذ والبالغة نسبتهم (70.9%) يفكرون بتلك الألعاب.

تظهر النتائج الاحصائية لإجابات التلاميذ البالغ عددهم (103) أن غالبية العينة يصعب عليهم ترك ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة (70.9%)، كما أن هناك ما نسبته (7.8%)، أحيانا يصعب عليهم ترك الألعاب الإلكترونية وفي الأخير نجد ما نسبته (17.5%) من التلاميذ لا يرون مانعا إذا تركوا تلك الألعاب.

إن مجمل النتائج المحور الثالث من الدراسة تشير على أن هناك تأثير للألعاب الإلكترونية على تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي وهذا ما لمسناه من خلال المتوسط الحاسبي المقدر بـ(2.40)، وانحراف معياري (0.531) أي تقارب في إجابات العينة نحو محور الثالث لدراسة

استنتاجات والتوصيات

من خلال النتائج المتحصل عليها والتي شملت (103) من تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي نجد أن أكثر الفئات توفرا في دراستنا فئة الذكور حيث بلغت نسبتهم حولي (81%)، وكذلك فئة ذات الدخل المتوسط والذي بلغ نسبتهم (61%)، وأن أغلبية التلاميذ لم يسبق لهم أن أعدوا السنة الدراسية والتي بلغت نسبتهم (94%).

كما أظهرت نتائج الدراسة على أهم وسيلة يستعملها التلاميذ لممارسة الالعاب الإلكترونية هي الهواتف النقالة بنسبة (34%)

أما نتائج المحور الثاني من الدراسة والمتعلقة بأنماط التلاميذ نحو الالعاب الإلكترونية سجلنا

أن غالبية التلاميذ لا يلجؤون إلى صالات الألعاب الإلكترونية وهذا عند نسبة (92%) وذلك لامتلاكهم وسائل إلكترونية أخرى مع توفر الأنترنت ، وتظهر النتائج كذلك غالبية التلاميذ يستمتعون بتلك الألعاب حيث كانت نسبتهم (90%)، بالإضافة الى أن نصف العينة المدروسة تنفعل أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وهذا ما توضحه نسبة (19%)، وبلغت الممارسة من ساعة إلى ساعتين عند نسبة (49%) من التلاميذ، كما أظهرت نتائج الاستطلاع أن (42%) من التلاميذ لا يشعرون بمرور الوقت و يفضلون ممارستها مع أصدقائهم وهذا ما أشار إليه التلاميذ البالغ نسبتهم (50.5%) كما سجلنا أهم الألعاب المفضلة هي الألعاب التي تأخذ طابع الحروب والقتال،

وفي المحور الثالث من الدراسة والذي يشر إلى مدى تأثير الألعاب الإلكترونية نجد أن هناك تأثير للألعاب الإلكترونية على تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي وهذا ما لمسناه من خلال المتوسط الحاسبي المقدر بـ(2.40)، وانحراف معياري (0.531) أي تقارب في إجابات العينة نحو محور الثالث لدراسة.

التوصيات

تعد مرحلة التعلم لدى التلميذ من أهم مراحل التي يمر بها التلميذ وقد تداخل بعض العوامل التي تنعكس في مستواه الدراسي كالألعاب الالكترونية التي أًصبحت ظاهر منتشرة والتي أصبحت تهدد صحة التلميذ وقد تؤدي الى وفاته ومثال على ذلك لعبة الحوت الأزرق التي كانت سبب في وفاة أطفال ومراهقين وعليه يجب أن تتكاتف الجهود سواء كانت من طرف المنظمة التربوية أو الأولياء وكذلك المختصين للحد من انتشار مثل تلك الألعاب وذلك بالتوعية والمراقبة الصارمة ، مع تنظيمهم لوقت اللعب ووقت الدراسة.

خاتمة

لا شك في أن سلبيات الألعاب الالكترونية كثيرة خاصة لمن لا يحاول أن يعرف محتوياتها وأنواعها خاصة في المناطق العربية بل والأسواق تكاد تخلو من الرقابة على هذه الألعاب إلى جانب عدم استخدام أدوات لقياس تأثير هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين ولا توجد برامج حماية وتوعية للوالدين والأبناء ، وتعد مرحلة المراهقة مرحلة هامة في في حياة التلاميذ وخاصة كما نعلم ان التحصيل الدراسي بنسبة للتلاميذ مهم جدا في استمرارهم في الدراسة وأي خلال يشوب ذلك سيؤثر في مستوى أو ينعكس على مستوى تحصيلهم، وعليه يجب الاخذ بعين الاعتبار بكافة العوامل التي تعكس على مستوى تخصيل التلميذ لتهيئته وتنشئته.

الاستبيان

في إطار إعداد مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر تخصص علم الاجتماع والاتصال والتي تهدف الى الوقوف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي.

وبصفتكم الشخص المؤهل لتزويدنا بالمعلومات المناسبة في هذا الموضوع ارجو منكم الإجابة على الأسئلة المدرجة ضمن الاستبيان بعناية. واحيطكم علما أن جميع الإجابات سوف تعامل بسرية تامة ولن تستخدم إلاّ لأغراض هذا البحث العلمي كما أؤكد بان النتائج الدراسية ستعرض بشكل اجمالي وعام ولن يشار الى أي اسم من أسماء المشاركين في الإجابة على الاستبيان .

التعريف بالمؤسسة : ثانوية الشهيد العربي قويدر – ورقلة

خصائص البطاقة الفنية	حالة التعداد
تسمية العملية : دراسة وانجاز ثانوية 1000 مقعد بورقلة.	عدد التلاميذ : 552.
تاريخ التسجيل : 2003.05.28.	
الموقع : ورقلة	عدد المناصب المفتوحة: 41
المسير : والي ولاية ورقلة.	
البرنامج : صندوق تنمية مناطق الجنوب 2005.	
رخصة البرنامج: 160.000.000,00 دينار جزائري.	الإداريين والعمال: 36
إنشاء الثانوية : 2007.09.02، بلدية ورقلة	
تاريخ التسمية : 2014.08.18.	

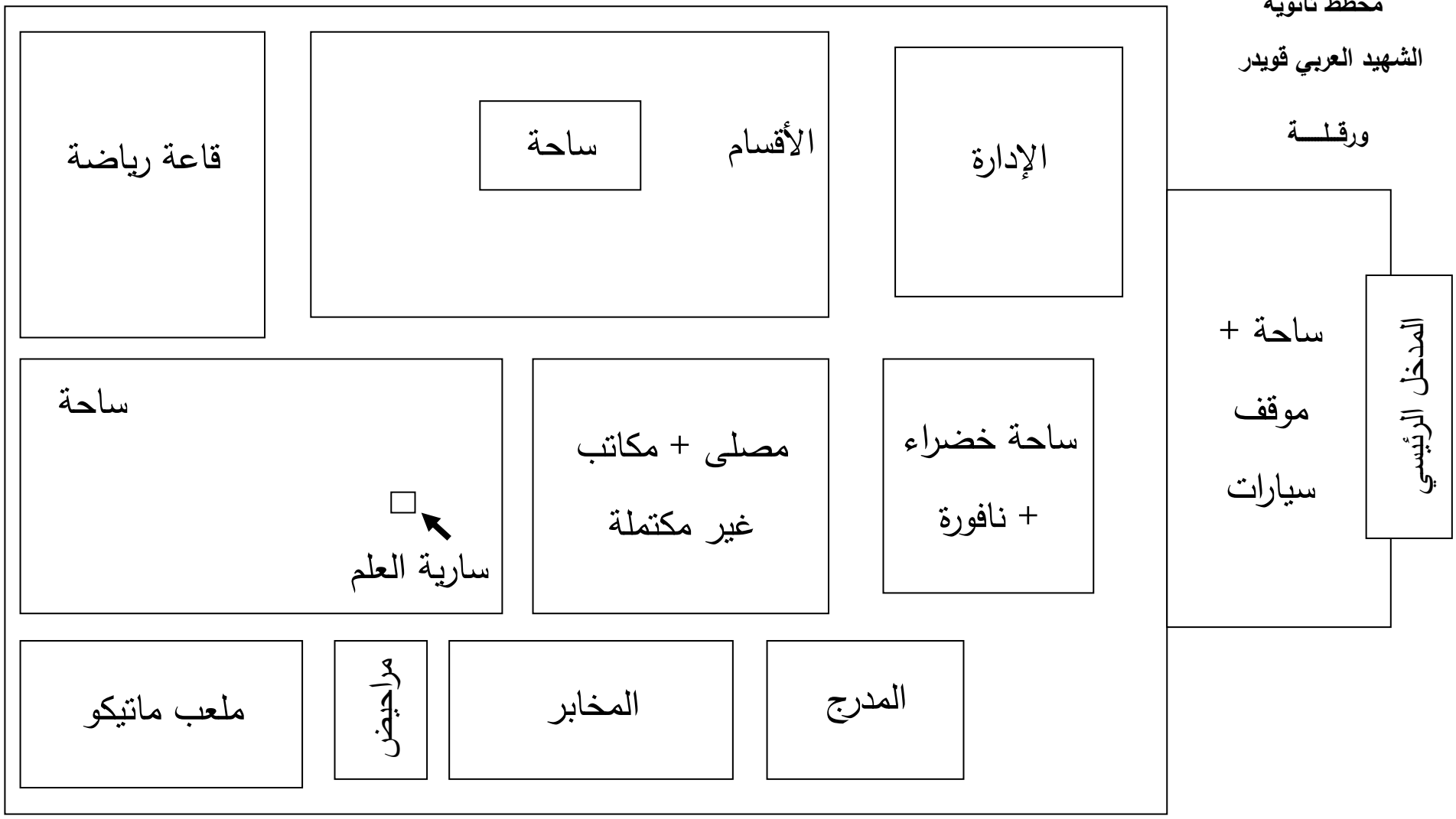
المحتوى الفيزيائي :

الأجنحة	المساحة
مرافق التعليم	2.245 م^2
جناح الوسائل التربوية + الإدارة	835 م^2
مرافق الخدمات	357 م^2
التربية البدنية والرياضية	2.173 م^2
السكن الوظيفي	545 م^2
المساحة الإجمالية	**6.155 م^2**

مخطط ثانوية

الشهيد العربي قويدر

ورقلـــة



المحور الاول : الخصائص الديمغرافية : ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

1)

ذكر : ☐

انثى : ☐

2) المستوى المعيشي : ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

حسن : ☐

متوسط : ☐

ضعيف : ☐

3) المستوى الدراسي للوالدين :

الاب :

الام :

4) هل سبق وأن أعدت السنة الدراسية ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

نعم : ☐

لا : ☐

- إذا كانت الإجابة بنعم أذكرالاسباب ؟

.....

.....

المحور الثاني : أنماط ممارسة الألعاب الاكترونية :

5) هل تملك وسيلة لممارسة الألعاب الالكترونة ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

نعم : ☐

لا : ☐

- اذا كان لديك جهازأو أكثر فما نوعه : ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟.

- هاتف نقال : ☐

- لوحة رقمية : ☐

- جهاز بلاي ستيشن Xbox- ☐ : Playstation

- نظارات الكترونية ☐ للألعاب :

- حاسوب : ☐

7) هل ترتاد صالات الألعاب ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ – نعم :

☐ – لا :

☐ – أحيانا :

–كم مرة ☐ في الأسبوع :

–أو كم عدد الأيام التي ترتاد فيها قاعات ☐ اللالعاب ؟

8) هل تستمتع بممارستك لتلك الألعاب ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

– من اين تحصل على المال للذهاب لقاعات الألعاب ؟

.....

.....

9) هل تنفعل أثناء ممارستك للألعاب الالكترونية ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

– اذا كانت الإجابة بنعم ين لماذا ؟

.....

.....

.....

10) كم عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة تلك الألعاب ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

من ☐ 1 الى 2 :

من ☐ 2 الى 3 :

اكثر ☐ من 3 :

11) هل تشعر بمرور الوقت أثناء ممارستك للألعاب ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

نعم :

لا :

أحيانا :

12) هل تمارس الألعاب بمفردك ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

نعم :

لا :

أحيانا :

13) هل تمارس تلك الألعاب مع اصدقائك ؟

نعم :

لا :

أحيانا :

– اذا كانت الإجابة ب لا ..... فهل تمارس تلك الألعاب مع اصدقائك / مع زملائك / مع اخوتك / أخرى اذكرها ؟

.....

.....

.....

14) ماهي الألعاب التي تمارسها ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

1 – ألعاب المغامرات : ☐

2 – ألعاب الحرب والقتال : ☐

3 – ألعاب المصارعة : ☐

4 – ألعاب الاستراتيجية ☐ والذكاء :

5 – ألعاب السباقات : ☐

6 – ألعاب رياضية : ☐

- المحور الثالث : - تأثير الألعاب الالكترونية :

15) هل تحس بالتعب أثناء ممارستك للألعاب الالكترونية ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

16) هل تؤثر تلك الألعاب على نومك في الليل ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

17) هل تؤثر تلك الألعاب على صحتك النفسية ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

18) هل تؤثر تلك الألعاب على صحتك البدنية ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

نعم :

لا :

أحيانا :

19) هل تؤثر تلك الألعاب على دراستك ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

نعم :

لا :

أحيانا :

20) هل تؤثر تلك الألعاب على علاقتك مع اساتذتك ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

نعم :

لا :

أحيانا :

21) هل تنزعج اذا لم تمارس تلك الألعاب ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

22) هل تنزعج عندما يامرك احد والديك لترك تلك الألعاب ؟ ضع علامة x في الخانة المناسبة ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

23) هل تؤثر تلك الألعاب على مراجعتك لدروسك ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

24) هل تتشوق لممارسة تلك الألعاب ؟

☐ نعم :

☐ لا :

☐ أحيانا :

25) هل تفكر في الألعاب الالكترونية أثناء الدوام الدراسي ؟

☐ نعم :

☐

☐ لا :

أحيانا :

26) هل تفكر في الألعاب الالكترونية أثناء مراجعتك لدروسك ؟

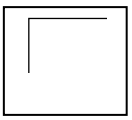
☐ نعم :

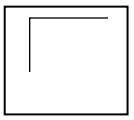
☐

☐ لا :

أحيانا :

27) هل ترى انه من الصعب عليك التخلي عن ممارسة هذه الألعاب ؟

 نعم :

 لا :

أحيانا

28) ماهي اهم الاقتراحات التي تقدمها حول الألعاب الالكترونية ؟

.....

.....

.....

.....

مخرجات SPSS

FREQUENCIES VARIABLES=الجنس المستوى q4 q5 q6 q7 q8 q9 q10 q11 q12 q13
/ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

Notes

Output Created		06-JUN-2022 18:23:21
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	103
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=الجنس المستوى q4 q5 q6 q7 q8 q9 q10 q11 q12 q13 /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.05

Statistics

		الجنس	المستوى المعيشي	هل سبق وأن أعدت السنة	q5	هل تردد على صلات الألعاب							
N	Valid	103	103	103	103	103							
	Missing	0	0	0	0	0							

Frequency Table

الجنس

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ذكر	84	81.6	81.6	81.6
	أنثى	19	18.4	18.4	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

المستوى المعيشي

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	حسن	23	22.3	22.3	22.3
	متوسط	63	61.2	61.2	83.5
	ضعيف	17	16.5	16.5	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

هل سبق وأن أعدت السنة

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	97	94.2	94.2	94.2
	نعم	6	5.8	5.8	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

q5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	هاتف نقال	35	34.0	34.0	34.0
	اوجة رقمية	26	25.2	25.2	59.2
	جهاز بلاستين	18	17.5	17.5	76.7
	نظرات إلكترونية	8	7.8	7.8	84.5
	حاسوب	16	15.5	15.5	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

هل تردد على صلات الألعاب

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	95	92.2	92.2	92.2
	أحيانا	8	7.8	7.8	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

هل تستمتع ببممارسة لتلك الألعاب

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	أحيانا	10	9.7	9.7	9.7
	نعم	93	90.3	90.3	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

هل تتفاعل أثناء ممارستك للألعاب الإركترونية

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	20	19.4	19.4	19.4
	أحيانا	30	29.1	29.1	48.5
	نعم	53	51.5	51.5	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	من ساعة إلى ساعتان	51	49.5	49.5	49.5
	من ساعتين إلى ثلاثة ساعات	31	30.1	30.1	79.6
	أكثر من ثلاث ساعات	21	20.4	20.4	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

هل تشعر بمرور الوقت

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	44	42.7	42.7	42.7
	أحيانا	26	25.2	25.2	68.0
	نعم	33	32.0	32.0	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

مع من تمارس تلك لألعاب

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	بمفردي	12	11.7	11.7	11.7
	أصدقائي	52	50.5	50.5	62.1
	أفراد العائلة	39	37.9	37.9	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

نوع الألعاب

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ألعاب الحرب والقتال	32	31.1	31.1	31.1
	ألعاب المصارعة	16	15.5	15.5	46.6
	ألعاب الذكاء	16	15.5	15.5	62.1
	ألعاب السباقات	16	15.5	15.5	77.7
	لعاب رياضية	23	22.3	22.3	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

الاحساس

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	33	32.0	32.0	32.0
	أحيانا	36	35.0	35.0	67.0
	نعم	34	33.0	33.0	100.0
	Total	103	100.0	100.0	

```
COMPUTE a=MEAN(q15,q16,q17,q18,q19,q120,q21,q22,q23,q24,q25,q26,q27).
EXECUTE.
DESCRIPTIVES VARIABLES=q15 q16 q17 q18 q19 q120 q21 q22 q23 q24 q25
q26 q27 VAR00014
  /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
```

Descriptives

Notes

Output Created		06-JUN-2022 18:24:28
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	103

Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax		DESCRIPTIVES VARIABLES=q15 q16 q17 q18 q19 q120 q21 q22 q23 q24 q25 q26 q27 VAR00014 /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
Resources	Processor Time	00:00:00.03
	Elapsed Time	00:00:00.03

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
q15	103	1	3	1.89	.938
q16	103	1	3	1.56	.825
q17	103	1	3	2.29	.800
q18	103	1	3	2.36	.895
q19	103	1	3	2.36	.884
q120	103	1	3	2.73	.645
q21	103	1	3	2.71	.651
q22	103	1	3	2.67	.719
q23	103	1	3	2.69	.686
q24	103	1	3	2.47	.765
q25	103	1	3	2.41	.845
q26	103	1	3	2.51	.803

q27	103	1	3	2.57	.775
VAR00014	90	1.00	3.00	2.6444	.67560
Valid N (listwise)	90				

DESCRIPTIVES VARIABLES=q15 q16 q17 q18 q19 q120 q21 q22 q23 q24 q25 q26 q27 a

/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

Descriptives

Notes

Output Created		06-JUN-2022 18:24:44
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	103
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax		DESCRIPTIVES VARIABLES=q15 q16 q17 q18 q19 q120 q21 q22 q23 q24 q25 q26 q27 a /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.02

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
q15	103	1	3	1.89	.938
q16	103	1	3	1.56	.825
q17	103	1	3	2.29	.800
q18	103	1	3	2.36	.895
q19	103	1	3	2.36	.884
q120	103	1	3	2.73	.645
q21	103	1	3	2.71	.651
q22	103	1	3	2.67	.719
q23	103	1	3	2.69	.686
q24	103	1	3	2.47	.765
q25	103	1	3	2.41	.845
q26	103	1	3	2.51	.803
q27	103	1	3	2.57	.775
a	103	1.00	3.00	2.4018	.53108
Valid N (listwise)	103				

```
CORRELATIONS
  /VARIABLES=q9 a
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Notes

Output Created		06-JUN-2022 18:25:44
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	103
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=q9 a /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.05

Correlations

		عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة	a
عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة	Pearson Correlation	1	-.139-
	Sig. (2-tailed)		.160
	N	103	103
a	Pearson Correlation	-.139-	1
	Sig. (2-tailed)	.160	
	N	103	103

```
CORRELATIONS
  /VARIABLES=a q7
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Notes

Output Created		06-JUN-2022 18:26:26
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>

	N of Rows in Working Data File	103
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=a q7 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.16

Correlations

		a	هل تستمتع بممارسة لتلك الألعاب
a	Pearson Correlation	1	.006
	Sig. (2-tailed)		.953
	N	103	103
هل تستمتع بممارسة لتلك الألعاب	Pearson Correlation	.006	1
	Sig. (2-tailed)	.953	
	N	103	103

قائمة المراجع

عمر عبد الرحيم نصر الله، تدني مستوى التحصيل والإنجاز المدرسي، (أسبابه وعلاجه) ط2، دار وائل للنشر، عمان–الأردن، 2010.

فاخر عاقل، معجم علم النفس (إنجليزي–فرنسي–عربي) ط2، دار الملايين، بيروت–لبنان، 1971، ص106

حمزة عبد الكريم الربابعة، معوقات التحصيل الدراسي لدى طلبة الثانوية العامة (التوجيهي)، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد 11، عدد 03، الأردن، 2015

دانيال على عباس، الاغتراب النفسي وعلاقته بالتحصيل الدراسي، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس التربوي، جامعة دمشق، 2015–2016

أدوات القياس المفضلة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلبة الصفوف الأولى من وجهة نظر المعلمين، مجلة كلية التربية، العدد 164–ج3، جامعة الأزهر، 2015

عماد زغلول، نظريات التعلم، المنهل للنشر، الإمارات العربية المتحدة، 2009

رنا فاضل عباس، الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل المدرسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربية والنفسية، العدد 59، بغداد، العراق

فاطمة السعدي همال، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج، السعودية، 2017

أشرف سرج، التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الالكترونية، المكتبة العصرية، المنهل، الإمارات العربية المتحدة، 2009،

جميل حمداوي، المراهقة، خصائصها ومشاكلها وحلولها، شبكة الألوكة، مصر، ..

بوكروط العجلة، وأخرون، علاقة فاعلية الذات بدافعية الإنجاز بالتحصيل الدراسي لدى طلبة السنة الرابعة علم النفس، مذكرة تخرج لنيل شهادة الليسانس في علوم التربية، جامعة المسيلة، 2012–2011

ج وفاء عبد الخالق 1990، ص 74

مصطفى حسن باهي، الحصاء وقياس العقل البشري، مركز الكتاب للنشر، مصر،

مصطفى حسن باهي، الحصاء وقياس العقل البشري، مركز الكتاب للنشر، مصر،

يعلي فروق، مطبوعة حول مقياس إعلام آلي: اختبار الفرضيات، جامعة محمد لمين دباغين، سطيف 2، 2015.

عبد الرؤوف براهمي، منير ضافري، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين، لعبة (PubG) نموذجا، جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي – 2020/2019.

زهية بودبية، رشيدة منغور، أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل – 2017–2018.

أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي – 2017/2016.

عبد الرحمان العيسوي، 1974، القياس والتجريب في علم النفس التربية، دار النهضة العربية، صفحة 129.

أمل فتاح زيدان، 2007، مجلة التربية والتعليم، المجلد 14، العدد 01، صفحة 271.

رشاد صلاح الدمنهوري، عباس محمود عوض، 1995، التنشأة الإجتماعية والتأخر الدراسي، دار المعرفة، جامعة الإسكندرية، ص 23.

عماد زغلول، 2009، نظريات التعلم، الإمارات العربية المتحدة، المنهل للنشر، ص 39 – 40.

الشحروري، مها حسني، 2008، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، الطبعة الأولى، دار الميسرة، عمان، الأردن، ص461.

جيران مسعود، الطبعة 7، 1922، ص 198.

خيرات نعيمة، 2015، ص 5.

سناء الغندوري، 2014، ص 202.

بن سي مسعود لبنى، 2008، ص 34.

حس حسين، كمال عبد الحميد، 2003، التعليم والتدريس من منظور النظرية البنائية، القاهرة، عالم الكتاب.

محمد محمزد الحيلة، 2007، تكنولوجيا التعليم من أجل التفكير، الطبعة الثانية، دار الميسرة للنشر والتوزيع.

محمد عطية قمير، 2003، منتوجات تكنولوجيا التعليم، القاهرة، دار الكلمة.

محمد عبيدات وآخرون، 1999، منهجية البحث العلمي، القواعد ومراحل التطبيق، عمان، دار وائل للنشر.

سعيد سبعوت، 2017، الدليل المنهجي في إعداد المذكرات والرسائل الجامعية في علم الإجتماع، الجزائر، دار القصبة للنشر.

نادية سعيد عليشور، 2017، منهجية البحث العلمي في العلوم الإجتماعية، سطيف، الجزائر، مؤسسة حسين راس الجبل للنشر والتوزيع.

ملخص الدراسة

تهدف الدراسة للتعرف والوقوف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي بعد أن أخذت الألعاب الإلكترونية حيزا كبيرا من الاهتمام بالنسبة لشريحة من التلاميذ حيث وصلت درجة ممارستها الى الإدمان وأصبحت تشكل نشاط يومي لابد من القيام به وإن كان ذلك على حساب أوقات مراجعة دروسهم ولمعرفة مدى تأثيرها قمنا بطرح التساؤل الرئيسي التالي: **هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ القسم النهائي للطور الثانوي وقد خصصنا الدراسة لعينة عشوائية من ثانوية الشهيد العربي قويدر ببلدية ورقلة؟**

وتم استخدام منهج التحليل الوصفي لدراسة هذا الموضوع، كما قمنا بدراسة الحالة من خلال أداة الاستبيان لجمع المعلومات، وبرنامج SPSS لمعالجتها إحصائيا وتحليل نتائج الدراسة، حيث قمنا بتوزيع (103) نسخة من الاستبيان على تلاميذ القسم النهائي للطور الثانوي ببلدية ورقلة.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الإلكترونية – تحصيل الدراسي – تلاميذ.

RESUME

The study aimed to identify the impact of electronic games on the academic achievement of students considering that electronic games took a large area of interest in the proportion of pupils where the degree of their practice reached the addiction level and it became have their first preoccupation even before the reviewing of their lessons. so ,to know to which level it impacts, we ask the following main question : Do electronic games affect the academic achievement of students in the final phase of secondary education in the municipality of Ouargla ?

The descriptive analysis method was used to study this topic, and we studied the case through the questionnaire tool to collect information, and a program SPSS to process it statistically and analyze the results of the study, where we distributed (103) copies of the questionnaire to students studying in the final stage distributed to three secondary schools in the province of Ouargla municipality.

Keywords : electronic games-academic achievement-students.