جامعة قاصدي مرباح – ورقلة –

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم علوم الإعلام و الاتصال

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات نيل شهادة الماستر الأكاديمي

الميدان: العلوم الإنسانية

الشعبة: علوم الإعلام والاتصال

التخصص: الاتصال الجماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطلبة:

- الأبرق السايح
- حند عبد الحق

- بعنوان:

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ

"دراسة وصفية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد أحمد عبيد ببلدية بن ناصر ولاية تقرت"

نوقشت أمام لجنة التقييم

المكونة من:

د: كاوجة محمد الصغير	جامعة قاصدي مرباح–ورقلة–	رئيسا
د: زموري ليندة	جامعة قاصدي مرباح–ورقلة–	مشرفا ومقررا
د:جيتي نادية	جامعة قاصدي مرباح–ورقلة–	مناقشا

السنة الجامعية:2021-2022

جامعة قاصدي مرباح – ورقلة –

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم علوم الإعلام و الاتصال

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات نيل شهادة الماستر الأكاديمي

الميدان: العلوم الإنسانية

الشعبة: علوم الإعلام والاتصال

التخصص: الاتصال الجماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطلبة:

- الأبرق السايح
- حند عبد الحق

بعنوان :

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ

"دراسة ميدانية على عينة تلاميذ ثانوية الشهيد أحمد عبيد ببلدية بن ناصر ولاية تقرت"

نوقشت أمام لجنة التقييم

المكونة من:

د:كاوجة محمد الصغير	جامعة قاصدي مرباح–ورقلة–	رئيسا
د:زموري ليندة	جامعة قاصدي مرباح–ورقلة–	مشرفا ومقررا
د: جيتي نادية	جامعة قاصدي مرباح–ورقلة–	مناقشا

السنة الجامعية:2021-2022

بسم الله الرحمان الرحيم

"وقل ربي زدني علما"

صدق الله العظيم

شكر و تقدير

الحمد لله الذي تواضع لعظمته كل شيء

الحمد لله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد لله الذي ذل لعزته كل شيء

الحمد لله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد لله ربي العالمين.

الحمد لله الذي وفقني لإتمام هذا العمل وما توفيقي إلا بالله

نتقدم بجزيل الشكر في كل من ساعدنا من قريب أو بعيد في إنجاز هذا العمل ، ونخص من بينهم الأستاذة المشرفة " ليندة زموري" على توجيهاتها وإقتراحاتها القيمة و تواضعها وكذا جميع أساتذة التخصص ولا يسعنا إلا أن ندعو لهم بظهر الغيب أن يجازيهم الله عنا خير الجزاء،لما ورد في الحديث الصحيح أن النبي ﷺ قال:" إذا قال الرجل لأخيه : جزاك الله خير فقد أبلغ في الثناء

رواه الترميذي و النسائي.

كما لا يفوتنا أن نشكر كل الأساتذة الذين كان لنا الشرف أن نجالسهم ونستفيد بعلمهم.

والتحية الخالصة أيضا لزملاء الدفعة الماستر2022.

وأخر دعوانا الحمد لله ربي العالمين.

الأبرق الساسح

حمد عبد الحق

إهـداء

إلى أمة الإسلام والتي تحمل على عاتقها كلمة "أقرأ"

إلى مصدر قوتي وفخري وطني الحبيب

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربي

إلى من رافقني بدعواتها سرا و جهرا، إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان و نبع الحنان

إلى صاحبة القلب الرؤوف أمي الغالية حفظها الله

وإلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة

مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله .

إلى إخوتي وأحباب قلبي

إلى الأصدقاء و الزملاء الطيبين

إلى الأستاذة الدكتورة" ليندة زموري"وإلى كل الأساتذة

وإلى كل من سعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي

إلى من يعرفني من قريب أو من بعيد.

الأبرق السابع

حمد عبد الحق

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
كلمة شكروعرفان	I
الاهداء	II
قائمة الفهارس	III-IV
قائمة الجداول	V-VI
قائمة الأشكال	VII-VIII
قائمة الملاحق	IX
ملخص الدراسة بالعربية	X
ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية	XI
خطة الدراسة	XII
مقدمة	أ-ج
الفصل الأول: الإطار المفاهيمي والمنهجي للدراسة	
➢ إشكالية الدراسة	03-01
➢ فرضيات الدراسة	03
➢ أسباب اختيار الموضوع	04-03
➢ أهداف الدراسة	05-04
➢ أهمية الدراسة	05
تحديد مصطلحات الدراسة	08-05
المقاربات النظرية	12-08
منهجية الدراسة	13-12
أدوات الدراسة	14-13
مجتمع الدراسة والعينة	16-15
مجالات الدراسة	17
الدراسات السابقة	26-17

الفصل الثاني : الدراسة الميدانية	
➢ تمهيد	28
➢ التحليل الكمي و الكيفي للجداول البسيطة و المركبة	71-29
➢ الاستنتاجات العامة للدراسة	77-71
➢ تحليل نتائج الفرضيات و اثبات صحتها	77-76
➢ خلاصة الفصل	78
➢ الخاتمة	81-80
➢ المراجع	86-83
➢ الملاحق	94-88

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	29
02	توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	31
03	توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى التعليمي	32
04	توزيع أفراد العينة حسب متغير النتائج الدراسة	33
05	توزيع أفراد العينة على حسب الوسط الاجتماعي	34
06	استخدام المبحوثين الألعاب الإلكترونية	35
07	فترات إستخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية	36
08	الأداة التي يستخدمها المبحوثين	37
09	المدة التي يستغرقها المبحوثين لألعاب الفيديو	38
10	الأشخاص الذين يتشاركون المبحوثين في اللعب	39
11	سبب إستخدام الألعاب الإلكتروني	40
12	سبب انجذاب المبحوثين للألعاب الإلكترونية	41-42
13	شعور المبحوثين أثناء لعب الألعاب الفيديو	43
14	شعور المبحوثين أثناء خسارته في اللعب	44
15	كيفيه توقف المبحوثين عن العاب فيديو	45
16	إحساس المبحوثين عند توقفهم عن اللعب	46
17	الألعاب التي يفضلها المبحوثين	47
18	أسماء الألعاب التي يفضلها المبحوثين	48
19	معرفة أخر إصدارات الألعاب الفيديو	49
20	تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو	50
21	تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو	51
22	الحالة البيئية للمبحوثين	52
23	أحساس المبحوثين عند ذهابهم للمدرسة	53
24	سلوك الأستاذ وتدريسه	54
25	امتلاك المبحوثين على قدرة فهم الأستاذ	55
26	تلقي المبحوثين تحفيز في المشوار الدراسي	56

ل

27	الأشخاص الذين يحفزون في المشوار الدراسي	57
28	متابعة المبحوثين للمواد المفضلة	58
29	وجود إعاقة أو صعوبة في تعليم لدى المبحوثين	59
30	وجود مشاكل أو اهتمامات تلهي مبحوثين عن الدراسة	60
31	فائدة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين	61
32	تعامل المبحوثين مع كيفية نعامل مع العاب الالكترونية والدراسة	62
33	يوضح استجابة المبحوثين لوالديهم حينما يطلب منهم ترك جهازو انجازواجبات	63
34	تحكم المبحوثين في الوقت اللعب المخصص	64
35	نتائج قضاء المبحوثين في لعب وقت طويل	65
36	تنبيه الأستاذ أفراد العينة على الإهمال الدراسي	67
37	تأثير ألعاب الفيديو على نتائج الدراسية	68
38	رأي المبحوثين في سبب تأثرهم بالألعاب	69
39	الحلول التي يقترحها المبحوثين	70

فهرس الأشكال

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	29
02	توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	31
03	توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى التعليمي	32
04	توزيع أفراد العينة حسب النتائج المتحصل عليها في الموسم	33
05	توزيع أفراد العينة على حسب الوسط الاجتماعي	34
06	استخدام المبحوثين الألعاب الإلكترونية	35
07	فترات إستخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية	36
08	الأداة التي يستخدمها المبحوثين	37
09	المدة التي يستغرقها المبحوثين لألعاب الفيديو	38
10	الأشخاص الذين يتشاركون المبحوثين في اللعب	39
11	سبب إستخدام الألعاب الإلكتروني	40
12	سبب انجذاب المبحوثين للألعاب الإلكترونية	42
13	شعور المبحوثين أثناء لعب الألعاب الفيديو	43
14	شعور المبحوثين أثناء خسارته في اللعب	44
15	كيفيه توقف المبحوثين عن العاب فيديو	45
16	إحساس المبحوثين عند توقفهم عن اللعب	46
17	الألعاب التي يفضلها المبحوثين	47
18	أسماء الألعاب التي يفضلها المبحوثين	48
19	معرفة أخر إصدارات الألعاب الفيديو	49
20	تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو	50
21	تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو	51
22	الحالة البيئية للمبحوثين	52
23	أحساس المبحوثين عند ذهابهم للمدرسة	53
24	سلوك الأستاذ وتدريسه	54
25	امتلاك المبحوثين على قدرة فهم الأستاذ	55
26	تلقي المبحوثين تحفيز في المشوار الدراسي	56

27	الأشخاص الذين يحفزون في المشوار الدراسي	57
28	وجود إعاقة أو صعوبة في تعليم لدى المبحوثين	59
29	وجود مشاكل أو اهتمامات تلهي مبحوثين عن الدراسة	60
30	فائدة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين	61
31	تعامل المبحوثين مع كيفية نعامل مع العاب الالكترونية والدراسة	63
32	يوضح استجابة المبحوثين لوالديهم حينما يطلب منهم ترك جهازو انجازواجبات	64
33	تحكم المبحوثين في الوقت اللعب المخصص	64
34	نتائج قضاء المبحوثين في لعب وقت طويل	66
35	تنبيه الأستاذ أفراد العينة على الإهمال الدراسي	67
36	تأثير ألعاب الفيديو على نتائج الدراسية	68
37	رأي المبحوثين في سبب تأثرهم بالألعاب	69
38	الحلول التي يقترحها المبحوثين	70

قائمة الملاحق

الرقم	المحتوى	الصفحة
01	الاستبيان	88-94

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ نوية الشهيد أحمد عبيد ببلدية بن ناصر، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ هذه ثانوية بمدينة بن ناصر ومن خلال دراستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي و المتمثل في:

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ ثانوية الشهيد أحمد عبيد بن ناصر؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها التعرف على التأثير الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ،حيث اعتمدت على المنهج الوصفي ، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترت 58 مفردة من المتمدرسين في ثانوية الشهيد عبيد أحمد ببلدية بن ناصر على حسب الأطوار الثلاث للمدرسة ذكورا وإناث كعينة عشوائية، و في الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

- أن أغلب التلاميذ أحيانا ما يستخدمون الألعاب الإلكترونية.
- أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية و الترفيه.
- أن أغلب التلاميذ يفضلون إستخدام العاب pes و صاب واي.
- أن أغلب التلاميذ لا يمتلكون قدرة الإدراك و الفهم على كل المعلومات و المواضيع الدراسية التي تطرح من قبل الأستاذ.
- الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي.
- الإفراط في إستخدام الألعاب الإلكترونية وعدم التحكم في الوقت.

الكلمات المفتاحية:

تأثير ـ الألعاب الإلكترونية ـ التحصيل الدراسي ـ تلاميذ

Résumé de l'étude:

Cette étude vise à révéler l'effet des jeux électroniques sur la réussite scolaire es élèves du secondaire du martyr Ahmed Obaid dans la commune de Bin Nasser, en ıenant une étude de terrain sur un échantillon d'élèves de ce lycée de la ville de Bin Jasser. A travers notre étude, j'ai essayé de répondre à la question principale ɐprésentée dans:

Quel est l'impact des jeux électroniques sur la réussite scolaire des élèves du econdaire du martyr Ahmed Abid dans la municipalité de Bin Nasser?

En plus de définir les objectifs de l'étude, les plus importants sont : d'identifier impact des jeux électroniques sur la réussite scolaire des élèves, car elle s'est appuyée ur l'approche descriptive, et l'utilisation d'un des outils de collecte de données ɐprésentés dans le formulaire de questionnaire a été utilisé Ahmed Abid dans la ıunicipalité de Bin Nasser selon les trois phases de l'école, comme un échantillon léatoire, et à la fin l'étude a atteint les résultats les plus importants:

- La plupart des élèves utilisent parfois des jeux électroniques.
- La plupart des étudiants utilisent des jeux électroniques pour s'amuser et se divertir.
- La plupart des étudiants préfèrent utiliser des jeux de PSE et de métro.
- La plupart des étudiants n'ont pas la capacité de percevoir et de comprendre toutes les informations et les sujets d'étude présentés par l'enseignant.
- Les jeux électroniques affectent la réussite scolaire.
- Utilisation excessive de jeux électroniques et manque de contrôle du temps.

Les mots clés:

L'effet des jeux électroniques sur la réussite scolaire des élèves du secondaire u Martyr Ahmed Abiddans la municipalité de Bin Naceur

خطة الدراسة :

مقدمة

الإطار المفاهيمي والمنهجي للدراسة

تحديد الإشكالية

فرضيات الدراسة

أسباب اختيار الموضوع

أهداف الدراسة

أهمية الدراسة

تحديد مصطلحات الدراسة

المقاربات النظرية

منهجية الدراسة

أدوات الدراسة

مجتمع البحث والعينة

مجالات الدراسة

الدراسات السابقة

الدراسة الميدانية

تمهيد

الاستنتاجات العامة للدراسة

تحليل نتائج الفرضيات واثبات صحتها

خلاصة الفصل

الخاتمة

قائمة المراجع

قائمة الملاحق

المقدمة

المقدمة:

يعد القرن 21 عصر السرعة و التطور فالعالم في هذا العصر وصل إلى ذروة تطوره مما أدى إلى ظهور كم هائل من الاختراعات، التي لا يمكن إحصائها ، ومن بين أهم اختراعات هذا العصر، الألعاب الإلكترونية ،التي انتشرت في المجتمع بشكل رهيب، فهي موجودة في كل بيت و متجر، إذ أصبحت هذه الألعاب وجهة كل شرائح المجتمع كبار و صغار ،فهي تجذبهم إليها بتقنياتها العالية التي توفر لهم التسلية و الممتعة التي يبحثون عنها بفضل التقدم و التطور الذي وصلت إليه ، فهي أصبحت أقرب إلى العالم الحقيقي بفضل أنظمة المحاكاة و التفاعل و التأثيرات الصوتية و البصرية و الحركية، التي تتميز بها.

ولقد أثارت هذه الألعاب ومازالت الاختلافات حول دورها التربوي وتأثيراتها المختلفة على الفرد و على اللاعب، حيث يذهب "**دي بونو De Bono**[1]" إلى أن عملية اللعب أهم بكثير جدا من المحتوى ، فإنه يمتلكنا الإحساس بأن ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير ، أنه صحيح إلى حد بعيد، وأن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير جدا مما توفره الموضوعات ذات المحتوى ، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت ، يوسع تفكيرك في أمور مثل الإستراتيجية و التخطيط

1**دي بونو** : (من مواليد 19 مايو 1933) طبيب وعالم نفسي ومؤلف ومخترع وفيلسوف ومستشار مالطي راحل متخصص بتأهيل الدماغ البشري وهو شريك مؤسس لـ " مدرسة التفكير" بمدينة نيويورك الأمريكية إبتكر مصطلح التفكير الجانبي وكتب كتاب قبعات التفكير الست وهو من دعاة تدريس التفكير كمادة في المدارس.

و اتخاذ القرارات التي تعد جزءا متمما لغالبية الألعاب، و بعدما تتعرف على قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير ، ويتعين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير ، و لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم و ينفق عليه في العام مليارات الدولارات.

فهذه اللعب تعد خاصية الأطفال، فهم بصفتهم الشريحة الحساسة لهذه الألعاب فعند أستخدمهم لها تجعلهم يشعرون بالتسلية و الترفيه و التعبير عن غضبهم وقضائه أوقات ممتعة،بحيث تتلائم مع متطلبات العصر ، ومن جهة كذلك تعد هذه الألعاب العنصر الفعال في تنمية قدراتهم الفكرية و التعليمية في المدرسة، لكن إدمانهم عليها بكثرة يتسبب في إهمالهم لمجالهم الدراسي وواجباتهم المدرسية ،ويجعلهم أسرى للخيال و العالم الافتراضي و الابتعاد عن الواقع نتيجة الإدمان،كما تبعدهم أيضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وأيضا تؤثر من التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب.

جاءت هذه الدراسة للبحث عن التأثير الإيجابي و السلبي معا التي تحدثها الألعاب الإلكترونية على التلاميذ في تحصيلهم الدراسي واخترنا كعينة للدراسة تلاميذ ثانوية الشهيد أحمد عبيد ببلدية بن ناصر ولاية تقرت ،كما اشتملت الدراسة على جانبين ، وللإحاطة بكافة جوانب الموضوع ،فقد قسمنا الدراسة إلى فصلين، فصل منهجي وفصل تطبيقي، حيث تناولنا في الفصل المنهجي، الذي يضم أهم خطوات المنهجية الواجب

إتباعها في إعداد المذكرة: بدأنا من تحديد إشكالية الدراسة ،وهي النص الذي يصغه الباحث حول موضوع دراسته، و التي تنتهي بطرح سؤال أو عدة أسئلة، و هو الهدف الذي يتضمن إمكانية التقصي بهدف إيجاد الإيجابة ، و العنصر الثاني من المنهجية، هو وضع فرضيات الدراسة و التي تساهم بشكل كبير في تقديم حلول لمشكلات الأبحاث العلمية ، ومن عناصر الجانب المنهجي، مناهج وأدوات الدراسة، و التي يستعين بها أي باحث في بناء أي دراسة بحثية ، وكذلك ما يتضمنه الجانب المنهجي المقاربات النظرية للدراسة ،إيضافة إلى مجتمع البحث وعينة الدراسة ،وكذلك أسباب إختيار الموضوع ، بما فيه من أسباب ذاتية وموضوعية ، وأيضا أهداف الدراسة، والتي عبارة عن النتائج التي سيتوصل إليها الباحث في النهاية، ومن الخطوات المنهجية أيضا، أهمية الدراسة و التي تعمل على المساعدة في إثبات الحقائق الخاصة بالبحث، و إدراكه بشكل صحيح، وكذلك نجد مجلات الدراسة، وتحديد مصطلحات الدراسة، و التي تعتبر الكلمات المفتاحية للموضوع، وصولا إلى أدبيات الدراسة، و تحتوي على مجموعة من الأبحاث و الكتب، التي تناولت الموضوع الذي يريد الباحث كتابة بحثه فيه و التي تتعلق ببحثه العلمي ، ثم انتقلنا للفصل التطبيقي حيث تطرقنا فيه إلى عرض البيانات وتحليلها وصولا إلى تفسير النتائج واستخلاص النتائج العامة.

أما الايطار التطبيقي للدراسة تناولنا فيه الإجراءات الميدانية ننتقل إلى عرض النتائج وتحليلها انتقالا إلى مناقشة النتائج ثم مناقشتها على ضوء التساؤلات واثبات صحة الفرضيات إلى خاتمة دراسة الموضوع.

الإطار

المنهجي

1) تحديد الإشكالية :

لقد شهد العالم نقلة نوعية في كثير من المستويات، مما أحدث تغيير جذري في بنيات المجتمع، سواء في المجال السياسي و الاقتصادي و الزراعي، وصل حتى إلى أساليب الترفيه و التسلية، التي أصبحت تتسم بطابع إلكتروني ،حيث شوهد إقبال واسع على الألعاب الإلكترونية ،إذ ظهرت نتائج إحصائيات عالمية أن عدد المستخدمين زاد بمقدار 300 مليون مستخدم ،و بنسبة تصل إلى 11%مقارنة بالعام السابق، الذي بلغ حينها 2.7 مليار مستخدم ، مما أثر تأثيرا كبيرا على حياة الإنسان بشكل عام، وعلى الأطفال بشكل خاص، فأصبحت هذه الألعاب تمثل الصديق الوفي الملازم لهم داخل البيت و خارجه ،مما انعكس على سلوكهم و أخلاقهم و قدراتهم.

فالألعاب الإلكترونية تعتبر من الألعاب الحديثة في هذا العالم ،و التي لم تكن معروفة من قبل، فهي تلعب دورا أساسيا في تنمية ثقافة الطفل، مما لها من مميزات مثل محاكاتها للعالم الحقيقي،مما تقدم واقع افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم كالرسوم و الألوان و الخيال و تقنية 3D، بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة.

كما صنف جونز الألعاب الإلكترونية إلى مجموعة من الألعاب، كألعاب المغامرة و المنافسة و المحاكاة و العاب الألغاز و الحركة العاب الأدوار و غيرها من الألعاب،حيث لقيت هذه الأخيرة رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في الدول العربية، بصفة عامة الجزائر بصفة خاصة، باعتبارها مصدر للإثارة و المتعة الموجودة في الواقع.

و الألعاب الإلكترونية،بصفتها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها، الهاتف النقال الحاسب المحمول و حاسوب المكتب عبر الشبكة العنكبوتية و ألعاب اللوحات كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو، و الألعاب عبر هذه الوسائل تتجه إلى كل شرائح المجتمع .

وفي ظل هذا التطور التكنولوجي الهائل، الذي يشهده العالم اليوم في شتى ميادين الحياة فرض علينا إستخدام هذه التكنولوجيا،والتي أصبحت إلزامية في جميع حاجيتنا اليومية بين فئات المجتمع خاصة تقنيات التسلية، كالألعاب الإلكترونية والتي تعتبر هذه الألعاب ميزة الطفل في إيجاد راحته، بحيث يستغل طاقة جسمه الحركية و النفسية والذهنية ، من أجل تحقيق التسلية و المتعة وتنمية شخصيته بالاعتماد على مختلف الألعاب، فالطفل في بداية مراحل حياته يكون في حالة دراسة أو تمدرس،فهي تعتبر من أهم المراحل التي يمر بها الطفل أو التلميذ حيث يمر بنظام تربوي يسعى إلى تكوينه و تعليمه، ويكون أيضا خلال حالته الدراسية ملزم بالقيام بالواجبات والتزامات مدرسية، حيث يقاس من خلالها تحصيله الدراسي، وهي مرحلة تكوين الذات وتنمية القدرات العقلية و الفكرية و البدنية لديه، وبالرغم من تطور هذه الألعاب الإلكترونية فإن التلميذ يمضي بإستخدمها ،وهذا يرجع إلى أهم ميزة فيها وهي محاكاتها للواقع أكثر من الخيال،وأنها ذات تكنولوجية عالية الجودة في التصميم و الألوان و الموسيقى، وتعتبر سهلة في التحكم و الاستخدام في جميع تقنياتها، كما يمكن أيضا أن تساعده في الجانب التعليمي و اكتسابه لمهارات تكنولوجية جديدة بالرغم من فوائدها العديدة من تفكير و تركيز وانتباه، والتي تساعده على تنميته العقلية في حين يمكن أن لها أثار سلبية عديدة نتيجة الاستخدام المفرط و المتزايد لها، كما يمكن أن تأثر على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة في أوقات الدراسة، حيث نجده يمضي وقتا طويلا في اللعب بالمقابل إهماله لواجباته المدرسية.

ولدراسة هذا الموضوع نطرح الإشكال التالي :

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ ثانوية الشهيد عبيد أحمد بلدية بن ناصر ولاية تقرت ؟

للإجابة على الإشكال المطروح نحاول أن نطرح التساؤلات الفرعية التالية:

- **التساؤولات الفرعية**
- ماهي الألعاب الإلكترونية؟
- ماهي عوامل التحصيل الدراسي؟
- ما هو تأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي ؟

2) فرضيات الدراسة.

- كلما كان اختيار التلاميذ للألعاب الإلكترونية التي تساعد في العملية التربوية كلما زاد التحصيل الدراسي .
- كلما كان معدل وقت اللعب أطول كلما قل التحصيل الدراسي.
- كلما كان الأستاذ مهتم بالجانب التعليمي للتلميذ كلما زاد تحصيل الدراسي .
- تنوع الألعاب الإلكترونية التعليمية.

3) أسباب اختيار موضوع الدراسة.

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الإنسانية، لابد على الباحث أن يختار موضوع بحثه، من خلال رجوعه إلى عدة أسباب إما أن تكون موضوعية أو ذاتية.

أ. الأسباب الذاتية:

- الميل و الرغبة الشخصية لدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.
- معرفة قوة تأثير الألعاب الإلكترونية على مستخدميها و الأشياء المثيرة و الجذابة فيها.

- معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في أواسط التلاميذ الشهيد عبيد أحمد ببن ناصر.

ب. الأسباب الموضوعية:

عرفت حياة التلاميذ تزايد في إستعمال الألعاب الإلكترونية بحيث وصلت إلى حد الإدمان وليس فقط الترفيه و التسلية ، جعلنا نبحث عن أثارها على التحصيل الدراسي سواء بالإيجاب أو بالسلب وعليه نذكر الأسباب التالية:

- أهمية طبيعة موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.
- تزايد الإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية و البحث في أثرها على التحصيل الدراسي للتلاميذ.
- وجود ألعاب و التي سميت بألعاب الذكاء و التي لها تأثير إيجابي.
- دور وأهمية الألعاب الإلكترونية تحت رقابة الأولياء وأثارها على التحصيل الدراسي.

4) أهداف الدراسة :

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الغرض الذي يود الباحث الوصول إليه و الغاية التي يود تحقيقها، ويمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة في ما يلي:

- التعرف على الإيجابيات و السلبيات التي تخلفها الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.
- التعرف على درجة إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية، باعتبارها ظاهرة جديدة الانتشار في المجتمع الجزائري .
- معرفة دوافع إقبال التلميذ على الاستخدام الألعاب الإلكترونية.
- معرفة ما يفضله التلميذ من ألعاب وأنواعها على حساب الألعاب الأخرى، و معرفة ما إذا كان السبب يعود إلى مضامينها أو تقنياتها أو إلى انخفاض أسعارها وسرعة الحصول عليها.

- التعرف على الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلميذ، و التي لها جاذبية من قبل هذه الفئة لما تقدمه من تنمية السلوك وتغيير مبادئ التربية.

5) أهمية الدراسة.

طرحنا لهذا الموضوع معرفة أهمية تأثير الألعاب الإلكترونية و درجة إقبال كبيرعليها لعدة شرائح من المجتمع وهذا بسبب إنتشارها الهائل في العالم و الوطن العربي و خاصة الجزائر ،وكذلك من أهمية هذه الدراسة لفت الأسرة الجزائرية على ما تأثره هذه الألعاب على الأطفال، و خاصة من ناحية الجانب الدراسي ، ومن الواجب إجاد الحلول و الآليات المناسبة، ومعرفة كيفية التحكم في هذه الظاهرة و التقليل من أضرارها.

6) تحديد مفاهيم الدراسة

1. **التأثير:**

أ. **لغة:** العلامة وأثر الشيء ، بقيته و تأثر أي ظهر فيه الأثر، و التأثير إبقاء الأثر في الشيء.

ب. **اصطلاحا:** هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية في نفس المتلقي وكلما استجاب المتلقي للرسالة يحدث التأثير، والتأثير هو نتاج التفاعل الواقعي بين خصائص الرسالة الإعلامية وخصائص المتلقين لها.

و الأثر هو تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام ، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها ،وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيء ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو لسلوكي ، ومن جانب أفراد الجمهور هم يستعملون وساءل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف

صياغتهم الاجتماعية و النفسية و الاقتصادية و الثقافية ، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات و ما تمثله بالنسبة إليه ومدى قدرتها على إشباع حاجتهم المختلفة.[1]

إجرائيا: هو التغيرات التي تحدثها تكنولوجيا الإعلام و الاتصال على العملية التعليمية برمتها فتؤدي إلى النتائج المرغوب فيها، من حيث مساعدة الأستاذ في أداء مهامه، وكذلك ستعاب المعلومات من طرف المتعلم.

2. الألعاب الإلكترونية:

أ. اصطلاحا:

هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب الحاسوب)، و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد من العين (التآزر البصري/الحركي)، أو تحد الإمكانيات العقلية ،وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية[2].

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات ، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل الألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر ،ألعاب الهواتف النقالة ،وألعاب اللوحات الإلكترونية ،بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية ،وهو برنامج معلوماتي حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل ، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، ونقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة

1ابراهيم عمر يحياوي، **تأثير تكنوليوجيا الإعلام و الإتصال على عملية التعليمية في الجزائر**، دار اليازوري ، الجزائر،2017،ص22.

2أميرة مشري ، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، رسالة ماستر، قسم علوم الإنسانية، كلية العلوم الإجتماعية و الإنسانية ،جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ، الجزائر، 2016 – 2017م ص11.

،الهواتف النقالة التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ،وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي[1].

ب. إجرائيا:

هي عبارة عن مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الفرد عبر الانترنت ويستخدمها عن طريق أجهزة إلكترونية للتسلية و الترفيه و ملأ الفراغ سواء مع أصدقائه أو إخوته أو بمفرده.

3. التحصيل الدراسي:

أ. لغة:

هو الحاصل من كل شيء، حصل الشيء ، أي حصل حصولا و التحصيل تميز ما حصل و تحصل الشيء تجمع وتثبت[2].

ب. اصطلاحا:

عرف قاموس علم النفس التحصيل الدراسي بأنه: مستوى من كفاءة الإنجاز في العمل الدراسي يمكن تحديده بواسطة الاختيار المقننة لتقويم عمل الطالب.

ويرى قاموس لقياس العلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه : تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات و المهارات ومدى تمكنه منها[3].

من خلال التعريفين السابقين، نلاحظ أن التعريف الأول لقاموس علم النفس ركز على ربط كفاءة الإنجاز في العمل المدرسي بتقويم عمل الطالب، أما التعريف الثاني ركز

1كوثر هاني ، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنات على المراهقين** ، رسالة مكملة لشهادة الماستر، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإجتماعية و الإنسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، 2018-2019م ، ص9.

2إبن المنظور **جمال الدين أبو الفضل، لسان العرب** ، المجلد الثالث ، دار صادر ، لبنان ، 1990،ص135.

3محمود جمال السلخي ، **التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة** ، ط1،دار الرضوان ، عمان ، 2013،ص25.

على المعلومات والمهارات التي يتلقاها الطالب و التي تمكنه من التطور و التقدم وأخذ رصيد معرفي كافي[1].

تعريف إبراهيم عبد المحسن الكناني : هو أداء يقوم به الطالب أو التلميذ، في الموضوعات المدرسية المختلفة ، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختيار أو تقديرات المدروسين أو كليهما معا[2] .

حيث ركز هذا التعريف على جانبين الأول مستوى الكفاءة، و الثاني طريقة التقييم التي يقوم بها المعلم .

ج. إجرائيا:

التحصيل الدراسي هو مصطلح تربوي، و هو جملة ما يتلقاه المتعلم من معارف ومهارات ومكتسبات في المدرسة في فترة تعليمية معينة، ويمكن قياسه عن طريق إجراء اختبارات من قبل المعلمين .

7) المقارابات النظرية للدراسة :

اعتمدنا في هذه الدراسة على نظرية الإستخدمات و والإشباعات، التي تهتم بدراسة الاتصال الجماهيري في تحقيقه لأهدافه عبر استخدامه لوسائل الاتصال، و يعتبر إستخدام هذه الوسائل عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور، و يتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية و عوامل التفاعل الإجتماعي، و تتنوع الحاجات باختلاف الأفراد وأن الجمهور

1أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري** ، مرجع سبق ذكره، ص 13.

2محمد عبد العزيز الفرياوي، **الإتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم** ،ط1، مكتبة المجتمع العربي، الأردن ،2008،ص،227.

هو الذي يختار الرسائل و المضمون الذي يشبع حاجاته، وكذلك يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم، و بالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات[1].

1. نظرية الإستخدمات و والإشباعات:

تعرف نظرية "الإستخدمات و والإشباعات" بأنها "دراسة جمهور وسائل الإعلام ، الذين يتعرضون لدوافع معينة لإشباع حاجات فردية معينة"[2].

هي إستخدام الجمهور لوسائل الإعلام للبحث عن إشباعات في الرسالة الإعلامية ، ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية بين الجمهور .

وهذا المفهوم يتضمن العناصر الأساسية التي بنيت عليها الدراسات الإعلامية التي تناولت النظرية و هي:

أ. الإستخدمات:

ويعني ذلك أن الجمهور هو الذي يستخدم الوسيلة الإعلامية، وليس العكس فهو الذي يشاهد المضمون الإعلامي ،أو يقرأه أو يسمعه، وكل ذلك يتم بإرادته أو اختياره[3].

ب. الفروق الفردية:

وهي الاختلافات التي تكون بين الجمهور ، قد تكون فروقا شخصية مثل العمر و الجنس و المستوى الإجتماعي ،و التفاوت الاقتصادي،و التباين التعليمي، وإما أن تكون فروق في الميول و الاتجاهات بين الجمهور ، كالفروق السياسية ،و الثقافية، و الرياضية و الترفيهية و... غيرها، و هذه الفروق الشخصية و الاختلافات في الميول و الاتجاهات

1-حسن عماد مكاوي.ليلى حسن السيد. **الإتصال و نظرياته المعاصرة** .ط03،دار المصرية اللبنانية.القاهرة ،2002،ص241.

2مرزوق عبد الحكيم العادلي، **الإعلانات الصحفية**، دار الفجر، مصر، 2004، ص109.

3-محمد بن سعود البشير ، **نظريات التأثير الإعلامي**،ط1، دار مكتبة العبيكان، الرياض،2014،ص133-134.

بين فئات الجمهور ، تؤثر إلى حد كبير في طبيعة المضمون الذي يتعرضون له ، ونوع الرسالة الإعلامية التي يبحثون عنها[1].

ج. والإشباعات :

يعتبر الإشباع نوع من الرضي الذي يحقق عند بلوغ هدف ما أو خفض دافع ما.

و هي النتيجة التي يتلقاها الجمهور من مضمون وسائل الإعلام استجابة لحاجاته ودوافعه من التعرض الانتقائي لوسائل الإعلام ،ويبحث عن إشباعات لهذه الدوافع وتلك الحاجات وهذه والإشباعات إما أن تكون كلية أو جزئية، فإن كانت والإشباعات متحققة فهي كلية وإن كانت والإشباعات ناقصة فهي جزئية.

وبيان ذلك أن الجمهور يتوقع إشباعات معينة من المادة الإعلامية ، فإذا وجد ما يبحث عنه ويلبي دوافعه وحاجاته كانت الإشباعات كلية ، وإن وجد بعضا منها فإنها جزئية[2].

إسقاط النظرية على هذه الدراسة:

تهدف هذه الدراسة التي تبنت نظرية الإستخدمات و الإشباعات إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في الطور الثانوي وتطبيقها من خلال الدراسة على العينة من تلاميذ ثانوية الشهيد عبيد أحمد ببلدية بن ناصر ولاية تقرت وتهتم نظرية الإستخدمات و الإشباعات بدراسة الإتصال الجماهيري دراسة وظيفة منظمة، وتحقق بعض من الأهداف التي تخدم دراستنا كمحاولة تحديد كيفية إستخدم التلاميذ الألعاب الإلكترونية، و إستخدام الوسائل و المحتوى الذي يشبع إحتياجاته وشرح دوافع التعرض على إستخدام وسائل الإعلام و التأكيد على نتائج إستخدام وسائل الإعلام لفهم عملية الإتصال الجماهيري.

1أحمد محمد الزعبي،**سيكولوجية الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية**،ط02، مكتبة الرشد ، دمشق، 2014م، ص16.

2- محمد بن سعود البشير ،مرجع سبق ذكره ،ص133-134-136.

- **وأبرز الفروض لنظرية الاستخدامات والإشباعات:** جمهور وسائل الإعلام هو جمهور نشط له دوافع و حاجات و أهداف تتركه يتوجه إلى استعمال وسيلة معينة (إعلامية كانت أو مصادر أخرى) .

- الجمهور انتقائي في استخدامه لوسائل الإعلام وفقا لحاجاته المتوقعة منها.

- العوامل النفسية و الاجتماعية تسعى لتحديد كيفية و نوعية استخدامات الجمهور لوسائل الإعلام و الاتصال المختلفة.

- قد تؤثر وسائل الإعلام في الفرد و في البنية الاجتماعية و السياسية و الثقافية والاقتصادية للمجتمع ، و هذا التأثير يعرف اختلافا من مجتمع لآخر حسب اختلاف الخلفيات و المرجعيات السائدة.

- اختلاف خصائص كل وسيلة اتصالية قد يكون عاملا تنافسيا لجلب انتباه المستخدم وحثه على استخدام وسيلة على حساب أخرى ، و هذا باختلاف الظروف النفسية والاجتماعية المحيطة بكل فرد فقد تتنافس وسائل الإعلام مصادر أخرى لإشباع حاجات الفرد مثل الاتصال الشخصي ، المؤسسات الأكاديمية ... وغيرها[1].

- **ومن بين الأهداف الرئيسية للنظرية :**

- التعرف على كيفية استخدام الأفراد لوسائل الإعلام بحكم أن الفرد النشط هو الذي يقوم قصد انتقاء و اختيار مواد تعرضه وفقا لحاجاته و توقعاته.

- شرح دوافع الاستخدام و التفاعل الناتج عن ذلك.

1- عبد الغاني بوزيان:**استخدامات الشباب الجزائري للبرامج الثقافية التلفزيونية للقناة الأرضية والإشباعات المتحققة منها** مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير فيعلوم الإعلام والاتصال ، قسم علوم الإعلام والاتصال ،كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة باجي مختار عنابة، 2010 ،ص 45.

التأكيد على نتائج استخدام وسائل الاتصال الجماهيرية بهدفهم العملية الاتصالية[1]

8) منهج الدراسة:

عرف المنهج على أنه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات، التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة، وبهذا يكون في مأمن من أن يحسب صواب ماهو خطأ أو العكس، وعرفه أخر بقوله: أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته ،أجل الوصل إلى نتيجة معلومة، وهو بهذا يقوم على التأمل الشعور[2].

أ. **المنهج الوصفي:**

يعرف بأنه من المناهج التي يكثر استعمالها في مجال البحوث التربية البدنية و الرياضية، وبهذا المجال يذكر "**سكيتش**" في معرض حديث عن الدراسات الوصفية لقوله : يراد بالدراسات الوصفية ما يشمل جميع الدراسات التي تهتم بجمع التلخيص الحقائق الحاضرة، المرتبطة بطبيعة أو بوضع جماعة من الناس أو عدد من الأشياء أو مجموعة من الظروف أو فصيلة من الأحداث أو نظام فكري أو أي نوع أخر من الظواهر، التي يمكن أن يرغب الشخص في دراساتها[3] .

أما هو" **يثني**" فإنه يتفق تقريبا مع التعريف السابق ،إذ **يقول:** أن الدراسات الوصفية هي التي تتضمن دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطيعة ظاهرة أو موقف أو مجموعة من الأوضاع .

1- عبد الغاني بوزيان : نفس المرجع السابق ،ص 46 .

2مريم قويدر، **الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ،قسم علوم الإعلام و الإتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر-3- ،الجزائر،2011-2012.ص21.

3محمد شفيق،**البحث العلمي،الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الإجتماعية** ،ط1، المكتب الجامعي الحديث، القاهرة- مصر،1985م،ص84.

وهذا النوع من الدراسات العلمية، كما تسمى بالدراسات الوصفية لاهتمامه بوصف سمات و مظاهر و أحوال المجتمعات المحلية،فإنه يسمى بأسماء أخرى عن اهتمامات مختلفة للباحثين في دراساتهم الوصفية، ومن بين هذه الأسماء التي تسمى بها الدراسات الوصفية تسميتها بدراسة الوضع لاهتمامها بدراسة، الوضع الحاضر للأمر المراد دراسته، للدراسات المعمارية لأنها تحاول من وراء وصفها واستقصائها للحقائق الظاهرة أن تؤسس معايير معينة .

إن البحوث الوصفية هي التي تهدف إلى اكتشاف الوقائع ووصف الظواهر وصفا دقيقا وتحديد خصائصها تحديد كميا و كيفيا، و هي تقوم بالكشف عن الحاجات السابقة للظواهر و كيف وصلت إلى صورتها الحالية وتحاول التنبؤ بما ستكون عليه في المستقبل، فهي تهتم بماضي الظواهر و حاضرها و مستقبلها.[1]

9) أدوات جمع البيانات الدراسة.

لكل دراسة بحثية لها أداة من أدوات البحث العلمي،والتي تساعد إلى الوصول إلى أهم النتائج المطلوبة ،ولن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع المعلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث بقدر الإمكان ، ثم معالجة هذه الحقائق المعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها.

وقد عرفت مناهج البحوث العلمية عدة طرق لجمع معلوماتها، اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة ، وقد اعتمدنا منها:

أ. **الاستبيان:**

1-مروان عبد المجيد إبراهيم. **أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية** . ط 1، مؤسسة الوراق.عمان.2000م.ص125_126.

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث و المبحوث، ووسيلة لجمع الحقائق و المعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة، توجه إلى المجتمع المراد دراسته، وذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث.

وهو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة، أو من جميع مفردات المجتمع البحث، عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مقدما ، وذلك بهدف التعرف على حقائق معينة ، أو وجهات نظر المبحوثين و اتجاهاتهم، أو الدوافع والعوامل و المؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات سلوكيات معينة.

ويعرفه "**محمد زيان عمر**" على أنه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا، وترسل بواسطة البريد ،أو تسلم إلى الأشخاص المختارين لتسجيل إجابتهم على ورقة الاستمارة ثم إعادتها ثانية، وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع أو التأكيد من المعلومات متعارف عليها لكنها غير مدعمة بحقائق[1] .

يعتبر الاستبيان من أهم وأدق طرق البحث وجمع البيانات، فهو عبارة عن قائمة تتضمن مجموعة من الأسئلة معدة بدقة، ترسل إلى عدد كبير من أفراد المجتمع الذين يكونون العينة الخاصة بالبحث ،ويعرف أحيانا بأنه صحيفة تحوي مجموعة من الأسئلة التي يرى الباحث أن إجابتها تفي بما يتطلبه موضوع بحثه من بيانات ترسل بالبريد إلى الأفراد الذين يتم اختيارهم على أسس إحصائية، يجيبون عليها ويعيدونها بالبريد[2] .

1–مريم قويدر ،**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال** ، مرجع سبق ذكره ،ص24.

2مروان عبد المجيد ابراهيم :**أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية** ،مرجع سبق ذكره ،ص 165

10) مجتمع البحث وعينة الدراسة:

أ. مجتمع البحث:

يشير معنى مجتمع الدراسة، إلى جميع عناصر ومفردات المشكلة أو الظاهرة قيد الدراسة ويتكون مجتمع الدراسة عادة من عناصر ومفردات، كما يشير إلى المجموعة الكلية من العناصر التي يسعى الباحث إلى أن يعمم عليها النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة.

ويعرف مجتمع البحث حسب " **مادلين قرافيت** " أنه : مجموعة عناصر له خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى ، والتي يجري عليها البحث أو التقصي[1] .

و يتمثل مجتمع البحث دراستنا في تلاميذ ثانوية الشهيد عبيد أحمد ببلدية بن ناصر، و الذي يبلغ عدد التلاميذ المتمدرسين بـ 582 تلميذ ورغم العدد الهائل وصعوبة مسح كل مجتمع البحث نظرا لأتساعه ولضيق الوقت ،وجب علينا اختيار جزء لهذا المجتمع الكلي الذي يساعدنا في إعطاء متطلبات الدراسة ،وعليه اخترنا منهم نسبة 10% و التي قدرت بـ 58 تلميذ.

ب. عينة الدراسة.

تتكون ثانوية الشهيد أحمد عبيد ببلدية بن ناصر من 582تلميذ، أخذنا منها نسبة 10% من التلاميذ، فكانت العينة المدروسة التي اعتمدنا عليها هي العينة العشوائية استهدفنا فيها التلاميذ في الأطوار الثلاث.

1موريس أنجرس، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية** ،ط2، دارالقصبة،الجزائر، 2006 ،ص6.

01. تعريف العينة العشوائية:

وفيها يختار الباحث أفراد العينة بشكل عشوائي بحيث يعطي لكل فرد من المجتمع نفس الفرصة التي تعطي لغيره عند الاختيار، وهنا يكون لكل فرد من أفراد المجتمع فرص متكافئة في الاختيار أو يكون نصيب كل فرد من احتمال أن يسأل أو يستوجب مساويا لنصيب أي فرد أخر من المجتمع، فعندما يكون مجتمع البحث 500 شخص و المطلوب اختيار نسبة 5% كعينة للبحث فيكون حجم العينة.

$\frac{5000\times5}{100} = 250$شخص وبهذا يكون للعينة المتكونة من 250 شخص لكل واحد منها فرصة[1].

11) مجالات الدراسة:

يعد مجال الدراسة خطوة أساسية في البناء المنهجي للبحث العلمي، باعتباره يساعد على قياس وتحقيق المعارف النظرية في الميدان ، وقد اتفق العديد من مستعملي مناهج البحث الاجتماعي أن لكل دراسة ثلاثة حدود رئيسية و هي : المجال الجغرافي ، المجال الزمني و المجال البشري.

أ. المجال المكاني:

تمت الدراسة بثانوية الشهيد عبيد أحمد بمدينة بن ناصر ولاية تقرت

ب. المجال الزماني:

أمتد المجال الزماني لإنجاز هذه الدراسة في الفترة الممتدة من منتصف شهر جانفي 2022 إلى شهر ماي 2022 حيث تم إعداد الجانب المنهجي أولا ثم الانتقال إلى الجانب الميداني أين استغرق إعداد الاستمارة وتحكيمها مدة 07 أيام لتأتي بعدها

[1] مروان عبد المجيد إبراهيم، **أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية**، مرجع سبق ذكره، ص 161.

مرحلة توزيع استمارة الاستبيان على المبحوثين والتي كانت في شهر آفريل وأخيرا معالجة البيانات وتحليلها واستنباط النتائج بشهر ماي.

ج. المجال البشري:

يتمثل في التلاميذ المتمدرسين بثانوية الشهيد عبيد أحمد بمدينة بن ناصر في جميع الأطوار الثلاث سنة أولى سنة ثانية و سنة ثالثة ثانوي.

12) أدابيات الدراسة:

أ. الدراسات العربية

- **الدراسة الأولى:**

"أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري" مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر من إعداد الباحثة " مريم أميرة مشري" بقسم علوم الإعلام و الاتصال ، تخصص اتصال و علاقات عامة ، جامعة العربي بن مهيدي ، أم البواقي أجريت سنة 2017/2016.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من فكرة مفادها أو هدفها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، حيث أن هذه الألعاب أصبحت تؤثر على المستوى الدراسي للتلاميذ، لذا ركزت الباحثة على هذه الدراسة وبناءا على هذا الطرح قامت الباحثة بوضع التساؤل الرئيسي و المتمثل في:

ماهو أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟

ومزامنة مع ذلك قامت بوضع مجموعة من الأسئلة الفرعية:

ما هي درجة إقبال التلاميذ على إستخدام الألعاب الإلكترونية؟

ماهي دوافع إقبال التلاتميذ على إستخدام الألعاب الإلكترونية؟

ماهي الألعاب المفضلة للتلاميذ من منظور عينة الأولياء؟

وقد قسمت هذه الدراسة إلى ثلاثة إطارات تحتوي على الإطار المنهجي ، وإطار نظري،و إطار تطبيقي، حيث تمثل الإطار المنهجي على إشكالية الدراسة ، وتساؤلات الدراسة،وأهداف الدراسة ، مدخل الدراسة ، وتحديد المفاهيم و المصطلحات و الدراسات السابقة، أما بالنسبة لإطار النظري فقد احتوى على فصلين الفصل الأول بعنوان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية ، و الفصل الثاني بعنوان التلاميذ و التحصيل الدراسي،وبالنسبة للجانب التطبيقي فقد تضمن مجتمع البحث ومنهج الدراسة و نوع الدراسة وأدوات جمع البيانات ، ومجلات الدراسة ، وتفسير الجدول ، ونتائج الدراسة ،ونتائج الدراسة الميدانية ، وقد اعتمدت الباحثة في الجانب الميداني على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، باعتباره المنهج الملائم لهذه الدراسة البحثية، وكذلك استعانت باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات أو المتمثلة في استمارة الاستبيان باختيارها 100فرد، من الأولياء من ذكور وإناث من مدينة أم البواقي كعينة قصديه و في الأخير تحصلت الباحثة على النتائج التالية :

- ✓ الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تأثر على التحصيل الدراسي للتلميذ.
- ✓ أغلب التلاميذ على حسب منظور الأولياء يفضلون ألعاب المغامرة.
- ✓ إدمان أغلب التلاميذ على الألعاب الإلكترونية يوميا من منظور الأولياء.

- **الدراسة الثانية :**

أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة الماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر بقسم علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر -3- أجريت في سنة 2011-2012 بالجزائر .

قامت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر ألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال، على حسب ما تخلفه هذه الألعاب من أثار لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة، والذين تتراوح أعمارهم ما بين 7إلى 12سنة، وعليه قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

ماهو أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

وقد اعتمدت الباحثة على التساؤلات الفرعية التالية:

1. ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
2. ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
3. ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري ؟
4. ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
5. ما هي أكثر الألعاب الإلكترونية استقطابا بالاهتمام الأطفال ؟
6. هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الجزائري ؟
7. ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيا الرقمية في إستخدام الألعاب الإلكترونية ؟

حيث اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على ثلاث أطر، وهي الايطار المنهجي و الايطار النظري و الايطار التطبيقي، حيث لم الايطار المنهجي موضوع الدراسة وإشكالية و تساؤلات الدراسة و أسباب اختيار الموضوع، وأهمية وأهداف الدراسة وطبيعة منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات البحث، وكذلك عينة الدراسة و تحديد مفاهيم الدراسة ومجال الدراسة ودراسات سابقة، أما الايطار النظري والذي تكون من ثلاث فصول ،

الفصل الأول بعنوان ماهية اللعب و ألعاب الفيديو، و الفصل الثاني تكنولوجيات المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الإفراضي والفصل الثالث الألعاب الإلكترونية و أساسياتها ، أما بالنسبة للإطار التطبيقي فتكون من ثلاث فصول الفصل الأول مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي، و الفصل الثاني عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية ، والفصل الثالث أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات .

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية، التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة أو موقف اجتماعي معين ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما ، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي، باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها كالاستبيان و المقابلة و الملاحظة.

ولعينة الدراسة فلقد أختار الباحث الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث لهذه الدراسة و التي تتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 عاما، و الذين يستخدمون هذا النشاط، وتكونت عينة الدراسة من200 مفردة من الأطفال الجزائريين.

أما النتائج المتحصل عليها من طرف الباحثة من قبل هذه الدراسة فهي كالتالي:

- أظهرت كل المعطيات أن هناك فروق بين مفردات العمرية الثلاث في هي تمتعهم بالحرية داخل البيت، وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من11-12 سنة.
- تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوكيات.
- الجانب الإيجابي الذي أعطته هذه الألعاب الإلكترونية للطفل، هو التعلم وفهم التكنولوجيا الحديثة فتجعله مسر على النجاح و التحدي و الطموح، وتولده قوة الإرادة عند خسارته في الألعاب .

- أغلبية الأطفال يمارسون هذه الألعاب الإلكترونية في العطل و المناسبات.
- أغلبية مفردات المستويين المعيشيين الثاني و الثالث يواصلون اللعب حتى الفوز عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يزيد و يكبر من عزيمتهم و إصرارهم على تحقيق الفوز و النجاح في الألعاب الإلكترونية و العديد من الأمور الأخرى.
- أغلبية مفردات المستوى المعيشي الضعيف يكررون اللعب لبعض الوقت عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، ومنه نستنتج من كل هذا أن متغير المستوى المعيشي له تأثير على ردود فعل مفردات العينة عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.

- **الدراسة الثالثة**

أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت : قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات منح درجة ماجستير في التربية من إعداد الطلبة " دلال عبد العزيز الحشاش " تخصص الرشاد النفسي و التربوي " كلية الدراسات التربوية العليا سنة 2007أيار .

على إثري هذه الدراسة قامت الباحثة بطرح التساؤل التالي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

قامت الباحثة في هذه الدراسة بالاعتماد على خطة مكونة من خمسة فصول، حيث تطرقت في الفصل الأول إلى مقدمة و مشكلة الدراسة و أهمية الدراسة وعناصر مشكلة الدراسة وفرضيات و التعريف بمصطلحات الدراسة، و الفصل الثاني و الذي هو خاص

بالأدب النظري و الدراسات السابقة ذات صلة، وفي الفصل الثالث و الذي يتكون من الطريقة و الإجراءات وهو بذاته يلم مجتمع الدراسة والعينة و أدوات الدراسة وكذلك إجراءات ومتغيرات الدراسة و تصميم الدراسة و المعالجة الإحصائية ، والفصل الرابع نتائج الدراسة والفصل الخامس يضمن مناقشة النتائج و التوصيات .

وعليه اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج التجريبي، حيث يعتبر المنهج المناسب و الذي يليق بمثل هذه الدراسة، أما بالنسبة إلى مجتمع الدراسة فتكون من الصف الحادي عشر من الذكور في المدارس الحكومية بدولة الكويت، للفصل الدراسي الثاني عام 2006 –2007 و البالغ عددهم 392طالبا.

واختيرت عينة الدراسة بأسلوب المراحل المتعددة، إذ تم اختيار مدرسة عبد الله العتيبي الثانوي للبنين فصديا من مدارس منطقة العاصمة التعليمية، بسبب توافر الظروف المناسبة لتطبيق الألعاب الإلكترونية ، وإبداء إدارة المدرسة التعاون لتطبيقي أدوات هذه الدراسة ومن ثم تم اختيار طلبة الصف الحادي عشر في هذه المدرسة ، و البالغ عددهم 24طالبا وتم تعيينهم عشوائيا في مجموعتين متساويتين : المجموعة الأولى لم تتعرض إلى الألعاب الإلكترونية مكونة من 12 طالبا، مشكلين المجموعة الضابطة ، و المجموعة الثانية مارسوا الألعاب الإلكترونية مكونة من 12 طالبا ، مشكلين المجموعة التجريبية.

وكانت نتائج هذه الدراسة كالتالي:

النتائج المتعلقة باختيار فرضية الدراسة الرئيسية التي تنص " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة مجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزي لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية".

تم إيجاد المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية لإجابة الطلبة على مقياس السلوك العدواني ، لمعرفة إن كانت هناك فروق ظاهرية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ، ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق بعض الألعاب الإلكترونية على طلبة المجموعة التجريبية .

وفي ضوء هذه النتيجة، قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

ب. الدراسة الأجنبية.

- **الدراسة الرابعة:**

أنجزت سنة 2009بالتايون من قبل "تشوانج" و" تشين" بعنوان "تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال" تبحث هذه الدراسة فيما إذا كان اعتماد الأطفال على الألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم حيث طرحت الإشكالية التالية: هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو و الكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة .

عينة الدراسة كانت فئة أطفال من مدينة التايوان و المقدر عددهم ب 115 مشترك و 61 أنثى و 54 ذكر .

وقد اعتمدت الدراسة على تقسيم العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي ، المجموعة الأولى 58 طفل و المجموعة الثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى مجموعة مراقبين و الثانية تجريبيين .

عملية اختبار عن مجموعتين

- المجموعة الضابطة و التي تتضمن المحتوى : عناصر النار ، أصناف النار .

- المجموعة التجريبية حيث اختبرت لعبة الهدف منها معرفة الطفل للأنواع المهارات و معرفة القتال بالنار، و هو ما يعطينا ما إذا كانت ألعاب الفيديو تشجع عميلة الإدراك عند الأطفال.

اعتمدت هذه الدراسة على متغيرات مستقلة

- اختيارات متعددة 16 عنصر يقيس هذا الجزء معرفة وقائع محددة ،كلمات .
- متغيرات مستقلة 06 عناصر يقيم هذا الجزء على قدرة المشتركين في ربط عناصر معينة.
- متغيرات مستقلة تطبيق 06 عناصر يقيس مدى فهم أطفال: ما الذي تعلموه من لعبة القتال بالنار.

كانت نتائج هذه الدراسة أن المشتركين في المجموعة التجريبية، لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، إضافة إلى مواجهتهم بعض الغموض في وضع اختيارات الصحيحة حاولت هذه الدراسة تغطية إستخدام الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في تعلمهم أثناء الطفولة مع عدم تطرقها بقية مراحل الطفولة.

د. التعقيب عن الدراسات:

من خلال عرضنا للدراسات السابقة، باللغة العربية و الأجنبية التي تطرقت إلى الألعاب الإلكترونية، ومحاولة معرفة أثارها وتقديم فرضيات مقبولة، مع أنها اهتمت بفئة الأطفال و المراهقين و الطلبة، إلا أنها زادت الموضوع وضوحا خصوصا في المجتمع الجزائري و عموما في الوطن العربي.

- حدود الاستفادة من الدراسة

من خلال إطلاعنا على هذه الدراسات في الإطار النظري و المنهجية المتبعة وتطوير أدوات الدراسة ومناقشة وتحليل النتائج تمكن من الاستفادة من عدة أوجه منها:

- ✓ ضبط متغيرات الدراسة .
- ✓ بناء تساؤلات الدراسة وأيضا بناء الفرضيات
- ✓ ضبط مصطلحات الدراسة.
- ✓ الإطلاع على المناهج ومعرفة المنهج المناسب لهذه للدراسة.
- ✓ أدوات الدراسة المستخدمة .
- ✓ تصميم استمارة الاستبيان.
- ✓ الإطلاع على النتائج الدراسات السابقة ومدى تطابقها مع نتائج هذه الدراسة
- ✓ الاستفادة منها أيضا في عملية التحليل و تفسير الجداول و الاستدلال بها.

و الشيء الجديد الذي تقدمه هذه الدراسة الحالية بحيث يمكن أن تكون هذه الدراسات كانطلاقة لدراسات جديدة حول موضوع الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على كل شرائح المجتمع في جميع مستوياته، وكذا تقديم إضافة علمية في التخصص.

توضيح أوجه التشابه و الاختلاف بين الدراسات السابقة و الدراسة الحالية

بالنسبة للدراسة الأولى: مريم أميرة مشري "**أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**" حيث تشابهت هذه الدراسة في المتغير المستقل و المتمثل في الألعاب الإلكترونية و المتغير التابع والمتمثل في التحصيل الدراسي كما اشتركت في التشابه في أدوات الدراسة والمتمثلة في استمارة الاستبيان و تختلف هذه الدراسة في مجتمع البحث و العينة و المنهج المستخدم المتمثل في المسح بالعينة.

بالنسبة للدراسة الثانية:مريم قويدر ،**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، أعطت أوجه الشبه في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الإلكترونية وأيضا مس التشابه في أداة الدراسة وهي استمارة الاستبيان و الاشتراك في منهج الدراسة المستخدم و هو المنهج الوصفي أما بالنسبة لنقاط الاختلاف فقد تختلف في المتغير التابع هو سلوكيات الأطفال و مجتمع البحث و العينة وفي بعض أوات الدراسة المتمثلة في المقابلة و الملاحظة .

بالنسبة للدراسة الثالثةّ : عبد العزيز الحشاش **، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت** ،تتشابه هذه الدراسة في المتغير المستقل و المتمثل في الألعاب الإلكترونية و كذلك تتشابه في مجتمع البحث وتختلف في أدوات الدراسة و منهج الدراسة و العينة

بالنسبة للدراسة الرابعة : "تشوانج" و" تشين" ترجمت فاطمة السعدي هممال Effects of Computer _ BasedVideoGames on Children"**تأثير ألعاب الفيديو المعتمدة على الحاسوب على الأطفال**". تتشابه هذه الدراسة في المتغير المستقل وتختلف في اختيار مجتمع البحث و العينة و المنهج و أدوات الدراسة وحتى الأهداف.

.

الإطار التطبيقي

تمهيد الفصل

يعد الجانب التطبيقي ودراسة الميدانية جزء مكمل لكل ماهو منهجي فهذا الجانب بمثابة الإجابة على تساؤلات ومحاولة التطرق الى التفاصيل

المبحث الأول : الإجراءات الميدانية للدراسة

المطلب الأول: خصائص عينة الدراسة

المبحث الثاني : عرض النتائج ومناقشتها

المطلب الأول : عرض وتحليل محور البيانات السوسيوديمغرافية

المطلب الثاني :عرض وتحليل بيانات المحور **الألعاب الالكترونية**

المطلب الثالث : عرض نتائج وتحليل محور عوامل التحصيل الدراسي

المطلب الرابع: عرض نتائج وتحليل محور اثر الإدمان الألعاب الإلكترونية على تحصيل الدراسي

المبحث الثالث: مناقشة النتائج وتحليلها

المطلب الأول: تحليل النتائج ومناقشة العامة

المطلب الثاني: تحليل النتائج وإثبات صحة فرضيات

خلاصة الفصل

المبحث الأول : الإجراءات الميدانية للدراسة

خصائص عينة الدراسة :

تحديد حجم العينة:يعتمد الحد الأدنى لحجم العينة على نوع البحث في الدراسات الوصفية 10% من المجتمع الأصل في الدراسات الارتباطية يحتاج الباحث إلى 58 مفحوصا لكي يثبت علاقة بين متغيرين أو عدم وجودها في الدراسات العلية المقارنة

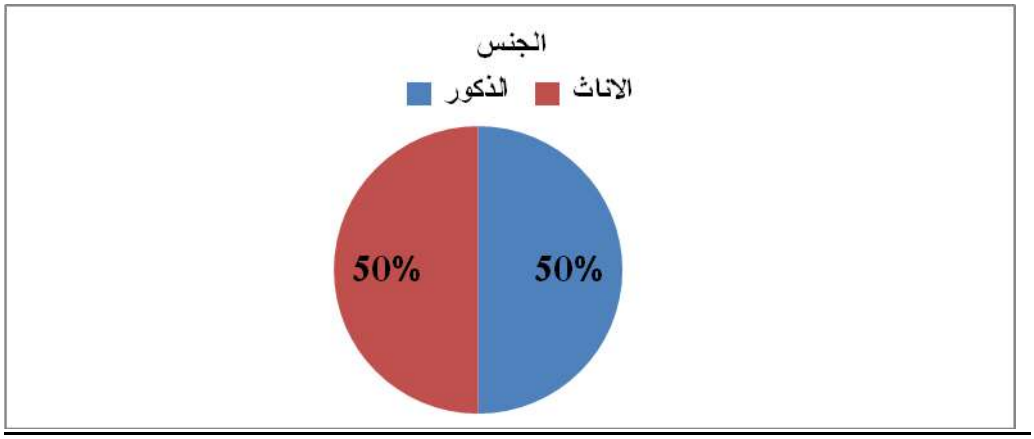
المبحث الثاني: عرض النتائج ومناقشتها

المطلب الأول: عرض وتحليل محور البيانات السوسيوديمغرافية

الجدول رقم 01: يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

التكرار / الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكور	29	**%50**
إناث	29	**%50**
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 01: يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس



يوضح الجدول أعلاه متغير الجنس في دراستنا حيث تساوت بين الذكور والإناث والتي بلغت 50% أي ما يعادل29مفردة.

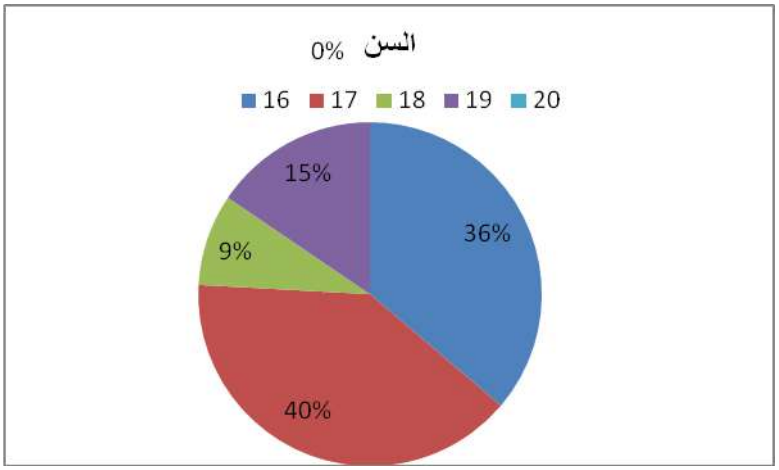
ويعود ذلك التساوي إلى عدة عوامل ستتطرق إليها في تحليلات القادمة ، المتمثلة في السن والمستوى الدراسي،حيث أن الفئة العمرية المختارة في دراستنا تلعب دورا في ممارسة الألعاب الإلكترونية ،وكذا ذهنية وتفكير الجيل الحديث الذي جعل من الألعاب الإلكترونية تلعب من طرف الذكور والإناث على عكس الفترات السابقة التي لم تكن تعرف إلا وجود الألعاب بلاي ستايشن التي تكون معقدة نوعا وسهلة لذهن الذكور واثبت مها الشحروري في مقال لها في مجلة الجامعة أن المراهقين الحاليين وحتى الأطفال يتأثرون بالألعاب الإلكترونية من مختلف الجنسين بل وتصل بهم إلى درجة الإدمان في ممارستها ولعبها ويدخل ذلك بسبب تنوع الألعاب الالكترونية والتي كانت من قبل مقتصرة على ذكور فقط لكن في وقت الحالي حتى ألعاب العنف أضيفت في إصداراتها عضو الأنثوي مما جعل الإناث والذكور يتوافدون عليها [1]

1 مها شحروري و محمد عودة : **أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل مشكلات القرار لدى أطفال مرحلة المتوسطة**، المقالة 02، العدد 38،مجلة الدراسات علوم التربوية ، 2011، الأردن ، ص13.

الجدول رقم 02: يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن

السن / التكرار	العدد	النسبة المئوية
16 سنة	21	**%36,20**
17 سنة	23	**%39,65**
18 سنة	05	**%08,62**
19سنة	09	**%15,51**
20 سنة	00	**00**
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 02: يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن



يوضح الجدول أعلاه متغير السن في دراستنا حيث كانت أعلى نسبة لأصحاب السن 17 سنة بنسبة 39,65%، ليله 16سنة إلى نسبة 36,20%، أما أخيرا فجاءت فئة 19 و18 سنة ينسبتي 17,51% و 08,62%، وانعدمت في سن 20.

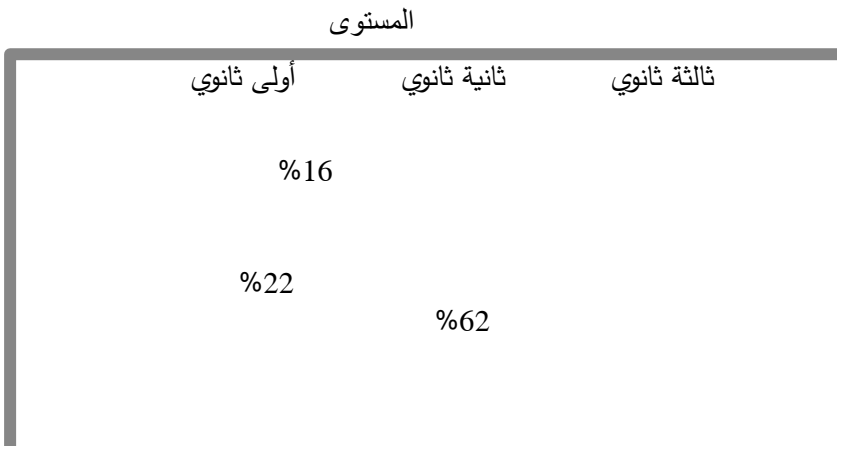
ويعود ذلك كما ذكرنا في تحليل السابق إلى عوامل عديدة حيث أن ذهنية المراهق المتراوح عمره في 16 سنة يكون أكثر مستخدمين الألعاب الالكترونية ، نظرا لتفكيرهم المحصور في الألعاب بلاي ستايشن والألعاب الأخرى . واعتبر أحمد بازهير أن الفئة العمرية المراهقة تمارس الألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية ويهتمون بها لارتباط مخيلاتهم

بها حيث أن اغلبهم يرون في الألعاب الالكترونية واقعا مرسوما في أذهانهم ويتعايشون معه وذلك عائد إلى طبيعة سنهم المراهقة[2] .

الجدول رقم 03: يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

المستوى	التكرار	النسبة المئوية
أولى ثانوي	36	62،06
ثانية ثانوي	13	22،41
ثالثة ثانوي	09	15،51
المجموع	58	%100

الشكل رقم 03يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى تعليمي



يوضح الجدول أعلاه متغير المستوى المبحوثين حيث كانت أعلى نسبة في عدد المبحوثين إلى أول ثانوي بنسبة ما تقارب 62 بالمائة في حين وصلت إلى ما يقارب 22 بالمائة لمستوى ثانية ثانوي أما ثالثة ثانوي قاربت إلى 16 بالمائة نسبة.

---

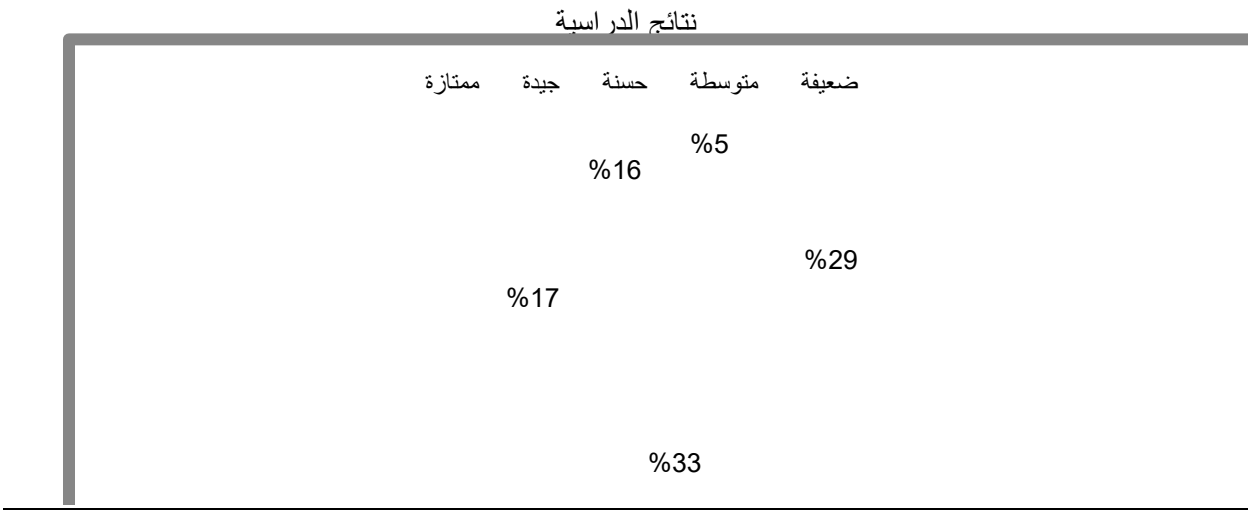
2 **علي محمد صالح الشهري: دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع**، ت ز ، 25-05-2022 على ساعة 13:30 زوالا
رابط المقالة : https://www.spa.gov.sa/viewfullstory.php?newsid=2131035

ويعود تباين النتيجة إلى عامل السن والجنس المتأثر بألعاب الفيديو والذي كان بين عدة مستويات ،ويظهر تباين المستويات في هذه الجزئية من خلال عامل السن كما ذكرنا في تحليل السابق حيث كانت النسبة لفئة السن 17 وهذه الفئة في مستوى ثانية ثانوي وتعد هذه فئة من أكثر الفئات تأثرا بالألعاب الالكترونية وكل ما يجول في الانترنت وهذا بسبب عدم شعورهم بضغط في دراسة على عكس السنة الأولى والثالثة ثانوي

الجدول رقم 04: يوضح توزيع أفراد العينة حسب النتائج المتحصل عليها في الموسم.

التكرار / النتائج	العدد	النسبة المئوية
ممتاز	03	**%5,17**
جيدة	17	**%29,31**
حسنة	19	**%32,75**
متوسطة	10	**%17,24**
ضعيفة	09	**%15,51**
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم04: يوضح توزيع أفراد العينة حسب النتائج المتحصل عليها في الموسم.

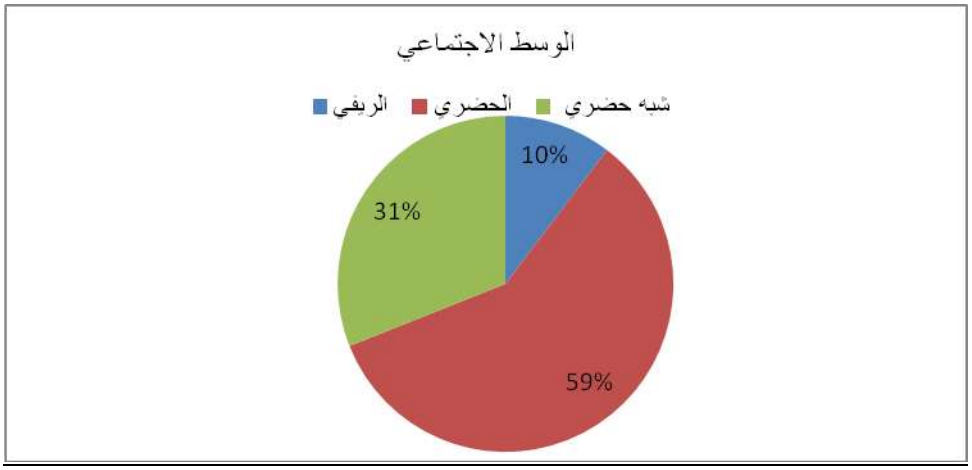


يوضح الجدول أعلاه النتائج الدراسة لأفراد عينتنا حيث قاربت 33 بالمائة نتاج حسنة في حين أن 29 بالمائة من أعرب على نتائج جيدة في حين أن النتائج المتوسطة قدرت ب 17بالمائة وكذلك نسبة16 بالمائة نتائج ضعيفة و النتائج الممتازة القائمة بنسبة تقارب 05 بالمائة.ويعود ذلك إلى عدة عوامل كالجدية في الدراسة وتقسيم الوقت وتنظيمه بالإضافة إلى البيئة المساعدة والرقابة الأبوية .

الجدول رقم 05: يوضح توزيع أفراد العينة على حسب الوسط الاجتماعي

التكرار / الوسط الاجتماعي	العدد	النسبة المئوية
الريفي	06	**10,34**
الحضري	34	**58,62**
شبه الحضري	18	**%31,03**
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 05: يوضح توزيع أفراد العينة على حسب الوسط الاجتماعي



يوضح الجدول أعلاه إلى الوسط الإجتماعي الذي يعيش فيه أفراد عينتنا حيث بلغت إلى الوسط الحضري بنسبة 58 بالمائة وشبه الحضري بنسبة 31 بالمائة في حين أن الوسط الريفي بلغ 10 بالمائة.

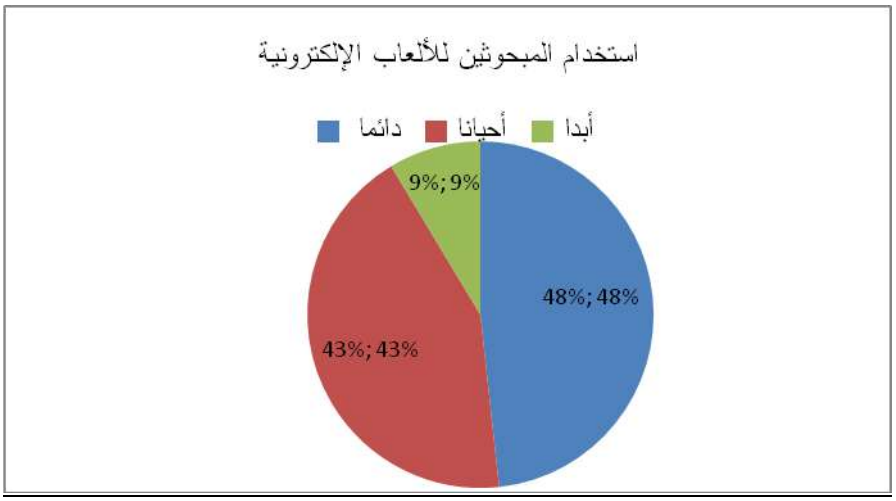
ويعود ارتفاع الوسط الحضري وشبه حضري إلى منطقة المكان المدروس في موضوعنا بالإضافة إلى أن اغلب المتمدرسين يسكنون وسط المدينة بسبب سهولة التنقل إلى المؤسسة وسهولة دراساتهم على عكس مناطق الريفية التي تكون بمثابة العراقيل لهم من ناحية النقل والطريق و بعد المسافة والعديد من المتغيرات .

المطلب الثاني: عرض وتحليل بيانات المحور الألعاب الالكترونية

الجدول رقم 06: يوضح استخدام المبحوثين الألعاب الإلكترونية

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
دائما	28	%48,27
أحيانا	25	%43.10
أبدا	05	%8,62
المجموع	**58**	**% 100**

الشكل رقم 06: يوضح استخدام المبحوثين الألعاب الإلكترونية



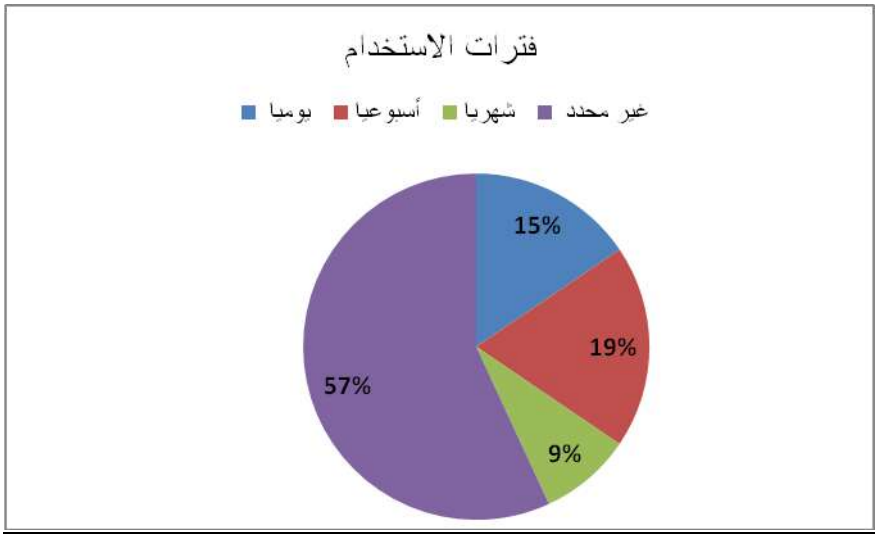
يوضح الجدول أعلاه استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية حيث أكد 48 بالمائة أنهم يستخدمونها بشكل دائم و 43 بالمائة بشكل غير دائم أما بشكل ناذر فبنسبة 9 بالمائة .

ويعود تباين استخدامها إلى وقت الفراغ حيث أن أفراد عينتنا يدرسون في الصف الثانوي واستخدامهم يكون بشكل غير محدد تأقلما مع برنامج الدراسي ووقت الفراغ وحسب المزاج الخص به .

الجدول رقم 07: فترات إستخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
يوميا	09	%15,51
أسبوعيا	11	%18,96
شهريا	05	%8,62
غير محدد	33	56,89
المجموع	58	%100

الشكل رقم 07: فترات إستخدام المبحوثين للألعاب الالكترونية



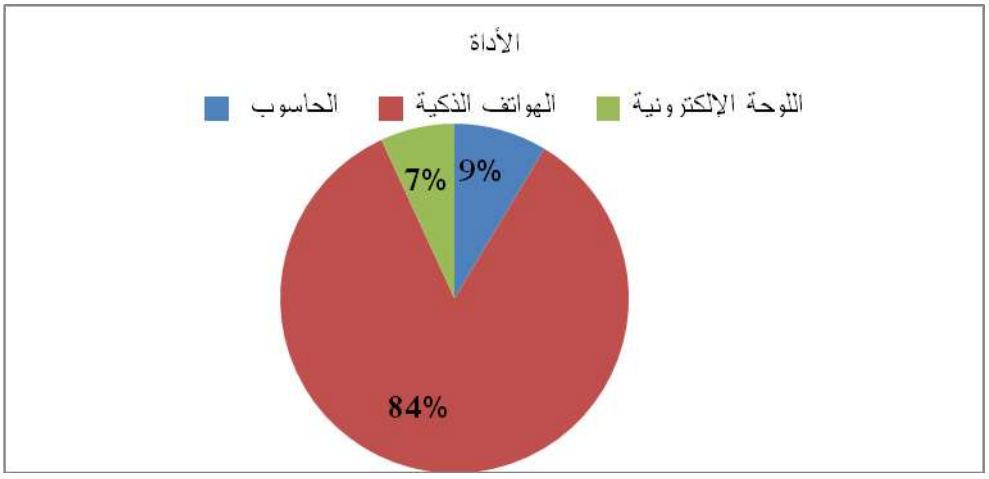
يوضح الجدول أعلاه فترات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المبحوثين حيث أعرب 56 بالمائة بأنه يمارسونها بشكل غير محدد في حين أن 18 يستخدمها بشكل أسبوعي و 15 بشكل يومي و 8 بشكل شهري .

ويعود ارتفاع النسبة الفترة غير محددة إلى وقت تفرغ المبحوثين وعلى حسب دراسة أن هذه الفترات تعتبر من أوقات للتلاميذ وتعد من بين الفترات التي يطلع فيها التلاميذ على الانترنت نظرا لتوقيت الذي يترافق معهم وإدارتهم لوقتهم، خاصة فترات معينة أين تكون سعة الانترنت وسرعتها متوفرة للممارسة ألعابهم التي تتطلب وقتا وسعة انترنت .

الجدول رقم 08: الأداة التي يستخدمها المبحوثين

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
الحاسوب	05	%8,62
الهواتف الذكية	49	%84,48
اللوحة الإلكترونية	04	%6,89
المجموع	58	%100

الشكل رقم 08: الأداة التي يستخدمها المبحوثين



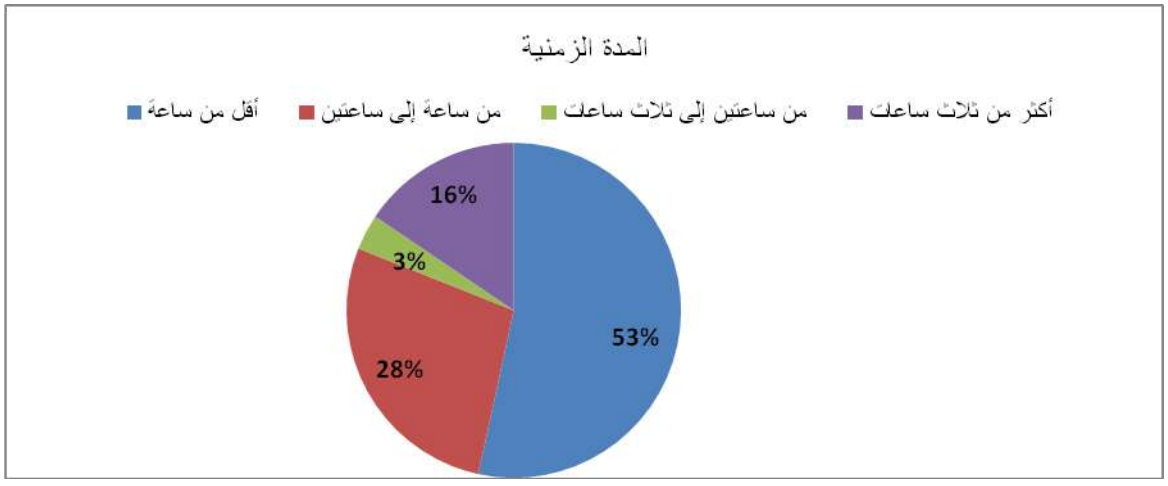
يوضح الجدول أعلاه الأداة التي يستخدمها المبحوثين للعب بالألعاب الإلكترونية حيث يستخدم 84 بالمائة الهاتف النقال في حين يستخدم الحاسوب نسبة 09 بالمائة في حين نسبة 07 بالمائة يستخدمون الألواح الإلكترونية .

ويستخدم الهاتف النقال بكثرة نظرا لسهولته كجهاز ويتنقل مع الفرد أينما يذهب بالإضافة أن هناك بعض الإصدارات و التنزيلات تكون سهلة بالنسبة للهاتف بل وتستخدم بالهاتف فقط .

الجدول 09: يوضح المدة التي يستغرقها المبحوثين لألعاب الفيديو

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
أقل من ساعة	31	%53,34
من ساعة إلى ساعتين	16	%27,58
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	02	%3,44
أكثر من ثلاث ساعات	09	15,51
المجموع	58	%100

الجدول 09: يوضح المدة التي يستغرقها المبحوثين لألعاب الفيديو



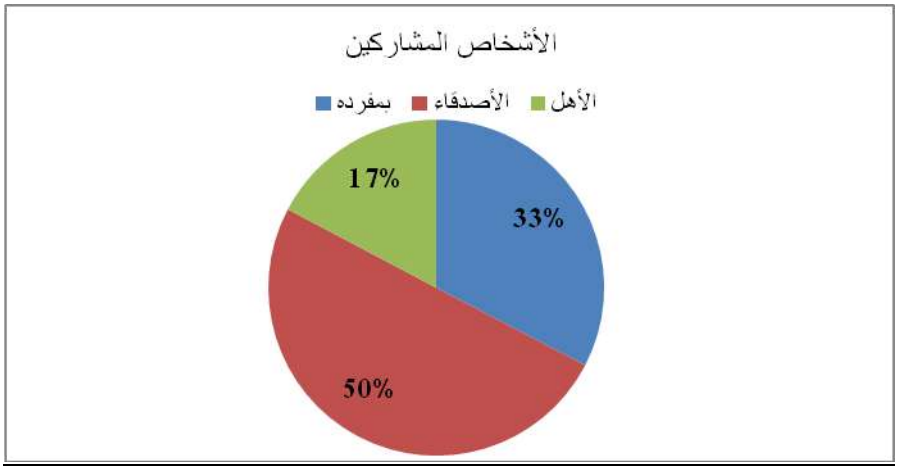
يوضح الجدول أعلاه المدة التي يقضيها المبحوثين أمام الألعاب الإلكترونية حيث أعرب 53 بالمائة أقل من ساعة في حين أن 28 بالمائة من ساعة إلى ساعتين أما 16بالمائة

فكانت أكثر من ساعة وتذيلت 03 بالمائة من ساعتين إلى ثلاث ساعات .ويعود هذا التباين نظرا الى تحليل السابق حيث أن أفراد عينتنا يستخدمون الألعاب في فترات غير محددة ترتبط أساسا بتوقيت الدراسي مع وقت الفراغ وحسب درجة ممارسة ألعاب فيديو الذي يعود أساسا إلى تعلق بهذه الأخيرة ودرجة الإدمان عليها

جدول رقم (10): يوضح الأشخاص الذين يتشاركون المبحوثين في اللعب

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
بمفردك	19	%32,57
الأصدقاء	29	**%50**
الأهل	10	**%17,24**
المجموع	58	%100

الشكل رقم (10): يوضح الأشخاص الذين يتشاركون المبحوثين في اللعب



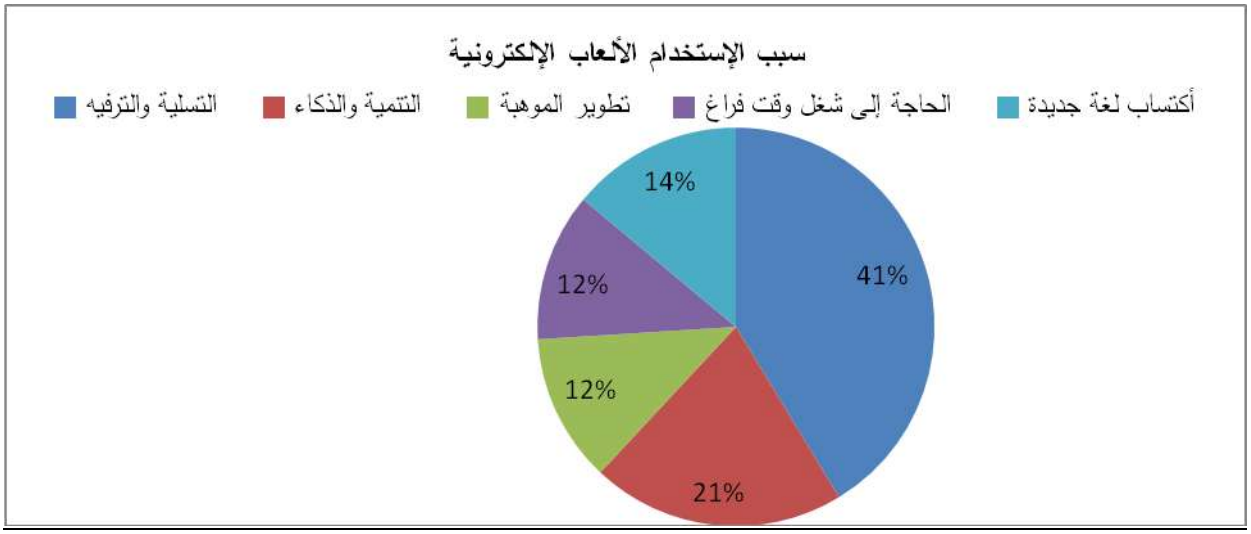
يوضح الجدول أعلاه الأشخاص الذين يتشاركون مع المبحوثين حيث أعرب 50 بالمائة أنهم يلعبون بمفردهم في حين أعرب 33 بمائة الى تشاركهم مع الأصدقاء و 17 بالمائة مع الأهل.

ويعود المشاركة الأصدقاء الأعلى نسبة خاصة بعد انتشار الألعاب الإلكترونية الجماعية عن طريق خدمة دعوة صديق مما يؤدي إلى اللعب الجماعي الذي يعطي للاعب المساحة والحرية في اللعب على عكس القيود الذي يفرضها الإخوة والأهل .

جدول رقم (11): يوضح سبب إستخدام الألعاب الإلكتروني

التكرار / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
التسلية والترفيه	24	**41,37%**
التنمية والذكاء	12	**20,68%**
تطوير الموهبة	07	**12,06%**
الحاجة إلى شغل وقت الفراغ	07	**12,06%**
اكتساب لغة جديدة	08	**13,79%**
المجموع	58	%100

الشكل رقم 11: يوضح سبب إستخدام الألعاب الإلكتروني



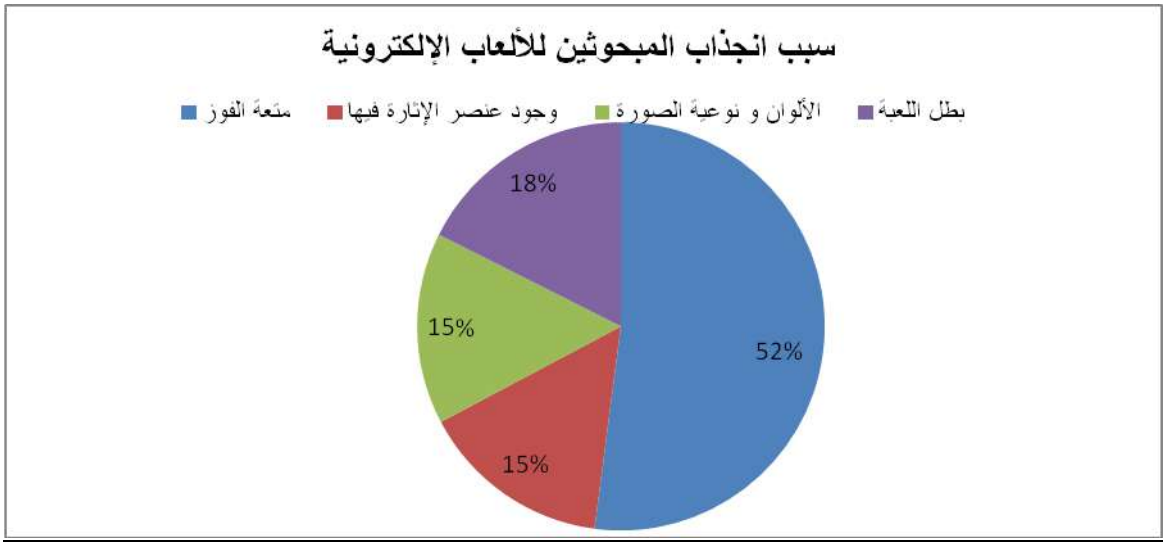
يوضح الجدول أعلاه سبب استخدام الألعاب الإلكترونية حيث بلغت 41 بالمائة للتسلية والترفيه،في حين أعرب حوالي 20 بالمائة بغرض تنمية والذكاء في حين أن 13 يعتبرها اكتسابا للغة جديدة وتساوت ب12 بالمائة من ناحية تطوير الموهبة وشغل وقت الفراغ . وقد أعرب علي محمد صالح الشهري أن إدمان المراهقين على الألعاب أو ممارستهم ألعاب الفيديو له علاقة بتفكيرهم ومحاولة إدخال واقعهم إلى ما يجول بالألعاب نظرا لتأثرهم بها . مما يساهم في تدخل الخيال بنسبة كبيرة ومحاولة تقمص المراهق شخصية أحد أبطال اللعبة مما يؤدي إلى لعبها بغرض التسلية والترفيه[3].

جدول رقم (12): يوضح سبب انجذاب المبحوثين للألعاب الإلكترونية

التكرار / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
متعة الفوز	42	**72,41%**
وجود عنصر الإثارة فيها	10	**17.24%**
الألوان و نوعية الصورة	02	**3.44 %**
بطل اللعبة	04	**6.89%**
المجموع	58	**%100**

3 *علي محمد صالح الشهري:* **دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع**، *المرجع السابق.*

الشكل رقم 12: يوضح سبب انجذاب المبحوثين للألعاب الإلكترونية



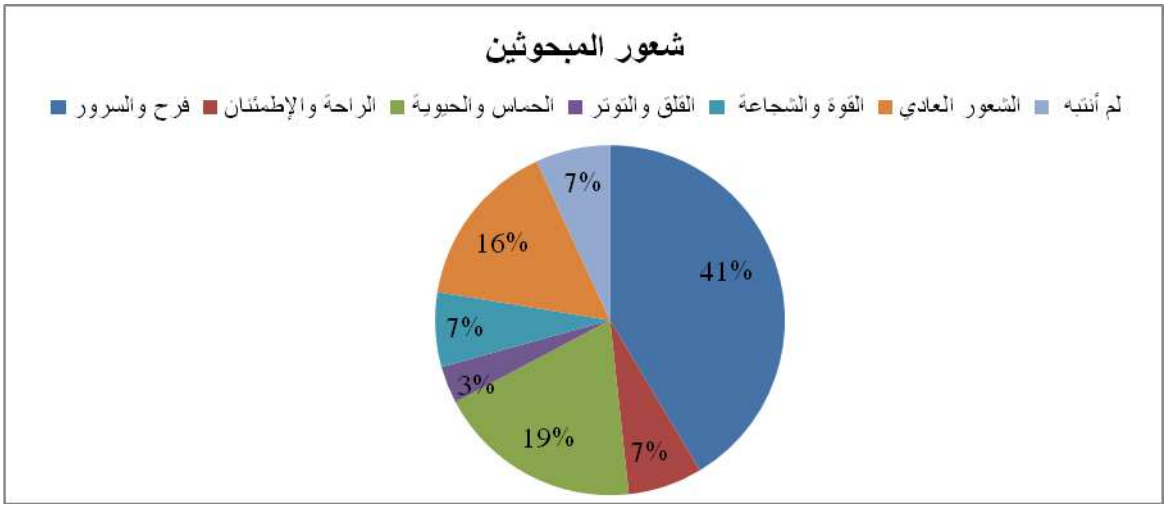
يوضح الجدول أعلاه سبب انجذاب الباحثين لألعاب الفيديو حيث بلغت متعة الفوز ما يقارب 52 بالمائة في حين أن 18 بالمائة انجذبوا بسبب البطل وتساوت كل من الإثارة ونوعية الصورة 15 بالمائة .حيث أكد مجموعة أبحاث أن هناك مليار مستخدم لألعاب الفيديو ينتقون الألعاب الصعبة فكلما زادت صعوبة اللعب كلما زادت متعة الفوز حيث يلجأ اللاعبون إلى الألعاب الحربية أو صعبة حتى يكون الفوز مستحقا بالإضافة إلى البطل اللعبة وصور وجودتها[4]

4 مليارات مستخدم للألعاب الإلكترونية موقع الغد ، ت ز 30-05-2022 على ساعة 15:59 زوالا
رابط المقالة : alghad.com/3/

الجدول رقم 13:يوضح شعور المبحوثين أثناء لعب الألعاب الفيديو

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
فرح والسرور	24	41,37%
الراحة والاطمئنان	04	06,89%
الحماس والحيوية	11	18,96%
القلق والتوتر	02	**%3,44**
القوة والشجاعة	04	**%6,89**
شعور عادي	09	**%15,51**
لم أنتبه	04	**%6,89**
المجموع	58	%100

الشكل رقم 13: يوضح شعور المبحوثين أثناء لعب الألعاب الفيديو

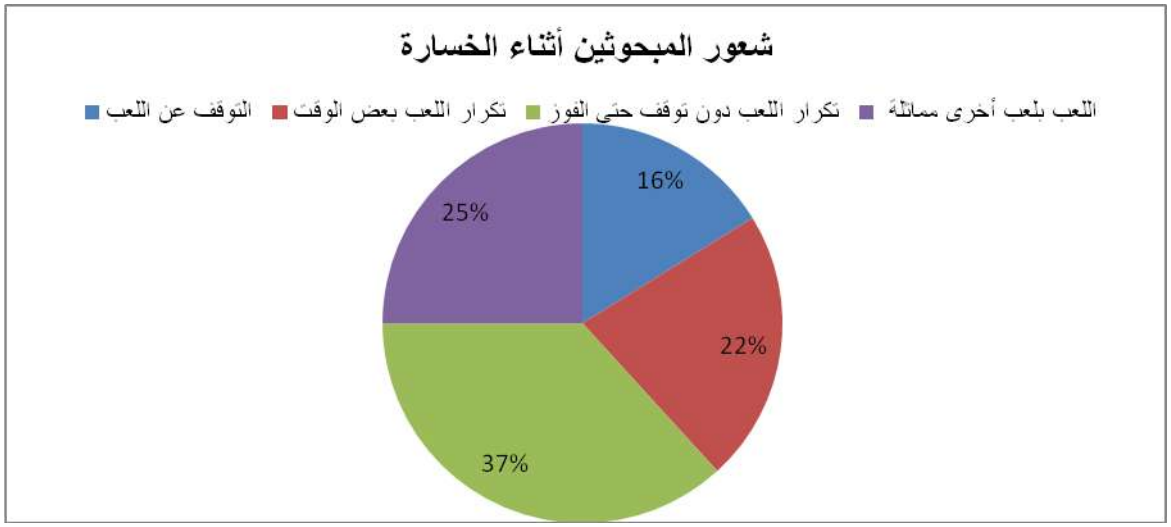


يوضح الجدول أعلاه شعور المبحوثين أثناء اللعب حيث يشعر 41 بالمائة بالفرح والسرور في حين أن 19 بالمائة يشعرون بالحماس والحيوية و16 بالمائة يشعرون شعور عادي في حين أن سبعة بالمائة تساوت شعورهم بين الراحة والاطمئنان والفوز والشجاعة ولم ينتبه لشعوره في حين 03 بالمائة يشعرون بتوتر.

الجدول رقم 14:يوضح شعور المبحوثين أثناء خسارته في اللعب

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
التوقف عن اللعب	11	41,37%
تكرار اللعب بعض الوقت	15	06,89%
تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز	25	18,96%
اللعب بلعب أخرى مماثلة	17	**%3,44**
المجموع	58	%100

الشكل 14 : **يوضح شعور المبحوثين أثناء خسارته في اللعب**



يوضح الجدول أعلاه شعور المبحوثين أثناء الخسارة حيث أن 37 بالمائة أعرب بتكرار اللعب حتى الفوز في حين 25 بالمائة يلعبون بلعبة مماثلة و يكرر 22 بالمائة اللعب لبعض الوقت في حين أن 16 بالمائة يتوقفون عن اللعب.

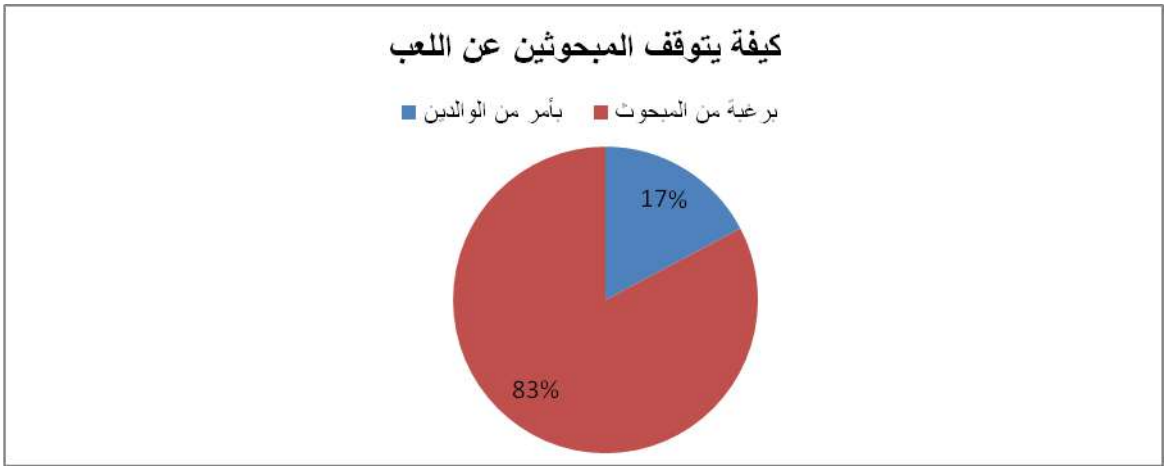
ويعود ذلك إلى طبيعة اللعبة ودرجة تشويقها حيث يتحمس التلاميذ والمراهقين إلى اللعبة وينغمسون فيها لدرجة عدم تقبل خسارتهم خاصة وأنها ستمنعهم من صعود من دور لدور آخر،كشفت دراسة بريطانية أجريت مؤخرا أن ألعاب الفيديو يمكن أن تثير سلوكيات عدوانية لدى اللاعبين، ولكن السبب في ذلك لا يرجع في الواقع إلى طبيعتها العنيفة

التي تعتمد على فكرة القتال وسفك الدماء، بل يرجع إلى صعوبتها وعدم قدرة اللاعب على إحراز تقدم فيها[5].

الجدول رقم 15:يوضح كيفيه توقف المبحوثين عن العاب فيديو

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
بأمر من الوالدين	10	17,24%
برغبة من المبحوث	48	82,75%
المجموع	58	%100

الشكل رقم 15:يوضح كيفيه توقف المبحوثين عن العاب فيديو



يوضح الجدول أعلاه كيفيه توقف المبحوثين عن العاب فيديو حيث أكد 83 بالمائة على انهم يتوقفون بأنفسهم في حين يخضع 17 بالمائة لأوامر الأهل .

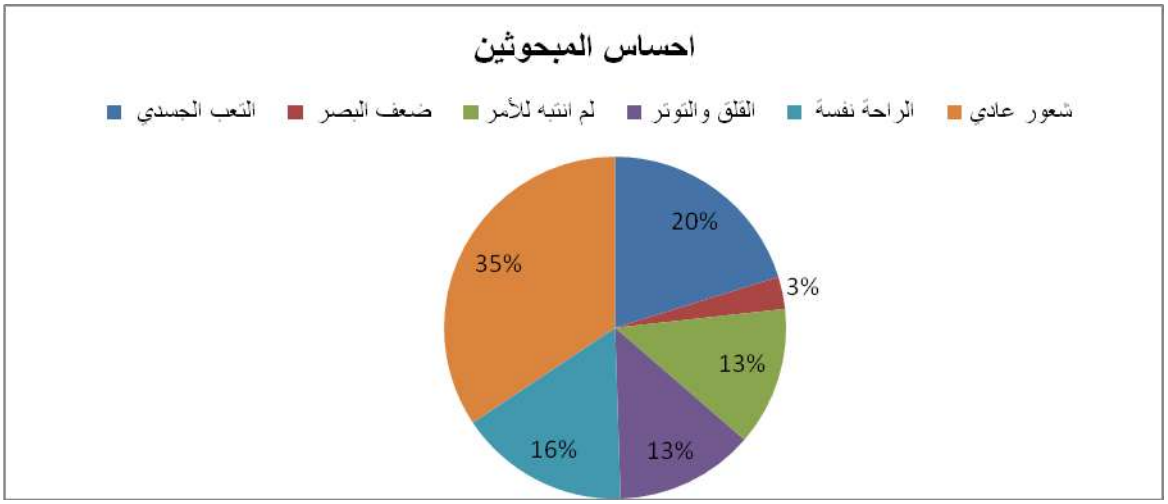
ويعود هذا إلى أن هناك دراسة وواجبات مدرسية تتحتم عليه التوقف بالإضافة إلى تنظيم الوقت من دون لجزء إلى رقابة الأبوية التي تعد ضغطا نفسيا لهم.

5 **لعاب-الفيديو-الصعبة-تجعلك-عدوانيا-تجاه-الآخرين**، ت ز 30-06-2022 على ساعة 01:30 ليلا
رابط الموضوع: https://www.dw.com/ar/

الجدول رقم 16: يوضح إحساس المبحوثين عند توقفهم عن اللعب

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
التعب الجسدي	20	34,48%
ضعف البصر	03	5,17%
لم انتبه للأمر	05	22,41 %
القلق والتوتر	05	22,41%
الراحة النفسية	02	27,58%
شعور عادي	23	58,62%
المجموع	58	%100

الشكل رقم 16:يوضح إحساس المبحوثين عند توقفهم توقف عن العاب فيديو



يوضح الجدول أعلاه إحساس المبحوثين عند توقف الألعاب الفيديو ،حيث أن 35 بالمائة شعور عادي في حين يشعر 20 بالمائة من التعب الجسدي في حين أن 16 يرتاحون نفسيا و 13 بالمائة يشعرون بتوتر وقلق وآخرون لم ينتبهوا للأمر وتذيل ضعف البصر 03 بالمائة .

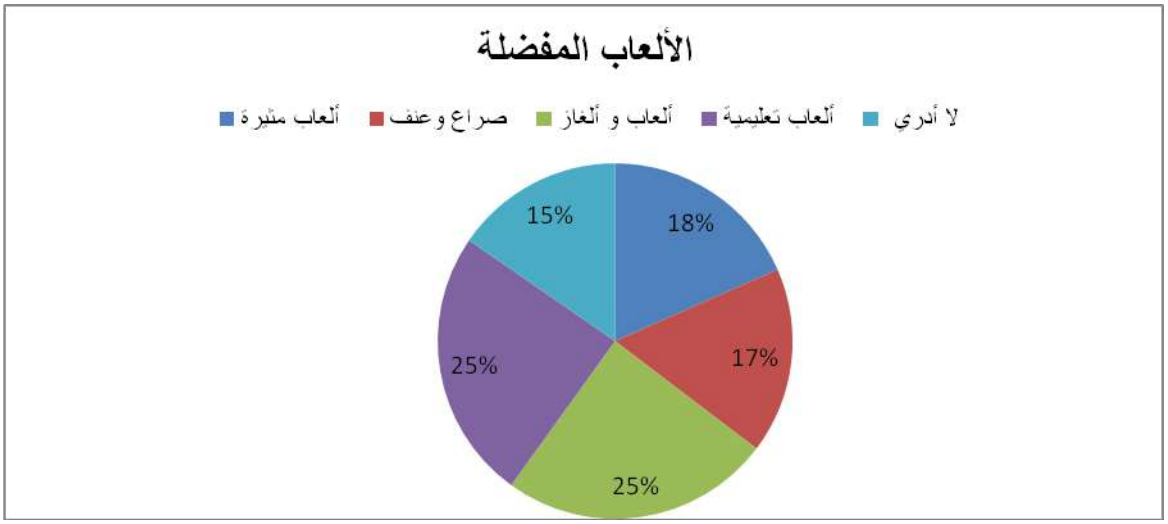
وتباين الشعور بتباين درجات الإدمان على لعب بألعاب الفيديو بين لاعب ومنظم ولاعب مدمن ولاعب متوسط فلاعب الذي يلعب لأقل من خمس ساعات لا يشعر بشيء بل قد

يشعر بشعور عادي وحتى أنه لم ينتبه أما أن تجاوز الست ساعات فيحصل له عدة انعكاسات .

الجدول رقم 17:يوضح الألعاب التي يفضلها المبحوثين

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
ألعاب مثيرة	12	20,60%
صراع وعنف	11	18,96%
ألعاب و ألغاز	16	27,58 %
ألعاب تعليمية	16	27,58%
لا أدري	03	5,17%
المجموع	58	%100

الشكل رقم 17:يوضح الألعاب التي يفضلها المبحوثين



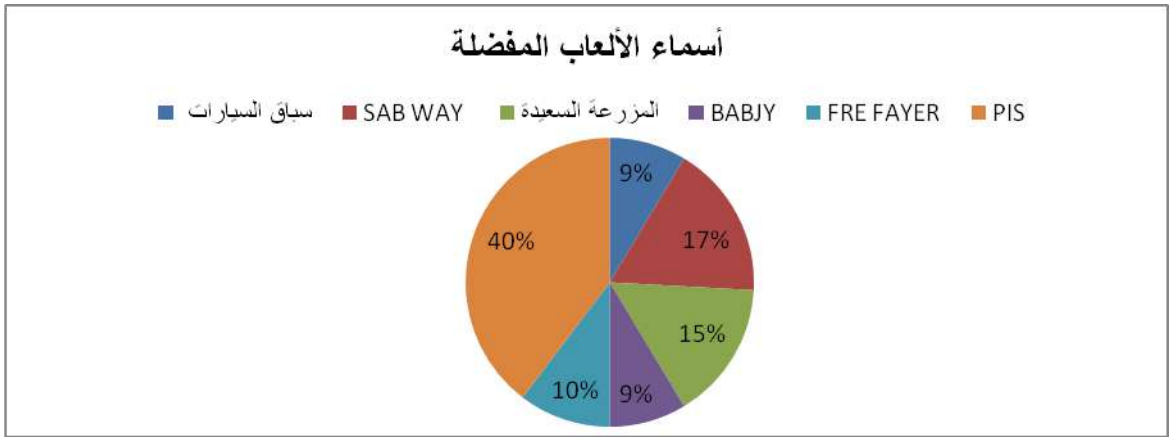
يوضح الجدول أعلاه الألعاب التي يفضلها المبحوثين حيث تساوت ألعاب وألغاز و ألعاب تعليمية بنسبة 25 بالمائة في حين بلغت نسبة 18 بالمائة ألعاب مثيرة في حين أن ألعاب صراع وعنف بنسبة 17 بالمائة وتذيلت متنوعة بنسبة 15 بالمائة.

وتنوعت الألعاب حسب رغبات وميول المراهقين فهناك من يتحمس للألعاب العنيفة نظرا لوجود الصراع بالإضافة إلى الألعاب المثيرة أما بالنسبة لألعاب الألغاز وتعليمية فهي تساهم بزيادة الرصيد الثقافي واكتساب خبرات تعليمية تفيدهم في مشوارهم الدراسي بالإضافة إلى الألعاب التعليمية التي تتمحور حول أسئلة ومسائل الثقافية لزيادة الرصد الثقافي .

الجدول رقم 18: يوضح أسماء الألعاب التي يفضلها المبحوثين

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
سباق السيارات	05	08,62%
SAB WAY	10	17,24%
المزرعة السعيدة	09	15,51 %
BABJY	05	08,62%
FRI FAYRE	06	10,34%
PIS	23	% 39,65
المجموع	58	%100

الشكل رقم 18: يوضح أسماء الألعاب التي يفضلها المبحوثين



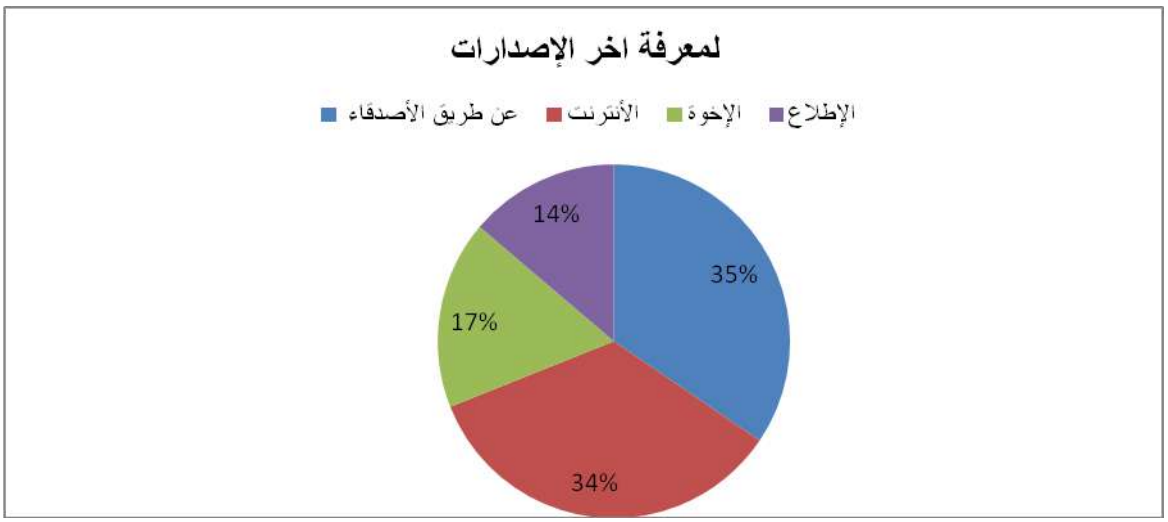
يوضح الجدول أعلاه أسماء الألعاب التي يفضلها المبحوثين حيث يفضل 40 بالمائة لعبة أبس في حين أن 17 بالمائة يلعبون ساب واي و15 بالمائة يلعبون المزرعة السعيدة في حين 10 بالمائة يلعبون فير فاير وتساوت بين بابجي وسباق السيارات 09 بالمائة .

وعلى حسب التعليق السابق تصنف غالب الألعاب بين ألغاز والعاب عنف والإثارة .

الجدول رقم 19: يوضح معرفة أخر إصدارات الألعاب الفيديو

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
عن طريق الأصدقاء	20	34,48%
الانترنت	20	34,48%
الإخوة	10	17,24 %
الإطلاع	08	13,79%
المجموع	58	%100

الشكل رقم 19: يوضح معرفة أخر إصدارات الألعاب الفيديو



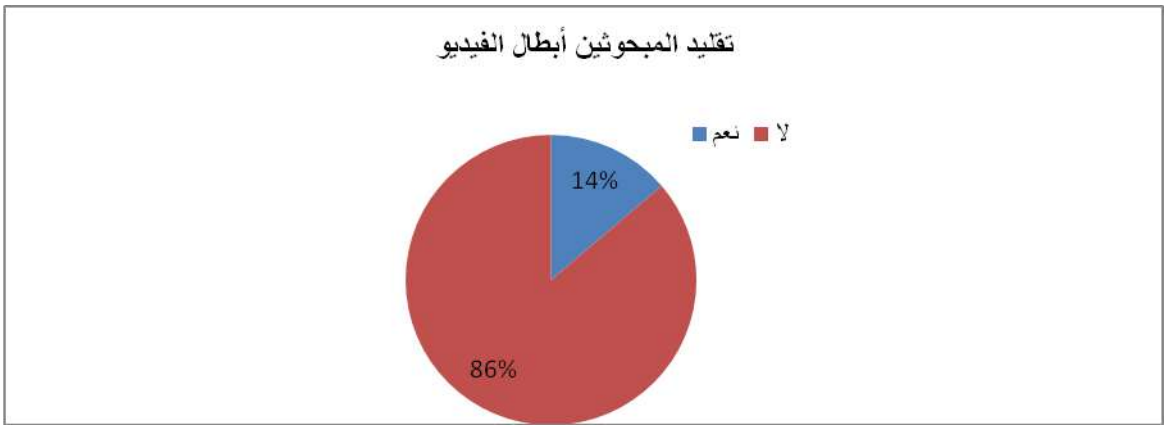
يوضح الجدول أعلاه عن معرفة المبحوثين لآخر الإصدارات ومن مصدرهم حيث أكد 35 بالمائة أنه يطلع عن طريق الأصدقاء في حين أن 34 بالمائة يعتبرون الانترنت مرجعا و أكد 17 بالمائة من خلال الإخوة و 14 بالمائة مطلعون على ذلك .

ويعود الأصدقاء هم أكثر المصادر الذين يعتمدون عليه المبحوثين كما ذكرنا سلفا وذلك من خلال تشاركهم الألعاب على مواقع التواصل الإجتماعي عن طريق خدمة دعوة صديق للعب .

الجدول رقم 20: يوضح تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
نعم	08	13,79%
لا	50	86,20%
المجموع	58	**%100**

الشكل رقم 20: يوضح تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو



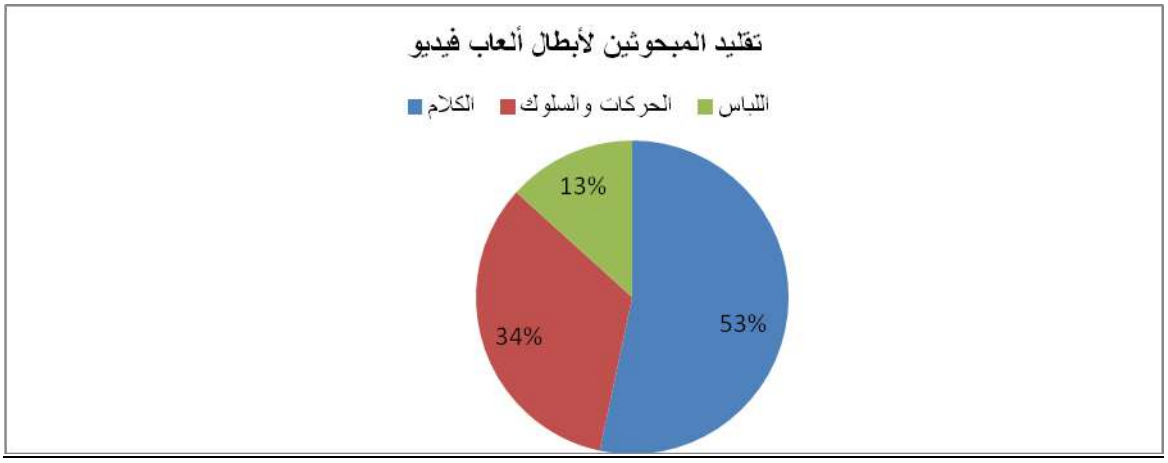
يوضح الجدول أعلاه تقليد المبحوثين أبطال الفيديو حيث أكد 80 بالمائة أنهم لا يفعلون ذلك في حين أن 14 بالمائة يفعلون ذلك وهنا يعود إلى درجة الإدمان وعدد الساعات

التي يقضيها كل مبحوث أمام ألعاب الفيديو وعدد وقت بقاءه ودرجة إدمانه تجعله يشعر بذلك.

الجدول رقم 21: يوضح تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
الكلام	08	13,79%
الحركات والسلوك	5	8,62%
اللباس	02	**%3,44**
المجموع	58	**%100**

الشكل رقم 21: يوضح تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو



يوضح الجدول أعلاه تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو حيث يقلد 54 بالمائة كلام الألعاب في حين 33 بالمائة يقلدون الحركة والسلوك أما 14" بالمائة فيقلدون اللباس

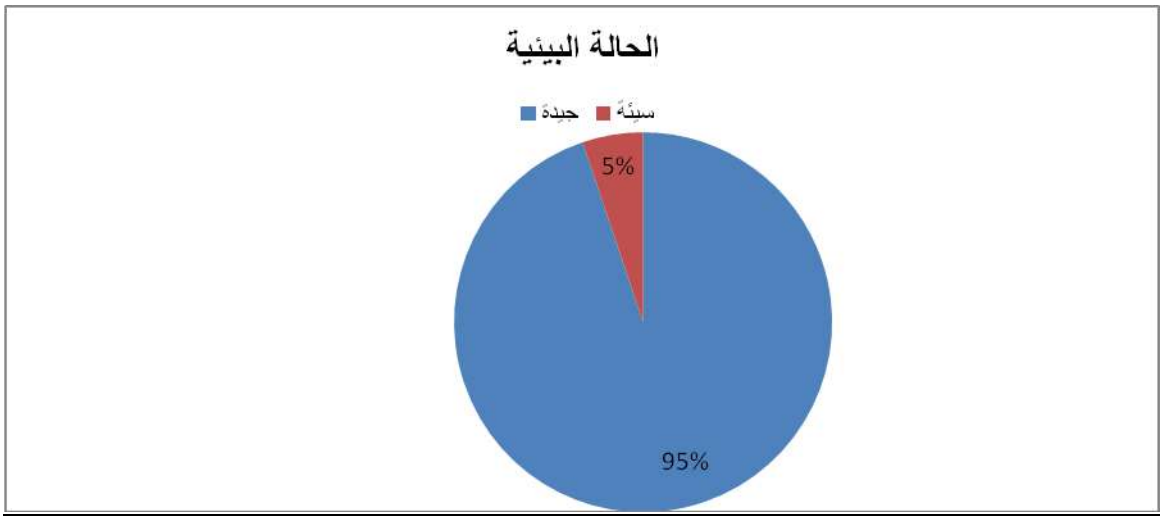
وكما ذكرنا في تحليلات السابقة أن التلاميذ المدمنين على العاب الفيديو يتخيلون نفسهم وسط الألعاب أو يتأثرون بها لدرجة التقليد فمن ناحية الكلام يقلدون اللغة وطريقة الحوار أما عن الحركات والسلوك فتتجلى بتأثرهم بالعنف أو الألعاب الرياضية ونفس الشيء مع اللباس بإتباع ماركات اللباس الموجودة في الألعاب.

المحور الثالث : التحصيل الدراسي

الجدول رقم 22: يوضح الحالة البيئية للمبحوثين

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
حسنة	55	94,82%
سيئة	03	5,17%
المجموع	58	**%100**

الشكل رقم 22: يوضح الحالة البيئية للمبحوثين

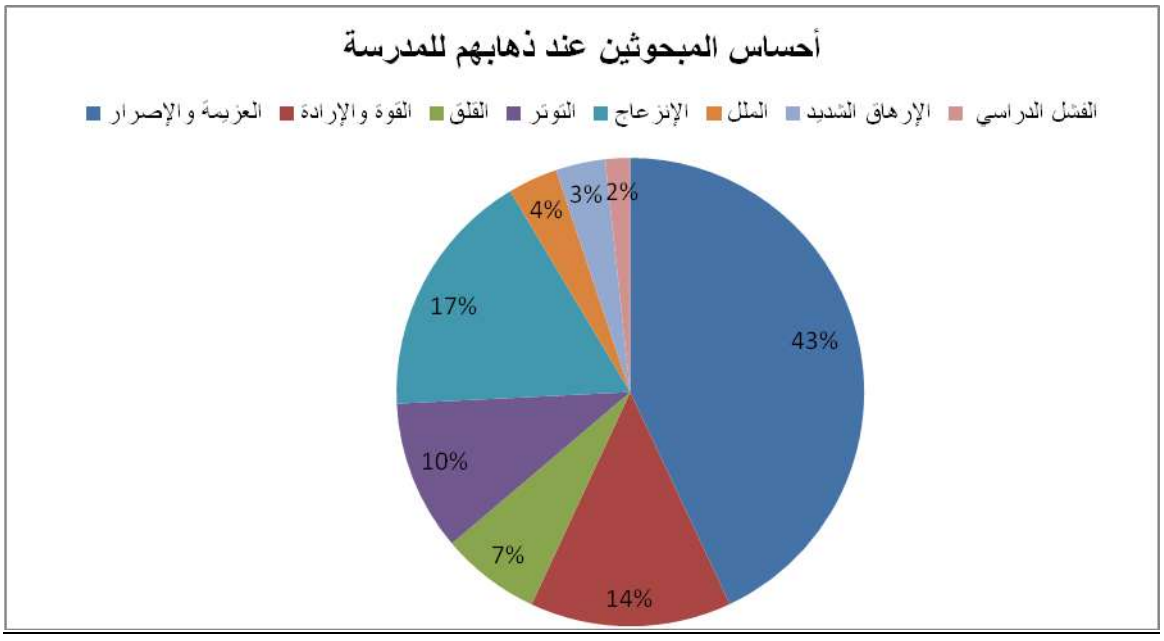


يوضح الجدول أعلاه الحالة البيئية للمبحوثين حيث أكد 95 بالمائة على أن حالتهم جيدة في حين أعرب 05 بالمائة أنها سيئة .

الجدول رقم 23: يوضح أحساس المبحوثين عند ذهابهم للمدرسة

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
عزيمة والإصرار	25	% 43,10
قوة و الإرادة	08	% 13,97
القلق	04	% 6,89
التوتر	06	% 10,43
الإنزعاج	10	% 17,24
الملل	02	% 3,44
الإرهاق الشديد	02	% 3,44
الفشل الدراسي	01	% 1,72
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 23: يوضح أحساس المبحوثين عند ذهابهم للمدرسة



يوضح الجدول أعلاه إحساس المبحوثين عند ذهابهم للمدرسة، حيث أكد 43 بالمائة أنهم يشعرون بالعزيمة والإصرار في حين أكد 17 أنهم يشعرون بالانزعاج و القوة والإرادة

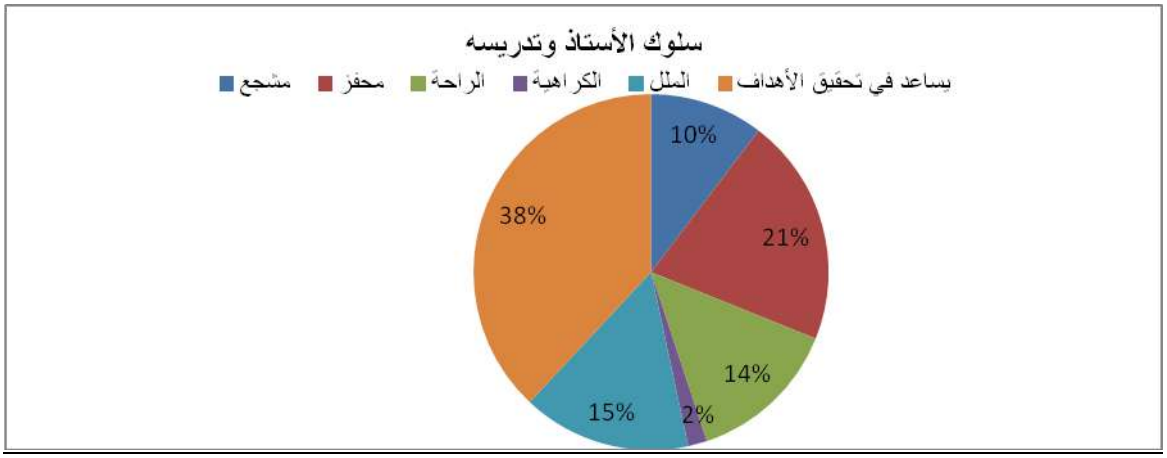
بنسبة 14 بالمائة ، في حين أن 10 بالمائة يشعرون بتوتر ، وتذيل كل من القلق والملل والإرهاق والفشل الدراسي بنسب 07 و 04و03و02 بالمائة القائمة.

ويعود تباين هذا الشعور إلى عدة عوامل منها النفسية والبيئية وكذا مستوى التعليمي وحب الدراسة وطريقة تعامل الأساتذة مع تلاميذ كل هذا ينعكس في شعور وإحساس أثناء ذهابهم للمدرسة.

الجدول رقم 24: سلوك الأستاذ وتدريسه

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
مشجع	06	% 10,34
محفز	12	% 20,68
الراحة	08	%13,79
الكراهية	01	%1,72
الملل	09	%15,31
يساعد في تحقيق الأهداف	22	%37,93
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 24: سلوك الأستاذ وتدريسه



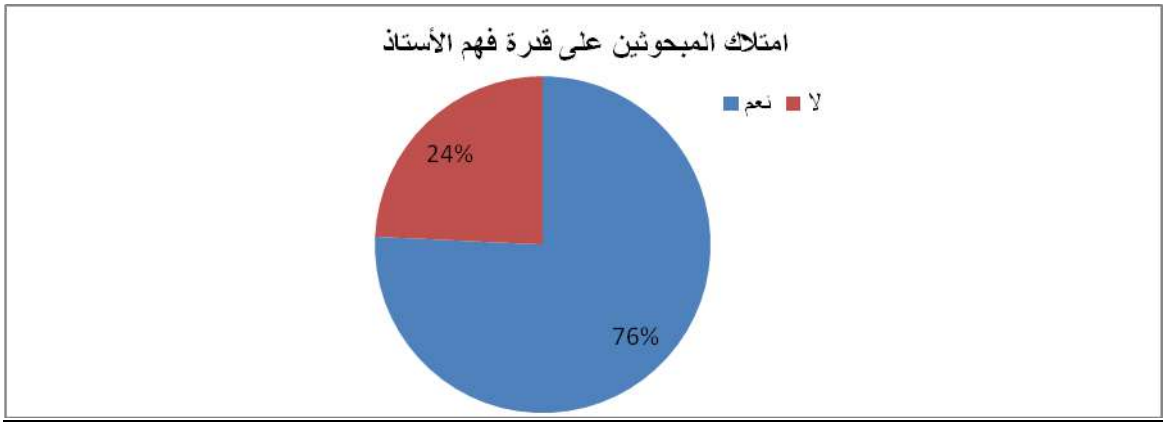
_يوضح الجدول أعلاه سلوك الأستاذ وتدرسيه حيث أن 38 بالمائة اعتبرو أن الأستاذ يساعد في تحقيق الأهداف و أعتبر 21 بالمائة أنه محفز و 15 بالمائة اعتبروه ممل في حين أن 14 بالمائة وجدوا أسلوبه مريح في حين أن 10 بالمائة اعتبروه مشجع و 02 بالمائة بالكراهية .

ويعتبر أسلوب التحقيق للأهداف والتشجيع والراحة من بين أساليب التي يرى فيها الأستاذ تحفيزا إيجابيا خاصة في المرحلة الثانوية التي تتطلب من الأساتذة جهدا كبيرا لأن اغلبهم يتخوفون من هذه المرحلة فتجد الأستاذ يساهم في رسم أهداف تلاميذه ويحفز ويشجع في ذلك ليكون التلميذ في نهاية إما متقبلا أو رافضا وذلك راجع إلى رغبته في تحصيل الدراسي ونجاح وكذا مساهمة البيئة التي يعيش بها إلى انعكاس هذه الصورة في ذهنه.

الجدول رقم 25: يوضح امتلاك المبحوثين على قدرة فهم الأستاذ

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
نعم	44	% 75,36
لا	14	% 24,13
المجموع	58	%100

الشكل رقم 25: يوضح امتلاك المبحوثين على قدرة فهم الأستاذ



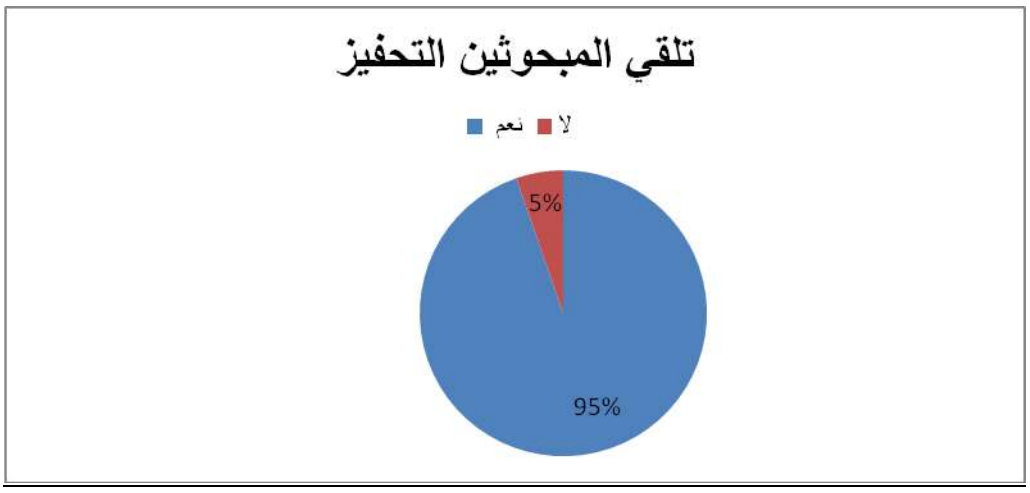
يوضح الجدول أعلاه قدرة المبحوثين على فهم الأستاذ حيث أكد 76 بالمائة انهم يستوعبون ذلك في حين أن 24 بالمائة .

حيث أن تباين الفهم يعود إلى مستوى درجة الذكاء التلاميذ تختلف من تلميذ لآخر ومستوى استيعاب التلميذ وفهمه للدرس.

الجدول رقم 26: يوضح تلقي المبحوثين تحفيز في المشوار الدراسي

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
نعم	53	% 91,73
لا	3	%5,17
المجموع	58	%100

الشكل رقم 26: يوضح تلقي المبحوثين تحفيز في المشوار الدراسي



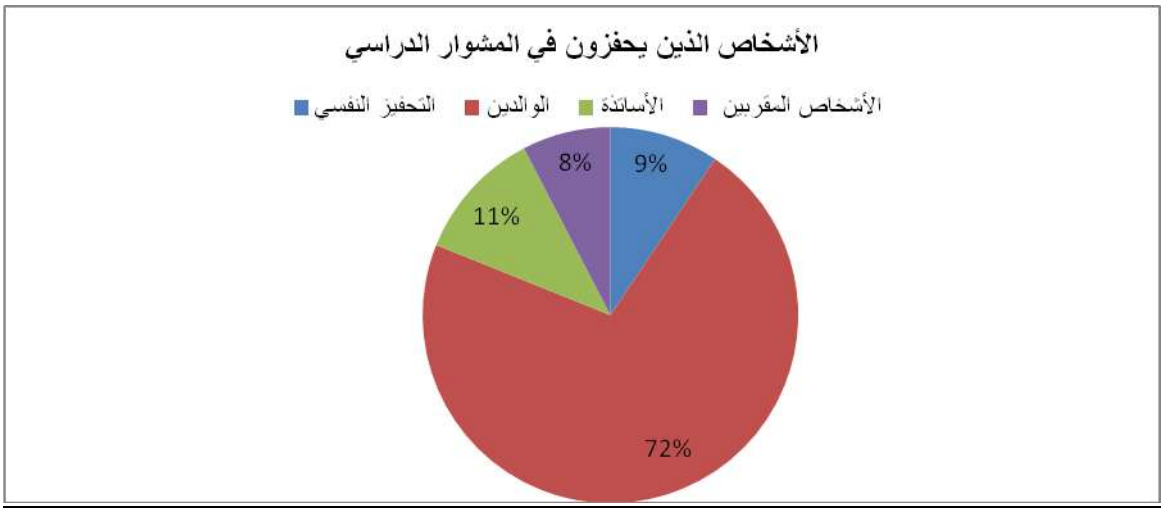
يوضح الجدول أعلاه ما إن كان التلاميذ يتلقون تحفيزا ، حيث أكد ذلك بنسبة 95 بالمائة ونفى ذلك 05 بالمائة.

ويعود هذا حسب التحاليل السابقة في البيئة لكل تلميذ إلي تلعب دورا هاما في جانب التحفيز فان كان البيئة مليئة مشاكل لن يكون هناك تحفيز ولا وعي ولا فهم على عكس الجانب الأخر.

الجدول رقم 27: يوضح الأشخاص الذين يحفزون في المشوار الدراسي

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
التحفيز النفسي	05	% 8,62
الوالدين	38	%65,61
الأساتذة	06	% 10,34
الأشخاص المقربين	04	% 06,98
المجموع	58	%100

الشكل رقم 27: يوضح الأشخاص الذين يحفزون في المشوار الدراسي



يوضح الجدول أعلاه الأشخاص الذين يحفزون في المشوار الدراسي حيث بلغ التحفيز من طرف الوالدين بنسبة 70 بالمائة في حين أن الأساتذة بنسبة 11 بالمائة و 09 بالمائة تحفيز النفسي و الأشخاص المقربين بنسبة 08 بالمائة.

على الرغم من نظام التقويم المستمر الذي تطبقه وزارة التربية والتعليم، والامتحانات الشهرية التي يؤديها الطلاب بشكل دوري، وما يحصلون عليه من درجات تصب في رصيدهم النهائي، فإن بعض الطلاب غالباً ما يجدون أن هناك فوارق في مستواهم العلمي ولتحصيلي بينهم وبين أقرانهم، وعلى الرغم من أن عدد الساعات الدراسية، والمناهج، والبيئة الصفية كلها واحدة، فإن هذه الفروق الفردية هي التي تميز المتفوقين عن غيرهم، فالتميز له خطواته المحسوبة التي يضعها المتفوق نصب عينيه منذ بدء الدراسة، حيث أن للآباء و للأسرة دور في صناعة هذا التفوق، و التفوق ودور الأسرة في دفع الأبناء نحو تحقيق أهدافهم العلمية ومن ثم تميزهم دراسياً[6].

الجدول رقم 28: يوضح متابعة المبحوثين للمواد المفضلة

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
نعم	50	% 86,20
لا	08	%13,97
المجموع	58	%100

يوضح الجدول أعلاه متابعة المبحوثين للمواد المفضلة حيث أكد 86 بالمائة ذلك في حين 13 بالمائة نفى ذلك .ويعود ذلك إلى حب المادة من ناحية الإطلاع بما يميل له والتي تدخل في سياق الميولات وحب الإطلاع و كذا الاستفادة منها في وقت لاحق .

6 **تفوق الأبناء دراسياً إنجاز تصنعه الأسرة**، موقع الخليج ت ز 30-06-2022 على ساعة 11:30 صباحا
رابط الموضوع :https://www.alkhaleej.ae/

الجدول رقم 29: يوضح وجود إعاقة أو صعوبة في تعليم لدى المبحوثين

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
نعم	11	% 18,96
لا	47	%81,03
المجموع	58	%100

الشكل رقم 28: يوضح وجود اعاقة أو صعوبة في تعليم لدى المبحوثين

يوضح الجدول أعلاه عن وجود إعاقة وصعوبة في التعليم لدى المبحوثين حيث نفى 81 بالمائة شخص ذلك وأكد 19 بالمائة ذلك ، ويعود هذا التباين الى البيئة لكل مبحوث وقدرة الإستعاب وصرامة الأستاذ التي تلعب دورا في تحفيز الايجابي .بالإضافة إلى اختلاف في درجة استيعاب الأستاذ.

الجدول رقم 30: يوضح وجود مشاكل أو اهتمامات تلهي مبحوثين عن الدراسة

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
نعم	06	% 10,34
لا	52	%89,65
المجموع	58	%100

الشكل رقم 29: يوضح وجود مشاكل أو اهتمامات تلهي مبحوثين عن الدراسة

يوضح الجدول أعلاه وجود مشاكل أو اهتمامات تلهي مبحوثين عن الدراسة حيث نفى ذلك 90 بالمائة في حين أكد 10 بالمائة العكس .

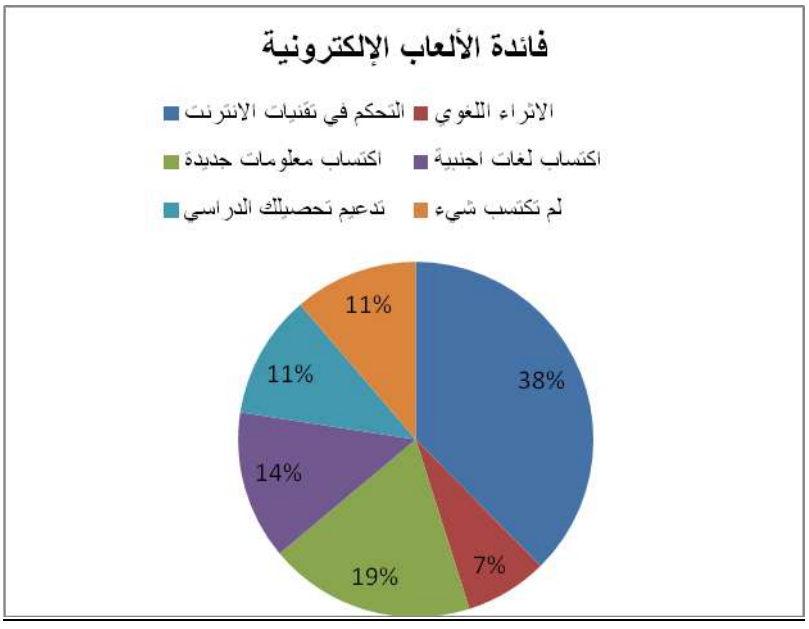
وعلى حسب التحليل السابقة من بين هذه المشاكل العائلية والعاطفية من جهة بالإضافة إلى سوء تنظيم الوقت وإدمانهم على ما يلهيهم في دراساتهم كالأفلام وألعاب الإلكترونية.

المحور الرابع: أثر الإدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الجدول رقم 31:يوضح فائدة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
التحكم في تقنيات الانترنت	20	%34,48
الاثراء اللغوي	04	%06,89
اكتساب معلومات جديدة	10	%17,24
اكتساب لغات اجنبية	13	%12,41
تدعيم تحصيلك الدراسي	06	%10,34
لم تكتسب شيء	06	%10,34
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 30:يوضح فائدة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين



يوضح الجدول أعلاه يوضح فائدة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين حيث أعرب 38 بالمائة تحكمهم في الانترنت في حين أن 19 بالمائة اكتسب معلومات جديدة و 14

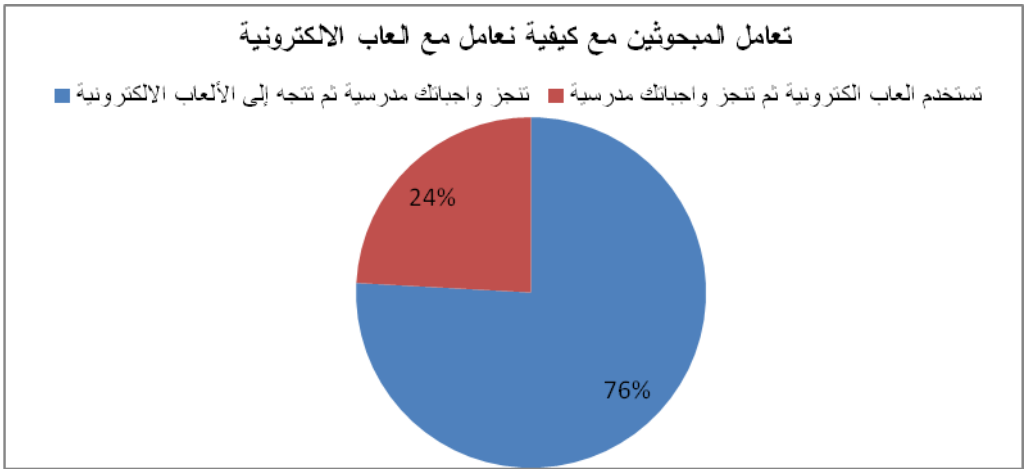
بالمائة تعلم لغات أجنبية وتساوت بين تحصيل العلمي وعدم الاستفادة 11 بالمائة في حين 7 بالمائة لديهم الإثراء اللغوي. وضح الدكتور جين دي كوهين مدير مركز الشيخوخة والصحة والعلوم الإنسانية في جورج واشنطن قائلًا، "إن قيام الفرد بالمشاركة في الأنشطة الإلكترونية المتنوعة التي تمتاز بالتحدي، قد يكون أمرًا مفيدًا للغاية فيما يتعلق بصحة العقل"،ومع ذلك فمن المهم مراعاة عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية للأطفال الذين أعمارهم ما بين 7–11 عامًا، إذ يجب ألا تتجاوز 9 ساعات خلال الأسبوع الواحد، لأنّ التجاوز قد يجعلهم أكثر عرضة للمشاكل الاجتماعية والسلوكية[7].

الجدول رقم 32:يوضح تعامل المبحوثين مع كيفية نعامل مع العاب الالكترونية والدراسة

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
تنجز واجباتك مدرسية ثم تتجه إلى الألعاب الالكترونية	44	%75,86
تستخدم العاب الكترونية ثم تنجز واجباتك مدرسية	14	%24,13
المجموع	**58**	**%100**

7 **"Computer Games That Boost Your Memory", health, Retrieved**. Edited ,de 29-06-2022 sur19 :30
https://sotor.com/

الشكل رقم 31:يوضح تعامل المبحوثين مع كيفية نعامل مع العاب الالكترونية والدراسة



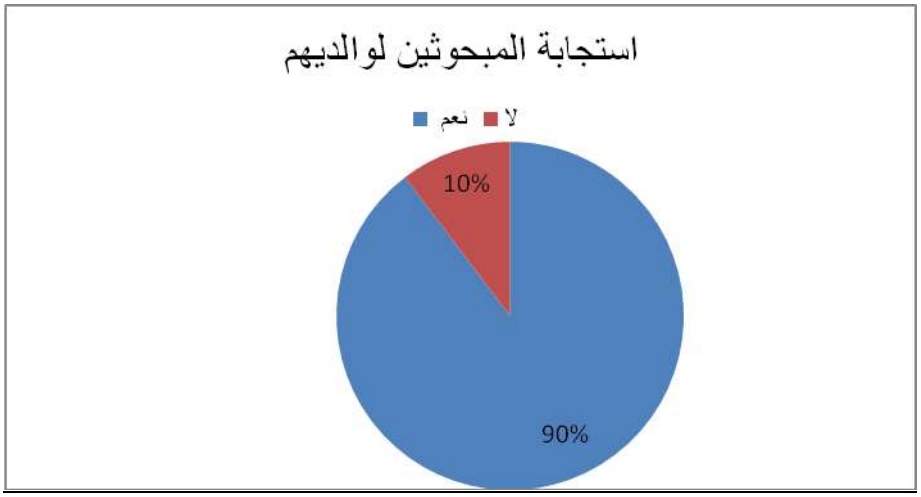
يوضح الجدول أعلاه تعامل المبحوثين مع كيفية نعامل مع العاب الالكترونية والدراسة حيث أعرب 75 بالمائة على إنجاز الواجبات المدرسية ثم التوجه إلى الألعاب الالكترونية في حين أن 24 بالمائة يستخدمون العاب الكترونية ثم ينجزون واجباتهم المدرسية.

ويعود هذا إلى ترتيب وتنظيم الوقت بين اللعب بألعاب الفيديو والدراسة ولربما حزم الأستاذ وتنبيهاته تلعب دورا هاما في هذه التنظيم خاصة في التحفيز الايجابي عن طريق تقديم الواجبات المنزلية والتصرف بصرامة معهم.

الجدول رقم 33:يوضح استجابة المبحوثين لوالديهم حينما يطلب منهم ترك جهاز وانجاز واجبات

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
نعم	52	%89,65
لا	06	%10,34
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 32:يوضح استجابة المبحوثين لوالديهم حينما يطلب منهم ترك جهاز وانجاز واجبات

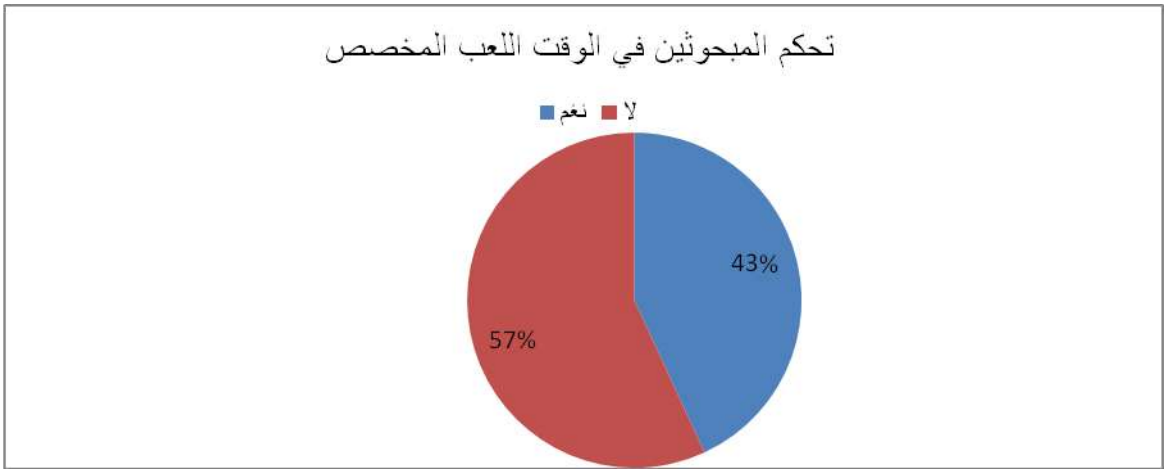


يوضح الجدول استجابة المبحوثين لوالديهم حينما يطلب منهم ترك جهاز وانجاز واجبات حيث أن اغلبهم أجاب بنعم بنسبة 90%، في حين نفى 10% ذلك

الجدول رقم 34: يوضح تحكم المبحوثين في الوقت اللعب المخصص

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
نعم	25	% 43,10
لا	33	%56,89
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 33: يوضح تحكم المبحوثين في الوقت اللعب المخصص



يوضح الجدول تحكم المبحوثين في الوقت المخصص باللعب حيث أن 53 بالمائة أعربوا عن عدم قدرتهم في التحكم في حين 43 بالمائة أعربوا عن تحكمهم.

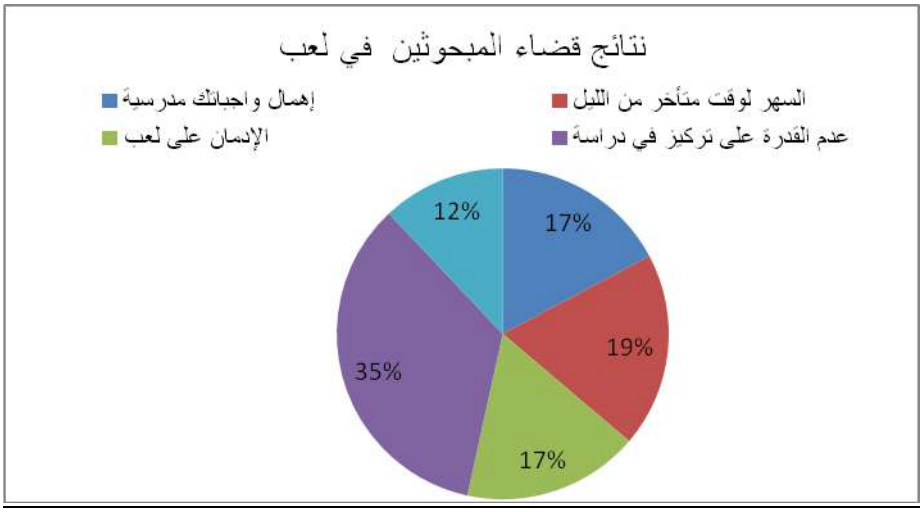
ويعود ذلك إلى أن تجاوز اللعب لعشر ساعات يؤدي إلى الإدمان وتراجع الدراسي كما أثبتته دراسات تم افتراض أن لعب أقل من 10 ساعات أسبوعيًا من ألعاب الفيديو لن يؤثر بشكل كبير على درجات الطالب في حين أن لعب أكثر من 10 ساعات أسبوعيًا من ألعاب الفيديو من شأنه أن يتسبب في انخفاض درجات الطلاب ، وأشارت نتائج الاستطلاع إلى أن معظم الطلاب لعبوا أقل من 10 ساعات أسبوعيًا من ألعاب الفيديو.وعلى الرغم من تأخرهم في الواجبات بسبب ألعاب الفيديو[8]

الجدول رقم 35: يوضح نتائج قضاء المبحوثين في لعب وقت طويل

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
إهمال واجباتك مدرسية	10	%17,24
،السهر لوقت متأخر من الليل	11	%18,95
الإدمان على لعب	10	%17,24
عدم القدرة على تركيز في دراسة	20	%34,48
عدم القدرة على نهوض باكرا	07	%12,06
المجموع	**58**	**%100**

8 *علي محمد صالح الشهري:* **دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع**، *المرجع السابق*

الشكل رقم 34: يوضح نتائج قضاء المبحوثين في لعب وقت طويل



يوضح الجدول نتائج قضاء المبحوثين في اللعب،حيث أعرب 35 بالمائة من المبحوثين عن عدم القدرة على تركيز في الدراسة،في حين أن 19 بالمائة يسهرون حتى وقت متأخر في الليل وتساوت بين إهمال الواجب وإدمان العب بنسبة 17 بالمائة و 12 بالمائة يصعب عليهم النهوض باكرا .

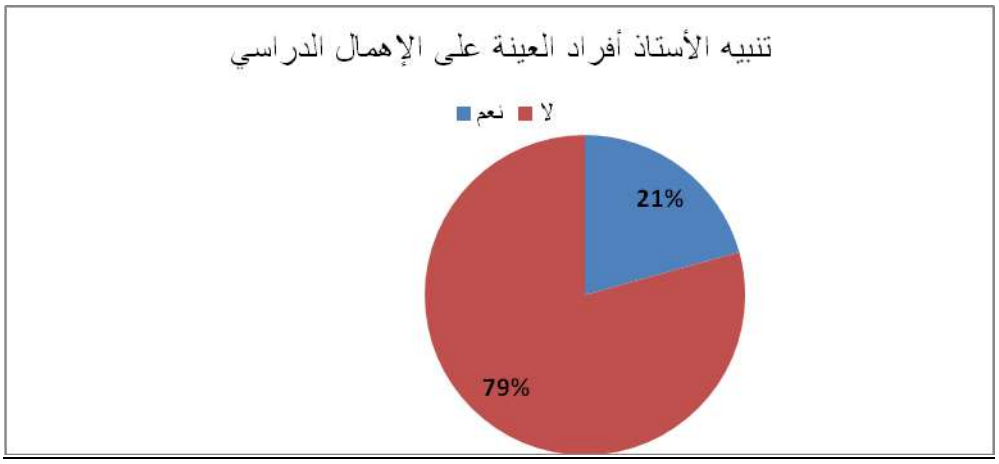
وهنا نعود إلى تحاليل السابقة والمتعلقة بعدم تنظيم الوقت والإدمان لساعات طويلة بلعب بألعاب الفيديو ، أوضحت أن هذه الظاهرة، المعروفة باسم تحيز الانتباه، هي أمر شائع بين مدمني الهيروين والتبغ والكحول والقمار ويعتقد أن هذه الظاهرة تعد عاملا في تطوير حالة إدمان. وتابعت "كل نوع من مواد أو سلوك الإدمان ينطوي على مخاطر فريدة مرتبطة به.. الجانب الفريد في ممارسة الألعاب بإفراط هو الكم الهائل من الوقت الذي يمكن أن يقضيه الإنسان في ممارسة ألعاب الفيديو". وردا على سؤال حول ما إذا كان قضاء وقت طويل للغاية في ممارسة ألعاب الفيديو يجعل الإنسان مدمنا، قالت

ميتكالف "لا .. غالبية لاعبي (ألعاب الفيديو) يستمتعون بممارسة اللعب دون أي عواقب، حتى إذا قضوا بعض الأيام يلعبون لفترات طويلة.[9]

الجدول 36: يوضح تنبيه الأستاذ أفراد العينة على الإهمال الدراسي

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
نعم	12	% 20,68
لا	46	%79,31
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 35 : يوضح تنبيه الأستاذ أفراد العينة على الإهمال الدراسي



يوضح ا لجدول تنبيه الأستاذ على الإهمال الدراسي حيث أكد 79 بالمائة أنهم لا يتعرضون إلى تنبيهات والإنذارات في حين أن 21 بالمائة عكس ذلك.

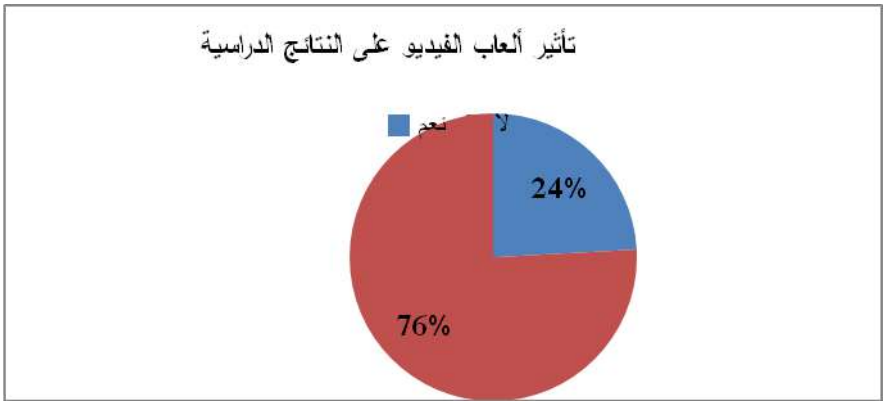
9 **احذر – إدمان ألعاب الفيديو يفقدك القدرة على التركيز**، موقع DW ، ت ز 29-06-2022 على ساعة 21:30

ليلا رابط الموضوع : https://www.dw.com/ar/

الجدول رقم 37 : يوضح تأثير ألعاب الفيديو على نتائج الدراسية

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
نعم	14	%24,13
لا	44	%75,86
المجموع	**58**	**%100**

الشكل رقم 36 : يوضح تأثير ألعاب الفيديو على نتائج الدراسية



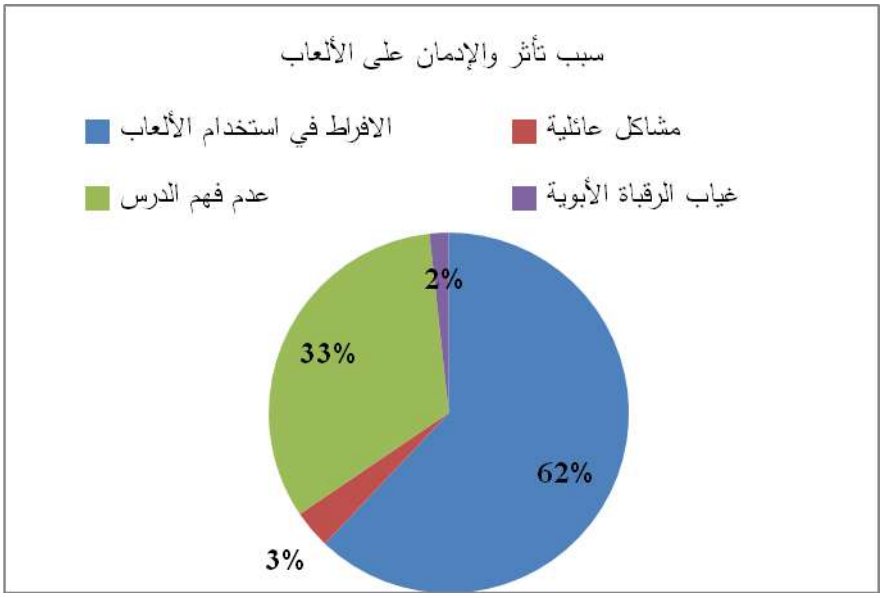
يوضح الجدول تأثير الألعاب الفيديو على نتائج الدراسية حيث أكد 76 بالمائة بعدم تأثيرها على دراساتهم في حين أكد 24 بالمائة ذلك.

ويعود ذلك إلى طريقة تنظيم الوقت بين الدراسة والتسلية حيث أن ممارسة الألعاب على حساب الوقت الدراسي يؤدي إلى تذبذب النتائج .

جدول رقم 38: يوضح رأي المبحوثين في سبب تأثرهم بالألعاب

العينة / الإجابة	العدد	النسبة المئوية
الإفراط في إستخدام الألعاب	36	% 62,06
مشاكل عائلية	02	%3,44
عدم فهم الدرس	19	%32,75
غياب الرقابة الأبوية	01	%1,72
المجموع	**58**	**100%**

الشكل رقم 37: **يوضح رأي المبحوثين في سبب تأثرهم بالألعاب**



يوضح الجدول أعلاه_رأي المبحوثين في سبب تأثرهم بألعاب الفيديو حيث أكد 62 بالمائة الإفراط في استخدام الألعاب في حين أن 33 بالمائة بعدم فهم الدرس و 03 بالمائة يعانون مشاكل عائلية في حين 02 بالمائة بسبب غياب الرقابة الأبوية.

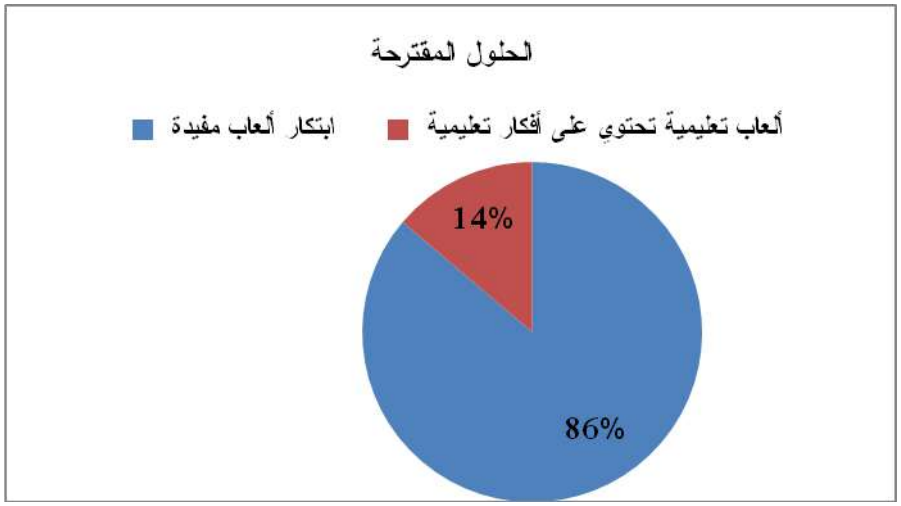
غالبًا ما يرتبط لعب ألعاب الفيديو في مجتمعنا بالأداء الأكاديمي الضعيف ، وهذه الفكرة القصصية تدعمها بعض الأبحاث ، حيث وجدت دراسة أجريت عام 2000 وجود علاقة سلبية بين برنامج العمل العالمي والوقت الذي يقضيه في لعب ألعاب الفيديو ، هناك

الكثير من الجدل حول تأثير الألعاب الإلكترونية على درجات الطلاب ، ويزعم البعض أن ألعاب الفيديو لها تأثير سلبي على درجات الطلاب ، بينما يزعم البعض الآخر أن لعب ألعاب الفيديو ليس له أي تأثير على درجات الطلاب ، بصرف النظر عن عدد مرات لعبهم لألعاب الفيديو[10] .

الجدول 39: يوضح الحلول التي يقترحها المبحوثين

الإجابة / العينة	العدد	النسبة المئوية
ابتكار الألعاب المفيدة	50	% 86,20
ألعاب تعليمية تحتوي على أفكار تعليمية	08	%13,79
المجموع	58	%100

الشكل رقم 38 : **يوضح الحلول التي يقترحها المبحوثين**



10 ألاء كاتب: اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، ت ز 28-05-2022 على ساعة 20:30 ليلا

رابط الموضوع: https://www.almrsal.com/post/864328

يوضح الجدول أعلاه الحلول التي يقترحها المبحوثين حث أقترح 86 بالمائة بابتكار ألعاب تعليمية مفيدة في حين أن 14 بالمائة يقترحون ابتكار ألعاب مفيدة.

وتعد هذه أهم الحلول المقترحة خاصة في ظل إدمان على الألعاب العنف وكذا بروز بعض الألعاب المخلة على سن مراهقة وفي ظل الإدمان وتراجع المستوى يقترح المبحوثين هذا النوع من الألعاب والذي يوفر ثقافة ومتعة معدم تضييع الوقت.

المبحث الثالث: مناقشة النتائج وتحليلها

المطلب الأول: الإستنتاجات العامة للدراسة.

بعد عرض نتائج التحليل السابقة سنحاول التفصيل ومناقشة النتائج الجزئية بناءا على محاور الاستبيان محور خاص الألعاب الإلكترونية ، المحور التحصيل الدراسي ، المحور تأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي.

أولا: محور خاص بالألعاب الإلكترونية:

1 -كما أشرنا من قبل فقد أجاب فيما يخص استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية حيث أكد 48 بالمائة أنهم يستخدمونها بشكل دائم ، ويعود ذلك حسب الوقت الفرلاغ الموجود لدى أفراد عينتنا.

2 -أما عن فترات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المبحوثين حيث أعرب 56 بالمائة بأنه يمارسونها بشكل غير محدد تعتبر من أوقات للتلاميذ وتعد من بين الفترات التي يطلع فيها التلاميذ على الانترنت نظرا لتوقيت الذي يترافق معهم وإدارتهم لوقتهم.

3 -أما عن فترة استخدام الأفراد لصحافة المواطن ما يقارب 60% من حسابات في مواقع التواصل الإجتماعي في مدة أكثر من السنتين ويعد تباين النسب إلى تباين أفراد العينة سواء من ناحية الجنس او العمر والتخصص.

4 -أما بنسبة للوسيلة فأغلب المبحوثين مستخدمين للهاتف الذكي التي يستخدمونها للعب بالألعاب الإلكترونية حيث يستخدم 84 بالمائة الهاتف النقال تعود إلى طبيعة المكان من جهة وطبيعة الحدث وأهميته وسهولة استخدام وخصوصية كل جهاز.

5 -وأعرب في استخدام حساباتهم خلال المدة التي يقضيها المبحوثين أمام الألعاب الإلكترونية حيث أعرب 53 بالمائة أقل من ساعة يستخدمون الألعاب في فترات غير محددة ترتبط أساسا بتوقيت الدراسي مع وقت الفراغ وحسب درجة ممارسة ألعاب فيديو.

6 -أما عن فترة فاغلبهم يستخدمونها في الفترة المسائية 45% يعود إلى تحكم في التوقيت وتقسيمه بين التحصيل العلمي تعتبر من أوقات المفضلة للطلبة الجامعيين وتعد الفترة الليلية والمسائية من بين الفترات التي يطلع فيها الطلبة على الانترنت

7 -كما يرتبط هذا الأشخاص الذين يتشاركون مع المبحوثين حيث أعرب 50 % ويعود المشاركة الأصدقاء الأعلى نسبة خاصة بعد انتشار الألعاب الإلكترونية الجماعية عن طريق خدمة دعوة صديق مما يؤدي إلى اللعب الجماعي.

8 -وعن سبب استخدام الألعاب الإلكترونية حيث بلغت 41 بالمائة للتسلية والترفيه ذلك أن إدمان المراهقين على الألعاب أو ممارستهم ألعاب الفيديو له علاقة بتفكيرهم ومحاولة إدخال واقعهم.

9 -سبب انجذاب الباحثين لألعاب الفيديو حيث بلغت متعة الفوز ما يقارب 52 بالمائة أكد مجموعة أبحاث أن هناك مليار مستخدم لألعاب الفيديو ينتقون الألعاب الصعبة فكلما زادت صعوبة اللعب كلما زادت متعة الفوز.

10 - أما عن شعور المبحوثين أثناء اللعب حيث يشعر 41 بالمائة بالفرح والسرور.

11 - وعن شعور المبحوثين أثناء الخسارة حيث أن 37 بالمائة أعرب بتكرار اللعب حتى الفوز ويعود ذلك إلى طبيعة اللعبة ودرجة تشويقها حيث يتحمس التلاميذ والمراهقين إلى اللعبة وينغمسون فيها لدرجة عدم تقبل خسارتهم.

12 - في حين أن كيفيه توقف المبحوثين عن العاب فيديو حيث أكد 83 بالمائة على انهم يتوقفون بأنفسهم ويعود هذا إلى أن هناك دراسة وواجبات مدرسية تتحتم عليه التوقف بالإضافة إلى تنظيم الوقت.

13 - وعن احساس المبحوثين عند توقف الألعاب الفيديو ،حيث أن 35 بالمائة شعور عادي وتباين الشعور بتباين درجات الإدمان على لعب بألعاب الفيديو بين لاعب ومنظم ولاعب مدمن ولاعب متوسط.

14 - أما عن الألعاب التي يفضلها المبحوثين حيث تساوت ألعاب وألغاز و ألعاب تعليمية بنسبة 25 بالمائة لألعاب الألغاز وتعليمية فهي تساهم بزيادة الرصيد الثقافي واكتساب خبرات تعليمية تفيدهم في مشوارهم الدراسي.

15 - أعلاه أسماء الألعاب التي يفضلها المبحوثين حيث يفضل 40 بالمائة لعبة أبس

16 - معرفة المبحوثين لآخر الإصدارات ومن مصدرهم حيث أكد 35 بالمائة أنهم أصدقاء الأصدقاء هم أكثر المصادر الذين يعتمدون عليه المبحوثين كما ذكرنا سلفا وذلك من خلال تشاركهم الألعاب,

17 - أما عن تقليد المبحوثين أبطال الفيديو حيث أكد 80 بالمائة أنهم لاوهذا عائد إلى درجة الإدمان وعدد الساعات التي يقضيها كل مبحوث أمام ألعاب الفيديو.

18 - وفي نفس السياق فإن تقليد المبحوثين لأبطال ألعاب فيديو حيث يقلد 54 بالمائة كلام الألعاب أن التلاميذ المدمنين على العاب الفيديو يتخيلون نفسهم وسط الألعاب أو يتأثرون بها لدرجة التقليد فمن ناحية الكلام يقلدون اللغة.

ثانيا: **المحور التحصيل الدراسي**

19 - الحالة البيئية للمبحوثين حيث أكد 95 بالمائة على أن حالتهم جيدة

20 - إحساس المبحوثين عند ذهابهم للمدرسة، حيث أكد 43 بالمائة أنهم يشعرون بالعزيمة والإصرار ويعود تباين هذا الشعور إلى عدة عوامل منها النفسية والبيئية وكذا مستوى التعليمي وحب الدراسة وطريقة تعامل الأساتذة مع تلاميذ.

21 - سلوك الأستاذ وتدرسيه حيث أن 38 بالمائة اعتبرو أن الأستاذ يساعد في تحقيق الأهداف ويعتبر أسلوب التحقيق للأهداف والتشجيع والراحة من بين أساليب التي يرى فيها الأستاذ تحفيزا إيجابيا خاصة في المرحلة الثانوية التي تتطلب من الأساتذة جهدا كبيرا.

22 - وتعد قدرة المبحوثين على فهم الأستاذ حيث أكد 76 بالمائة انهم يستوعبون يعود إلى مستوى درجة الذكاء التلاميذ تختلف من تلميذ لآخر ومستوى استيعاب التلميذ وفهمه للدرس.

23 - أما ما إن كان التلاميذ يتلقون تحفيزا ، حيث أكد ذلك بنسبة 95 بالمائة وهذا عائد إلى عامل البيئي للمبحوث.

24 - أما عن الأشخاص الذين يحفزون في المشوار الدراسي حيث بلغ التحفيز من طرف الوالدين بنسبة 70 بالمائة حيث أن للآباء و للأسرة دور في صناعة هذا التفوق، و التفوق ودور الأسرة في دفع الأبناء نحو تحقيق أهدافهم العلمية ومن ثم تميزهم دراسياً.

25 - متابعة المبحوثين للمواد المفضلة حيث أكد 86 بالمائة ذلك ويعود ذلك إلى حب المادة من ناحية الإطلاع بما يميل له

26 – عن وجود إعاقة وصعوبة في التعليم لدى المبحوثين حيث نفى 81 بالمائة ويعود هذا التباين الى البيئة لكل مبحوث وقدرة الإستعاب وصرامة الأستاذ التي تلعب دورا في تحفيز الايجابي.

27 – أما عن وجود مشاكل أو اهتمامات تلهي مبحوثين عن الدراسة حيث نفى ذلك 90 بالمائة بين هذه المشاكل العائلية والعاطفية من جهة بالإضافة إلى سوء تنظيم الوقت وإدمانهم على ما يلهيهم في دراساتهم.

ثالثا: **المحور أثر الإدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.**

28 – ونفتتحها يوضح فائدة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين حيث أعرب 38 بالمائة، وهذا إن قيام الفرد بالمشاركة في الأنشطة الإلكترونية المتنوعة التي تمتاز بالتحدي.

29 – أعلاه تعامل المبحوثين مع كيفية نعامل مع العاب الالكترونية والدراسة حيث أعرب 75 بالمائة، ويعود هذا إلى ترتيب وتنظيم الوقت بين اللعب بألعاب الفيديو والدراسة ولربما حزم الأستاذ وتنبيهاته

30 – استجابة المبحوثين لوالديهم حينما يطلب منهم ترك جهاز وانجاز واجبات حيث أن اغلبهم أجاب بنعم بنسبة 90%،

31 – الجدول تحكم المبحوثين في الوقت المخصص باللعب حيث أن 53 بالمائة أعربوا عن عدم قدرتهم في التحكم، ويعود ذلك إلى أن تجاوز اللعب لعشر ساعات يؤدي إلى الإدمان وتراجع الدراسي كما أثبتته دراسات.

32 – وفي هذا السياق اعتبر نتائج قضاء المبحوثين في اللعب،حيث أعرب 35 بالمائة من المبحوثين عن عدم القدرة على تركيز في الدراسة، وهنا نعود إلى تحاليل السابقة والمتعلقة بعدم تنظيم الوقت والإدمان لساعات طويلة بلعب بألعاب الفيديو ، أوضحت أن هذه الظاهرة، المعروفة باسم تحيز الانتباه.

33 – غير أنه تنبيه الأستاذ على الإهمال الدراسي حيث أكد 79 بالمائة

34 – الجدول تأثير الألعاب الفيديو على نتائج الدراسية حيث أكد 76 بالمائة، ويعود ذلك إلى طريقة تنظيم الوقت بين الدراسة والتسلية حيث أن ممارسة الألعاب على حساب الوقت الدراسي .

35 – رأي المبحوثين في سبب تأثرهم بألعاب الفيديو حيث أكد 62 بالمائة ، غالبًا ما يرتبط لعب ألعاب الفيديو في مجتمعنا بالأداء الأكاديمي الضعيف ليقترح .

36 – حيث إقترح_الحلول التي يقترحها المبحوثين حث أقترح 86 بالمائة بابتكار ألعاب تعليمية مفيدة. وتعد هذه أهم الحلول المقترحة خاصة في ظل إدمان على الألعاب العنف وكذا بروز بعض الألعاب المخلة على سن مراهقة وفي ظل الإدمان.

المطلب الثاني: تحليل النتائج وإثبات صحة فرضيات

01. عبر معظم المبحوثين كلما كان اختيار التلاميذ للألعاب الإلكترونية التي تساعد في العملية التربوية كلما زاد التحصيل الدراسي وتجلت ذلك من خلال أن المبحوثين يلعبون ألعابا كألعاب الألغاز ومعلومات الثقافية .
02. كلما كان معدل وقت اللعب أطول كلما قل التحصيل الدراسي حيث أثبتت الدراسات أن اللعب الذي يكون من بين 06 إلى 10 ساعات يؤدي إلى قلة في تحصيل العلمي وتفرغ إلى ألعاب الفيديو.
03. أكد المبحوثين أنه كلما كان الأستاذ مهتم بالجانب التعليمي للتلميذ كلما زاد تحصيل الدراسي حيث أن للأستاذ دور مهم في التحفيز الإيجابي وكلما كان هناك تحفيز كان هناك تفوق .

مناقشة النتائج واثبات صحة الفرضيات:

1) حيث أن الفرضية الأولى قد أثبتت صحتها من خلال دراستنا للمحور الأول حيث كان هناك تباين واختلاف واضحين من طرف المبحوثين تحكمت فيها عدة عوامل كعامل الجنس والمستوى والنتائج الدراسة.

2) وفي الفرضية الثانية فقد أكد المبحوثين أن عامل الوقت يلعب دورا في تحديدي درجة الإدمان وانتقاء الأنواع في الألعاب يحدد مستوى وتكافء في تحصيل الدراسي ولعب ألعاب الفيديو .

3) أما عن الافتراض الثالث فقد أكد صحته دور الأستاذ وقدرته وسلوكه في لعب دور مهم في تحصيل مستوى العلمي سواء بالسلب (نتائج غير مرضية) أو بالإيجاب (نتائج جيدة).

.خلاصة الفصل الثاني :

ومن هنا ومن خلال هذا الفصل والذي قمنا بتحليل النتائج بشكل كمي وكيفي واطلاع على النتائج العامة ثم حاولنا إثبات صحة الافتراضات من عدمها واستخلصنا مجموعة من الأمور ان الألعاب الإلكترونية لم تكن محصورة بذكور فقط بل حتى الإناث وتجاوزت طور المتوسط إلى طور الثانوي ، كما أن عامل الوقت حدد مدى إدمان التلاميذ عليها
حيث رشحت عديدي من دراسات أن لعب لمدة تفوق ست ساعات تؤكد إدمان التلميذ بهذه الألعاب وأنه لنجاح التلاميذ يتوجب التقليل من ألعاب الفيديو عن طريق الرقابة الأبوية وتنظيم الوقت وتحفيز الأستاذ الذي يلعب دورا إيجابيا لحصد نتائج إيجابية.

.

الخاتمة

الخاتمة:

وفي الأخير وفي نهاية هذا الموضوع والذي تضمن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ، وعلى حسب نتائج دراستنا فان هناك عدة عوامل تتحكم في الإدمان على ألعاب الالكترونية فعامل الفردي للجنس والسن بالإضافة إلى مستوى الثقافي والعلمي والبيئي يلعب دورا في هذا بل ويلعب دورا حتى في انتقاء الألعاب من جهة .

وهذه الأخيرة جعلت تلاميذ الثانوية غير متأثرين بألعاب الفيديو بل حتى معظم خيارات ألعابهم ارتكزت على الألغاز والألعاب العلمية هذا من جهة أخرى.

وبرزت نظرية الإستخدمات والإشباعات في موضوعنا من خلال عدة عوامل (الجنس والسن والمستوى وحتى ميول) حيث أن تلاميذ يميلون بطبيعة هذه العوامل إلى ألعاب فيديو بين العنف والإثارة والترفيه وكذا الألغاز،والألعاب التعليمية حيث أن الجنسين معا يمارسون ألعاب الفيديو بشكل دائم وأغلب ممارسيها بين المستوى الأول والثاني من صف الثانوي ، بالإضافة إلى عامل السن الذي جعلهم ينتقون نوعية الألعاب التي تخدم ميولهم وتحقق إشباعاتهم. .

والاستخدام المكثف لمبحوثين لم يتجاوز الخمس الساعات حيث أكدت الكثير من دراسات أن اللعب بألعاب الفيديو الأكثر من 06 ساعات تؤدي الى الإدمان وعلى حسب نتائجنا فإن المبحوثين لا يعانون من الإدمان حيث أن فئة الساحقة وحصة الأسد كانت لأقل من ساعة ، وهنا تؤكد النتائج المتوصل إليها أن أفراد عينتنا يقومون بتنظيم وقتهم بين الألعاب وتحصيل الدراسي وتجلت في أن اغلبهم يقوم بإنجاز الواجبات ثم توجه إلى الألعاب كما أن اغلبهم لم يتلقوا تنبيها إهمال من طرف الأستاذة. .

وأهم نتيجة توصلنا إليها أن أفراد عينتنا تحصلوا على نتائج حسنة نظرا لتنظيم الوقت وعدم تجاوز وبقاء لساعات طويلة أمام الألعاب الفيديو بالإضافة إلى دور الآباء المحفز ورقابة الأبوية وتشجيع الأساتذة وإعطاءهم تخطيطا لأهداف وطريقة النجاح فيها ، وهنا فإن دور البيئة الحسنة المحيطة على تلاميذ أحد العوامل التي جعلت من تحصيل الدراسي بمستوى حسن .

قائمة المراجع

المراجع باللغة العربية

اولا الكتب:

01. إبن المنظور **جمال الدين أبو الفضل، لسان العرب** ، المجلد الثالث ، دار صادر ، لبنان ، 1990.

02. أنجرس موريس ، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون:**منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**،،ط2، دارالقصبة،الجزائر، 2006 .

03. حسن سمير محمد **، بحوث الإعلام الأسس والمبادئ** ، عالم الكتب ، القاهرة، 1991.

04. الزعبي أحمد محمد ،**سيكولوجية الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية** ،ط02، مكتبة الرشد ، دمشق، 2014م.

05. السلخي محمود جمال ، **التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة** ، ط1،دار الرضوان ، عمان ، 2013.

06. شفيق محمد ،**البحث العلمي،الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الإجتماعية**،ط1، المكتب الجامعي الحديث، القاهرة- مصر،1985م

07. العادلي مرزوق عبد الحكيم ، **الإعلانات الصحفية**، دار الفجر، مصر، 2004

08. الغول صلاح مصطفى: **منهجية العلوم الإجتماعية** ،دار الهناء للطباعة،مصر،1982.

09. الفرياوي محمد عبد العزيز ، **الإتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم** ،ط1، مكتبة المجتمع العربي، الأردن ،2008.

10. لونيس اوقاسي ، ايمان بوراع ، رانية بويكرية **، منهجية البحث في العلوم الإنسانية و الاجتماعية ،** ط 01 ، دار الأيام للنشر و التوزيع ، 2017 ، عمان – الأردن.

11. محمد بن سعود البشير **، نظريات التأثير الإعلامي**،ط1، دار مكتبة العبيكان، الرياض،2014.

12. مروان عبد المجيد إبراهيم. **أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية** . ط1، مؤسسة الوراق.عمان.2000م.

13. مكاوي حسن عماد. حسن السيد ليلى.**الإتصال و نظرياته المعاصرة** .ط03،دار المصرية اللبنانية.القاهرة ،2002.

14. يحياوي إبراهيم عمر ، **تأثير تكنوليوجيا الإعلام و الإتصال على عملية التعليمية في الجزائر**، دار اليازوري ، الجزائر،2017.

ثانيا مذكرات ورسائل جامعية

01. بوزيان عبد الغاني: **استخدامات الشباب الجزائري للبرامج الثقافية التلفزيونية للقناة الأرضية والإشباعات المتحققة منها** مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير فيعلوم الإعلام والاتصال ، قسم علوم الإعلام والاتصال ،كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة باجي مختار عنابة، 2010 .

02. فياض محمد أحمد:**دور الإعلام الجديد في تعزيز الوعي الصحي لدى الشباب في مملكة البحرين**،أطروحة دكتوراة،تخصص كلية التكنولوجيا، ابو طبي الامارات ، 2016

03. قويدر مريم ، **الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ،قسم علوم الإعلام و الإتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر-3- ،الجزائر،2011-2012.

04. مشري أميرة ، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري** ، رسالة ماستر، قسم علوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ،جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ، الجزائر، 2016 – 2017م.

05. هاني كوثر ، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنات على المراهقين** ، رسالة مكملة لشهادة الماستر، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإجتماعية و الإنسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، 2018-2019م.

ثالثا مقالات

01.رايس علي إبتسام:**نظرية الإستخدامات والإشباعات وتطبيقاتها على الإعلام الجديد** ،مجلة دراسات ،جامعة وهران1 ،الجزائر جوان 2016 .

02.شحروري مها و عودة محمد:**أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل مشكلات القرار لدى أطفال مرحلة المتوسطة**، المقالة 02، العدد 38،مجلة الدراسات علوم التربوية ، 2011، الأردن .

03.كشيش محمد:**مفهوم الدور لغة و اصطلاحا**، المقالة 04 ، ج 09، مجلة المجرى العراقية ،تاريخ الزيارة 17-0-2021 على ساعة 00:30 ليلا ، الموقع الرسمي :
https://almerja.com/reading.php?idm=145126

رابعا المدونات ومواقع الالكترونية

أ. **مدونات**

1) **الشهري علي محمد صالح: دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع**، ت ز ، 25-05-2022 على ساعة 13:30 زوالا رابط المقالة :
https://www.spa.gov.sa/viewfullstory.php?newsid=2131035

2) **لعاب-الفيديو-الصعبة-تجعلك-عدوانيا-تجاه-الآخرين**، ت ز 30-06-2022 على ساعة 01:30 ليلا رابط الموضوع: https://www.dw.com/ar/

ألاء كاتب: **اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، ت ز 28-05-2022 على ساعة 20:30 ليلا** رابط الموضوع:
https://www.almrsal.com/post/864328

ب. **المواقع الإلكترونية**

01) . مليارات مستخدم للألعاب الإلكترونية موقع الغد ، ت ز 30-05-2022 على ساعة 15:59 زوالا رابط المقالة : alghad.com/3/

02) **تفوق الأبناء دراسياً إنجاز تصنعه الأسرة،** موقع الخليج ت ز 30-06-2022 على ساعة 11:30 صباحا رابط الموضوع : https://www.alkhaleej.ae/

03) احذر – إدمان ألعاب الفيديو يفقدك القدرة على التركيز، **موقع DW ، ت ز 29-06-2022 على ساعة 21:30 ليلا رابط الموضوع :**

https://www.dw.com/ar/

خامسا المراجع الأجنبية :

1. **Computer Games That Boost Your Memory", health, Retrieved**. Edited ,de 29-06-2022 sur19 :30 https://sotor.com/

قائمة ملاحق

جامعة قاصدي مرباح ورقلة
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علوم الإعلام و الاتصال
تخصص الاتصال الجماهيري و الوسائط الجديدة

استمارة استبيان حول:

تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيل الدراسي لتلاميذ

"دراسة ميدانية على عينة تلاميذ ثانوية الشهيد أحمد عبيد

بعد التحية و التقدير:

نحن بصدد التحضير لنيل شهادة الماستر في تخصص الاتصال الجماهيري و الوسائط الجديدة لنضع بين أيديكم هذه الاستمارة التي تتكون من مجموعة من الأسئلة التي تتطلب منكم الإجابة عنها بكل موضوعية،و نحيطكم علما أن الإجابات لغرض البحث العلمي فقط ولا تستخدم إلا لأغراض البحث.

تكون الإجابة عن الأسئلة بوضع علامة (x) أمام الإجابة المختارة،أما الأسئلة التي تتطلب إجابة مفصلة من طرفكم فيرجى الإجابة عليها بكلماتكم الخاصة.

من إعداد الطلبة: **تحت إشراف الاستاذة:**

- **الأبرق السايح** **ليندة زموري**
- **حند عبد الحق**

السنة الجامعية :2021-2022

نموذج الاستمارة الاستبيان

المحور الأول: بيانات الشخصية.

01 المجنس

ذكر☐ أنثى☐

02 -**العمر**

16سنة☐ 17سنة☐ 18سنة☐ 19سنة☐ 20سنة☐

03 المستوى الدراسي

سنة أولى ثانوي☐ سنة ثانية ثانوي ☐ سنة ثالثة ثانوي☐

04 طبيعة نتائجك المتحصل عليها سنويا

ممتاز☐ جيد ☐ حسن ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

05 الوسط الإجتماعي

ريفي☐ حضري☐ شبه حضري☐

المحور الثاني: الألعاب الإلكترونية.

01 -هل تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

دائما☐ أحيانا☐ نادرا☐

02 -هل تمارس الألعاب الإلكترونية؟

يوميا☐ أسبوعا ☐ شهريا☐ غير محدد☐

03 -عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

عن طريق الحاسوب ☐ عن طريق الهواتف الذكية ☐ عن طريق اللوحة الإلكترونية☐

04 ماهي المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

أقل من ساعة☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ من ساعتين إلى ثلاث ساعات☐ أكثر من ثلاث ساعات☐

05 -مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

بمفردك☐ مع الأصدقاء ☐ مع الأهل☐

06 هل تسمح إلى أفراد أخرين مشاركتك في اللعب؟

نعم☐ لا☐

- إذا كانت إجابتك بـ"نعم" من هم؟

الإخوة ☐ الأصدقاء☐ الوالدين☐

أخرى أذكرها .....

07 - لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

للتسلية و الترفيه☐ تنمية الذكاء☐ تطوير موهبة☐

الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ☐ التواصل حب الفضول☐

إنجذاب للمميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة ☐ إكتساب لغة جديدة☐

أخر أذكرها.....

08 ما الذي يجذبك في الألعاب الإلكترونية؟

متعة الفوز☐ الرسم و الموسيقى☐ وجود عنصر الإثارة فيها☐

الألوان و نوعية الصورة ☐ بطل اللعبة☐

أخرى أذكرها.....

09 بماذا تشعر عند اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الفرح و السرور☐ الراحة و الإطمئنان ☐الحماسة و الحيوية☐ القلق و التوتر☐

الغضب و النرفزة☐ القوة و الشجاعة☐ شعور عادي☐ لم أنتبه لهذا الأمر☐

10 ما هو شعورك عند الخسارة في اللعب؟ (يمكن إختيار أكثر من بديل)

التوقف عن اللعب☐ تكرار اللعب لبعض الوقت☐ تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز☐

اللعب بألعاب أخرى مماثلة☐

أخرى أذكرها .....

11 كيف تتوقف عن اللعب؟

بأمر من أحد الوالدين☐ برغبة منك☐

أخرى أذكرها.....

12 بماذا تحس عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟(يمكن إختيار أكثر من بديل)

التعب الجسدي☐ ضعف البصر☐ آلام الظهر☐ لم أنتبه للأمر☐ القلق و التوتر☐

راحة نفسية☐ شعور عادي☐

أخرى أذكرها.....

13 ماهي الألعاب التي تفظلها من وجهة نظرك؟(يمكن إختيار أكثر من بديل)

ألعاب المغامرة☐ صراع وعنف☐ ألعاب الألغاز☐ ألعاب تعليمية ☐ لا أدري☐

14 أذكر أسماء الألعاب الإلكترونية التي تفضل إستخدامها ؟

لعبة سباق السيارات☐ صاب واي☐ المزرعة السعيدة☐PUBG☐

☐ Garena Free Fire☐Pes

أخرى أذكرها.....

15 كيف تتعرف على أخر إصدارات ألعاب الإلكترونية؟(يمكن إختيار أكثر من بديل)

عن طريق الأنترنات☐ عن طريق الأصدقاء☐عن طريق الإخوة و الأخوات☐

عن طريق الوالدين☐ من خلال الإطلاع☐

أخرى أذكرها.....

16 من الذي يقوم بتحميل الألعاب الإلكترونية؟

الوالدين☐ الإخوة ☐بنفسك☐ الأصدقاء☐

17 -هل تقلد أبطال ألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا☐

- **إذا كانت إجابتك بـ" نعم" فيما تقلدهم؟ (يمكن إختيار أكثر من بديل)**

الكلام☐ الحركات و السلوك☐ اللباس☐ تقمص الشخصيات☐

أخرى أذكرها.....

<u>المحور الثالث</u>: عوامل التحصيل الدراسي.

01 -هل الحالة البيئة المنزلية؟

جيدة ☐ سيئة☐

إذا كانت إيجابتك ب" سيئة" فلماذا؟ .....

02 -بماذا تحسعند مجيئك للمدرسة ؟(يمكن إختيار أكثر من بديل).

العزيمة و الإصرار☐ قوة الإرادة ☐القلق☐ التوتر☐ الإنزعاج☐

الملل☐ الإرهاق الشديد☐ الفشل الدراسي☐ فقدان الثقة في بالنفس☐

03 كيف هو سلوك الأستاذ في طريقة التدريس؟

مشجع☐ محفز ☐ يجعلك تشعر بالراحة ☐ عاطفة سلبية ☐ كراهية ☐

طريقة التدريس مملة☐ يساعدك في تحقيق هدفك ☐

04 -هل تمتلك قدرة الإدراك والفهم على كل المعلومات و المواضيع الدراسية التي تطرح من قبل الأساتذة؟

نعم☐ لا ☐

إذا كانت إيجابتك ب "لا" فلماذا؟

.....

05 -هل تتلقى التحفيز في مشوارك الدراسي ؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك ب"نعم" فمن عند من تتلقى هذا التحفيز؟

تحفيز نفسك☐ من قبل الوالدين☐ من قبل الأساتذة ☐ من قبل الأشخاص المقربين☐

06 -ما هي المواد التي تفضلها؟

.....

.....

- لماذا تفضل هذه المواد؟

.....

- هل حبك لهذه المواد يجعلك تتابعها عبر مواقع الإنترنات؟

نعم☐ لا☐

07 -هل تجد صعوبة أو إعاقة في التعلم؟

نعم ☐ لا☐

إذا كانت إجابتك بـ"نعم" فما هي هذه الصعوبات والإعاقة ؟

.....

08 هل لديك مشاكل عاطفية و إهتمامات أخرى تأخذ إنتباهك وتركيزك بعيدا عن الدراسة؟

نعم☐ لا☐

إذا كانت إيجابتك ب"نعم" ما هي هذه المشاكل و الإهمامات؟

.....

.....

المحور الرابع: أثر الإدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

01 ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟ (يمكن إختيار أكثر من بديل)

التحكم في تقنيات الأنترنات☐ الإثراء اللغوي☐ اكتساب معلومات جديدة ☐

إكتساب لغات أجنبية☐ تدعيم تحصيلك الدراسي☐ لم تكتسب شيئ ☐

أخرأذكرها .....

02 هل أنك؟

تنجز واجباتك المدرسية ثم تتجه إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية☐

تستخدم الألعاب الإلكترونية ثم تنجز واجباتك المدرسية☐

03 هل تستجيب للوالديك عندما يطلب منك ترك الجهاز و القيام بالواجبات المدرسية؟

نعم☐ لا☐

في حالة إذا كانت إجابتك بـ" لا" فلماذا؟

.....

04 هل تتحكم في وقت اللعب المخصص لك؟

نعم☐ لا☐

05 هل قضائك لوقت طويل في اللعب يؤدي إلى :(يمكن إختيار أكثر من بديل)

إهمال لواجباتك المدرسية ☐ السهر لوقت متأخر من الليل☐ الإدمان على اللعب☐

عدم القدرة على التركيز في الدراسة ☐ عدم القدرة على النهوض باكرا☐

أخرى أذكرها .....

06 هل حدث وأن نبهك الأستاذ بسبب إهمالك لدروسك ووجباتك؟

نعم☐ لا☐

07 هل ترى أن إستخدامك للألعاب الإلكترونية أثر على نتائجك الدراسية؟

نعم☐ لا☐

08 هل ترى أن هذا التأثير كان سببه؟

الإفراط في إستخدام الألعاب☐ مشاكل وظروف عائلية☐ عدم إستعاب و فهم الدرس☐

غياب الرقابة الأبوية☐

أخرى أذكرها .....

09 في رأيك، ما هو الحل المناسب للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

.....
.....
.....
.....