الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة أكلي محند أولحاج
- البويرة -
كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akli Mohand Oulhadj - Bouira -
Tasdawit Akli Muḥend Ulḥağ - Tubirett -
Faculté des Sciences Sociales et Humaines

جامعة البويرة

قسم علم النفس وعلوم التربية

تخصص : علم النفس المدرسي

عنوان المذكرة :

تأثير ادمان الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط

مذكرة تخرج لنيل شهادة اليسونس في علم النفس المدرسي

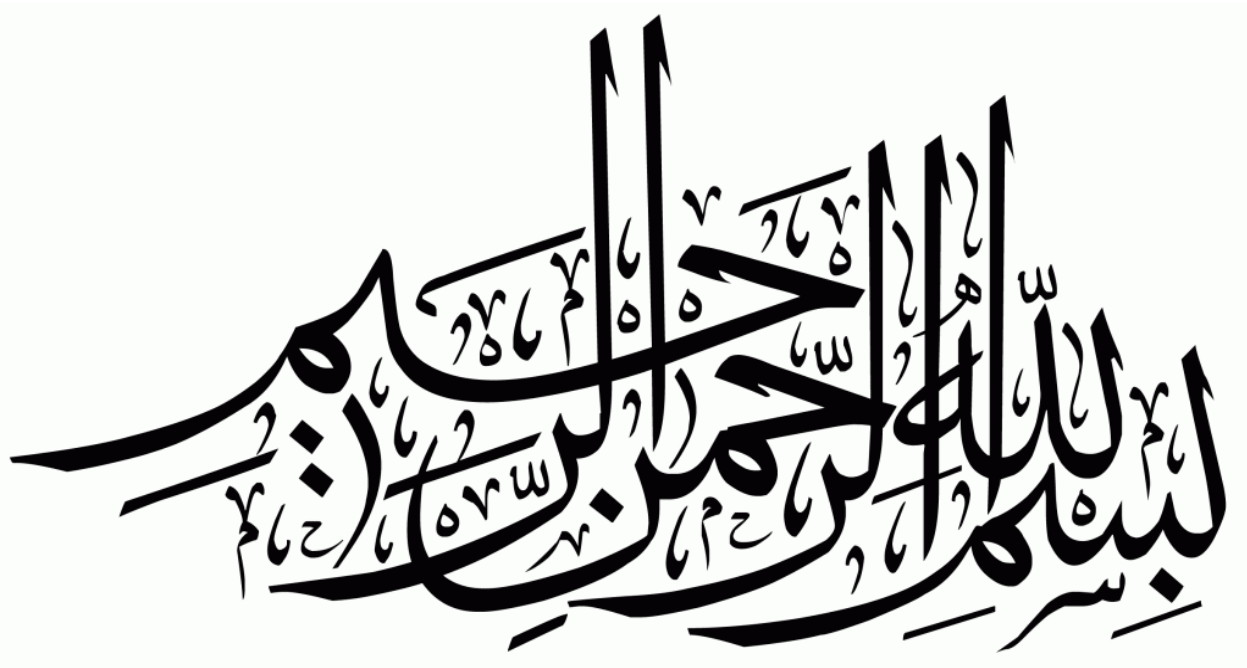
إعداد الطلب :

بن غرابي زكرياء

إشراف الدكتورة :

جديدي عفيفة

السنة الجامعية : 2021/2020


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر و عرفان

نتقدم بأسمى معاني الشكر و الامتنان و التقدير
الى الأستاذة المشرفة جديدي عفيفة و الى كل
من سعى في تكويني كطالب او باحث في
العلوم الاجتماعية بصفة عامة و علم النفس كتخصص
كما لا ننسى ان أقدم شكري الى كل الطلبة رفقائي
في الدراسة و الى كل الأسرة الجامعية من اداريين
واساتذة و عمال

إهداء

اهدي هذا الإنجاز الى امي الحبيبه و أبي الغالي وهذا
الانجاز صغير بحقهما على كل ما قدماه لي من دعم
معنوي ومادي ووقوفهما بجانبي وتقديمهما
ما يستطيعان من صغير وكبير حتى انهي هذا
المشوار الذي دام اعوام عديديه وكان له
عقبات كثيره وأود ان اهدي هذا الانجاز الى اخوتي
و وأخواني أصدقائي الذين وقفو بجانبي سواء
بتشجيع او بدعوه في وجهي او في
غيابي اشكركم من اعماق قلبي.

فهرس المحتويات	الصفحة
شكر وعرفان.....	
اهداء.....	
مقدمة.....	01
اولا : الجانب النظري	
الفصل الاول : الاطار العام للدراسة	
1- اشكالية	04
2- فرضيات الدراسة	05
3- اهمية الدراسة	05
4- اهداف الدراسة	05
5- اسباب اختيار الموضوع	05
6- التعريفات الاجرائية	06
7- الدراسات السابقة	07
الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية	
تمهيد	14
1- تعريف الألعاب الالكترونية	14
2- انواع الألعاب الالكترونية	14

3- اهمية الألعاب الالكترونية	15
4- اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين	16
5- ايجابيات الألعاب الالكترونية	17
6- ادمان الألعاب الالكترونية	18
- خلاصة الفصل	20
الفصل الثالث : التحصيل الدراسي	
- تمهيد	22
1- تعريف التحصيل الدراسي	22
2- اهمية التحصيل الدراسي	22
3- اهداف التحصيل الدراسي	23
4- العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	24
5- اسباب انخفاض مستوى التحصيل الدراسي	25
- خلاصة الفصل	27
ثانيا : الجانب الميداني	
الفصل الرابع : الاطار المنهجي للدراسة	
- تمهيد	29
1- الدراسات الاستطلاعية	29

2- منهج الدراسة	29
3- مجتمع وعية الدراسة	30
4- ادوات الدراسة	31
5- أساليب معالجة البيانات	31
6- استنتاج عام	32
- خاتمة	33
- قائمة المراجع	34
- الملاحق	

مقدمة

تعتبر الالعاب الالكترونية احد اهم المنتجات مبيعا حول العالم , حيث قدرت مبيعات الألعاب على ستيم وهو موقع و منصة رقمية لشراء الالعاب الالكترونية وتنزيلها اونلاين من الانترنات . خلال عام 2015 بأكثر من 350 مليون لعبة تم بيعها خلال هذا العام محققاً أرباح لأكثر من 3.5 مليار دولار من هذه المبيعات كما تم الإبلاغ أيضا أن سوق منصة PC من تطوير ونشر وأرباح الألعاب إرتفعت لأكثر من 27 مليار دولار (https://en.wikipedia.org)

كما ان شركة sony اليابانية المطورة لجهاز البلايستيشن اعلنت عن بيع 4.5 مليون نسخة من جهازها الجديد playstation 5 بعد شهرين فقط من نزوله في الاسواق العالمية (playstation.com)

, وضهور شركات اخرى منافسة لها في انتاج اجهزة اللعب المنزلية ابرزها شركة مايكروسوفت بجهازها المعروف Xbox هذا ما يجعل من الالعاب الالكترونية تنافس المواد الاساسية كالسكر و القهوى في سوق الاستهلاك العالمي

أثبتت الكثير من الدراسات حول تأثير الالعاب الاكترونية على الاطفال والمراهقين أنها تعلم الالتزام بالتعليمات والاوامر، وتعلم المنطق من خلال ممارستها والابتعاد عن المشاكل ، بالاضافة إلى تنمية القدرات العقلية الاخرى مثل القدرة على القيام بمجموعة من المهام في نفس الوقت ، والقدرة على مزامنة حركة اليدين مع اللاعبين ، والقدرة على التخطيط وسرعة البديهي وادارة الموارد والتحليل ، وغيرها من الفوائد التي تساعد على تنمية القدرات الذهنية والعقلية المختلفة ، وتختلف القدرات حسب الألعاب التي يمارسها الشخص . كما يمكن الاستعانة بالالعاب الاكترونية في العديد من المجالات الهامة مثل التعليم ، حيث يمكن استخدام هذه الالعاب كواحدة من الوسائل التعليمية ، ما يجعل التعليم من الامور الممتعة للمراهقين والشباب ، حيث يمكن استخدام الالعاب الالكترونية مثل محاكاة في تعليم الامور الصعبة والمعقدة ، مثل الالعاب التي تحاكي الطيران والتي تعتبر من أشهر الالعاب ، إلى جانب العديد من ألعاب المحاكاة الاخرى مثل محاكاة صيانة السيارات. لكن الافراط في استخدام هذا المنتوج البصري له اثار و عواقب كثيرة خاصتا لما يتعلق الامر بلعب العاب قد

لاتناسب الفئة العمرية للمستخدم فهناك العاب +18 مخصص فقط للكبار لاحتوائها على الفاض او عبارات او ايحائات لاتناسب الاطفال من مشاهد رعب و دموية او عنف كما ان الخبراء ينصحون الاباء بعدم ترك اطفالهم امام شاشة التلفاز او الهواتف و الكمبيوتر لاكثر من ساعتين في اليوم فاللعب المطول بعض النظر على انه متعب للعين فانه ايضا متعب للدماغ .

من خلال ما تم ذكره سابقا اردنا اجراء هذه الدراسة العلمية لمعرفة مدى ارتباط و تأثير ادمان الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ السنة الرابعة متوسط وقد جاء عنوان هذه الدراسة كالتالي :

تأثير ادمان الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط

وتتكون من ثلاث اطر , الايطار العام للدراسة وهو الفصل الاول وسميناه الاطار العام للدراسة الذي يشمل الاشكالية و تساؤلاتها . فرضية الدراسة . اهمية الدراسة . اهداف الدراسة . سبب اختيار الموضوع . التعريفات الاجرائية . الدراسات السابقة

اما الايطار النظري يشمل الفضل الثاني بعنوان الألعاب الالكترونية يحتوى على تعريف الالعاب الالكترونية و انواعها . أهميتها . سلبيات و ايجابيات هذه الالعاب و خطر الادمان عليها وينتهي بخلاصة الفصل

ويشمل ايضا الفصل الثالث بعنوان التحصيل الدراسي الذي يجمع كل من التعريف و اهمية التحصيل الدراسي و العوامل المؤثرة عليه وينتهي بخلاصة الفصل

اما الايطار المنهجي فيشمل الفصل الرابع وهو اجراءات الدراسة الميدانية يشمل كل من الدراسات الاستطلاعية منهج الدراسة المتبع و مجتمع الدراسة و عينة الدراسة و تقنيات الاحصائية ,

الجانب النظري

الفصل الاول : الايطار العام للدراسة

1- اشكالية الدراسة :

لاتعد الألعاب الالكترونية بالشيئ الجديد على مجتمعاتنا او حتى على المجتمعات الغربية حيث بدء تطوير هذه الالعاب منذ 1970 على اجهزة الاركيد وهي اجهزة كبيرة الحجم توجد في صالات الالعاب حيث يتم رمي القطع النقدية داخل الجهاز للدخول الى مجموعة من الالعاب يتم اختيارها من اللعب و مع تطور اجهزة الكمبيوتر المنزلية و تطور اجهزة الكونسول (اجزة خاصة باللعب فقط) زاد اقبال الشركات على انتاج العاب من مختلف الانواع الرياضية و القتالية و العاب خاصة بالبنات الى ان وصلنا الى عصر الرقمنة و الانترنات حيث اصبحت هذه الالعاب متوفر حتى على اصغر الاجهزة في العالم , الهواتف النقالة فالبكاد لا يخلو اي منزل من هاتف ذكي يحمل العاب ان لم تكن مخصصة لصاحب الهاتف فهي مخصصة لابنه او ابنته الصغيرة .

إن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة إستقطاب المراهقين وذلك مما تتصف به من مميزات كوسيلة ترفيهة، وأصبحت تحاكى العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها و ممارستها في أي وقت وأي مكان فصارت وسيلة ذات تأثيرات متباينة إيجابيا وسلبيا . يتطلب دراسات لمعرفة مدى تأثيراتها على المراهقين ومدى الأخطار التي تسببها على المراهقين الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار بشكل صحيح ، فباتت هذه المختلفة الناتجة عنها، حيث هناك قلة الوعي في ممارستها وستخدامها الألعاب بالنسبة للمراهقين كهواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بمحتواها وتقانياتها في الخيال والمغامرة . لاتعد الألعاب الالكترونية مشكل بحد ذاته بل ان الادمان عليها هو ما يسبب مشاكل كبيرة خاصتا في ما يتعلق بالمشاكل المدرسية من شرود الذهن و عدم القدرة على التركيز في الدراسة ومن هنا نطرح السؤال التالي :

هل يوجد تأثير لإدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط؟

2- فرضية الدراسة

نطرح فرضية واحدة وهي انه يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لإدمان الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط.

4- اهمية الدراسة

يعتبر التحصيل الدراسي العامل الأهم لتحديد مستوى التلميذ دراسيا وتحديد اذا ما كان التلميذ قابل للصعود الى المستوى الاعلى او اعادة السنة كليا . تكمن أهمية هذه الدراسة في تسليط الضوء على فئة تلاميذ السنة الرابعة متوسط لمعرفة العلاقة بين ادمان الألعاب الالكترونية و التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط ,كما تكمن أهمية الدراسة كذلك في الكشف عن دور الألعاب الالكترونية في أداء التلميذ دراسيا سواء من الناحية الإيجابية أو من الناحية السلبية ، وتوعية الأولياء والأساتذة بإيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

5- اهداف الدراسة

تهدف الدراسة الى الكشف عن مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط

6- سبب اختيار الموضوع

سبب اختياري للموضوع لم يكن صدفة او اقتراح من احد بل هناك عدة اسباب موضوعية و ذاتيه نذكر اهمها :

- ❖ اهتمامي بموضوع الألعاب الالكترونية و الأجهزة التكنولوجية منذ صغري
- ❖ التقرب من التلميذ ومعرفة اهم النقاط التي تجعله يتعلق بالألعاب لدرجة الادمان عليها
- ❖ ادمان البنات على الألعاب الالكترونية بعدما كانت حكر على الأولاد فقط
- ❖ التطور الهائل للأجهزة المحمولة بحث اصبح من الممكن للتلاميذ اللعب حتى داخل الصف الدراسي

❖ اعتقاد العامة ان الألعاب الالكترونية هي سبب انتشار العنف و القتل و ربطها الدائم بانخفاض مستوى التحصيل الدراسي خاصتا لتلاميذ المراحل المتوسطة

7- التعريفات الاجرائية

تعريف الألعاب الالكترونية : هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز(العاب الفيديو)،أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب)،

والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي)،أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية.

التعريف الاصطلاحي : هو نشاط ذهني وترويجي وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية،مثل العاب الفيديو، والعاب الكمبيوتر، تمارس هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي عن طريق شبكة الانترنيت، كما نعتمد على برنامج معالج المعلومات ووسائل الإخراج (دلال الواعر , 2016-2017 ,ص08)

ادمان الالعاب الالكترونية : هي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل و المستمر لدى الاطفال على ممارسة الالعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم ويؤثر على نشاطه الطبيعي كطفل ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية وهي حالة من التعلق الشديد بتلك الالعاب تحتل وجدان الطفل في يقضته وفي نومه (www.addiction-wiki.com)

التعريف الاجرائي لادمان الالعاب الالكترونية : يمكن تعريف الادمان على الالعاب الالكترونية اجرائيا كما يلي : هو درجة تعلق اللاعب بتلك الالعاب وعدم امكانية مفارقتها لوقت طويل نسبيا وهي مجموعة الدرجات التي يحصل عليها التلميذ من خلال ملئ استبيان الالعاب الالكترونية المستخدم في هذه الدراسة

التحصيل الدراسي : - لغة : يعرف بأنه حصل الشيئ . يحصل حصولا وقد حصلت الشيئ تحصيلا اي تجمع وثبت

- تربويا او اصطلاحا : يعرف بأنه انجاز تعليمي او تحصيل دراسي للمادة ويعني بلوغ مستوى معين من الكفائة المدرسية

يعرف فاجابلن بانه : متسوى محدد من الاراء و الكفائات في العمل المدرسي كما يقيم من قبل المعلمين او عن طريق الاختبارات المقننة او كليهما (احمد كمال , عدلي سليمان , 1972 , ص48)

التعريف الاجرائي للتحصيل الدراسي : نقصد بمفهوم التحصيل الدراسي في ايطار الدراسة الحالية هي محصول مجموع الدراجات التي يحصل عليها التلميذ في جميع المواد الدراسية في الفصل الاول و الثاني و الثالث او المعدل السنوي للتلميذ

8- الدراسات السابقة :

8-1 الدراسات الجزائرية :

أ- الدراسة الاولى : الدراسة لكل من عقيب بسمة و لراري فريدة بعنوان أثار الالعاب الالكترونية على المراهقين وهي عبارة عن دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي بجيجل سنة 2019 استخدم فيها المنهج الوصفي وتطرح اشكالية الانتشار الهائل للمنتجات التكنولوجية وهي الالعاب كما تصف مجموعة من الاثار السلبية و الايجابية لهذه المنتجات وتقع الاشكالية تحت التساؤل الرئيسي

ماهو اثار استخدام الالعاب الالكترونية على المراهقين بولاية جيجل ؟

ويتفرع عن هذا السؤال الاسؤلة التالية :

1) ما هي عادات ودوافع استخدام المراهق لألعاب الالكرتونية؟

2) ماهي الاثار المعرفية للالعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهق ؟

3) ما هي الاثار النفسية والسلوكية لاستخدام الالعاب الاكرتونية على المراهق؟

اعتمدة الدراسة على العينة القصدية مكونة من 60 مفرد من التلاميذ المراهقين في ثانوية الكندي بجيجل المستخدمين للألعاب الالكترونية بستخدام المنهج الوصفي وادواة جمع البيانات وهما الملاحظة و الاستبيان

وتوصلت الدراسة الى جملة من النتائج اهمها :

– معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية للعب

– غالبا افراد العينة ساهمت الالعاب الالكترونية في تنمية معارفهم حول اللغة الاجنبية

– اغلب المبحوثين تكون ردة فعلهم عنيفة اذا قطع احدهم تركيزهم اثناء اللعب

– النسبة الاكبر من المبحوثين قيمو اثار استخدام الالعاب الالكترونية بشكل سلبي على تحصيلهم الدراسي

تشترك هذه الدراسة السابقة ودراستنا الحالية في استخدام نفس المنهج وهو المنهج الوصفي وايضا نفس فئة العينة التي هي مجموعة من المراهقين ودراسة نفس المتغير ونقصد به الالعاب الالكترونية و استخدام بفس وسيلة جمع البيانات وهي الاستبيان بينما تختلف في في تحديد المتغير التابع حيث لم تحدد هذه الدراسة متغير محدد متأثر بالالعاب الالكترونية كما ان الباحث استخدم الملاحظة في دراسته اما في دراستنا نستخدم الاستبيان فقط

ب– الدراسة الثانية : دراسة بعنوان انعكاسات استخدام الطفل لألعاب الاكترونية على التحصيل الدراسي اجرية بجامعة الوادي , تاريخ النشر : 2019/06/06

تطرح الدراسة اشكالية تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لطلبة الاكماليات وتقع تحت السؤال الرئيسي ما هو أثر الالعاب الالكرتونية على التحصيل الدراسي لتالميذ الالكماليات؟

وتساؤلات فرعية : ماهي عادات و انماط ممارسة الطفال الجزائري لأللعاب الاكرتونية؟

ماهي دوافع ممارسة الطفال الجزائري للألعاب الاكرتونية؟

فيما يتمثل اثر الالعاب الالكرتونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري؟

اعتمد الباحث في دراسته على منهج المسح الوصفي لكونه اكثر المناهج التي تبحث في اتجاه الجمهور واسقاط الدراسة على عينة عنقودية مكونة من مجموعة من تلاميذ متوسطة تواتي احمد

نتائج الدراسة : – اغلب افراد العينة يملكون اجهزة خاصة بلعب الالعاب الالكترونية

– الاجهزة التي يستعين بها اللعبين حققت لهم المتعة في لعب تلك اللعبة ولفترات طويلة ومتواصلة من اللعب تتجاوز الثلاث ساعات وهذا مايؤدي بيهم حتما الى الادمان

– يفضل افراد العينة الفترة المسائية للعب وذالك بعد الخروج من المدرسة

– اغلب افراد العينة يفضلون العاب الاكشن و الرياضة وهي التي تحاكي رياضات مثل كرة القدم

– هناك تاثير كبير على صحة التلاميذ بعد استخدامهم للالعاب الالكترونية خاصتا على مستوى العمود الفقري و الظهر

للتعقيب على هذه الدراسة يمكن القول انها تشترك في دراستنا الحالية في نفس الموضوع وهو انعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الاطفال غير ان دراستنا تهتم بادمان الألعاب كمشكلة نفسية وليس الألعاب فقط في حد ذاتها وايضا تشترك في استخدام نفس المنهج

ج– الدراسة الثالثة : دراسة ماسرت في علوم الاعالم والاتصال حول " أثر لالعاب الالكرتونية عبر الهواتف الذكية علي التحصيل الدراسي للتلميذ اجلزائري " من إعداد الباحثة " أمرية مشري " دراسة ميدانية من

منظور عينة من الاولياء لمدينة أم البواقي قسم علوم انسانية تخصص اتصال وعلاقات عامة، سنة 2017/2016 تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن اثر الالعاب الالكرتونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، من خلال إجراء الدراسة ميدانية على عينة من الاولياء بمدينة أم البواقي، ومن خلال دراستنا حاولت الاوجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل: ما هو أثر الالعاب الاكرتونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ؟ إضافة الى حتديد أهداف الدراسة من أهمها : التعرف على أثر الذي تخلفه الالعاب الاكرتونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي ، تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري و كذلك كيفية بناء استمارة حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة

المسح بالعينة ، كما تمت الاستعانة بستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة

الاستبيان، وعليه فقد اختارت 100 مفردة من الاولياء بمدينة أم البواقي ذكور و إناث كعينة قصديه، وفي

الاخير انتهى البحث بخامتة حول مختلف النتائج وتقدمي بعض المقترحات والتوصيات فيما خيص مشكلة البحث

تشترك هذه الدراسة السابقة مع دراستنا الحالية في معرفة تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الا ان دراستنا لاتقتصر على استخدام الهواتف بل كل جهاز يمكن اللعب عليه كما ان عينة الدراسه المستخدمه في الدراسه هذه هي الاولياء وليس التلاميذ المتمدرسين

8-2 الدراسات العربية :

أ- الدراسة الأولى : دراسة ماجستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، 2008 . وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية :هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟ واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسة الآتية :لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى($a\geq 05.0$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية .توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a\geq 05.0$) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح 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.

تعقيبا على هذه الدراسة فانها تختلف مع دراستنا في البحث عن اثر الالعاب الالكترونية على السلوك العدواني وليس على التحصيل الدراسي كما ان العينة المستخدمة هي طلبة الثانوية وليس المتوسط ولكن المشترك في

الدراستين هي الالعاب الالكترونية

ب- الدراسة الثانية : أطروحة دكتوراه حول أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، من إعداد مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي 2007 . تتمحور إشكاليتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟ وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية – :ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

– هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

–ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

– هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟ وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى(a≥05.0) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى (a≥05.0) بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة.

كما كشفت هذه الدراسة عن أن هناك فروقا دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة عند مستوى(a≥05.0) كما تبين أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في الدرجات على المقياس تبعا للجندر ولصالح الإناث عند مستوى(a≥05.0) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة، وفروقا ذات دلالة إحصائية على بعد

بين الأشخاص عند مستوى(a≥05.0) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير الجندر لصالح الإناث، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد التكيف عند مستوى (a≥05.0) تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة

الفصل الثاني :

الألعاب الالكترونية

تمهيد : انتشرت الألعاب الالكترونية في الكثر من المجتمعات العربية و الاجنبية بحيث اذ لايكاد يخلو بيت واحد من وجود اجهزة العاب او كمبيوتر او هاتف يحمل في ذاكرته العاب الكترونية متنوعة , هذا وقد انتشرت في الأونة الاخيرة هذه الألعاب الالكترونية بشكل كبير فاصبحت تغزو هذه المنتجات الاسواق المحلية الخاصة ببيع الاجهزة الالكترونية حيث نجدها متوفرة على اقراص و اشرطة الذاكرة لتصبح متناولا للجميع بل اصبح حتى الأباء ينشغلون بها ويعدون اطفالهم بشراء اجهزة العاب كمكافئة لهم في حالة حصولهم على معدلات جيدة فاصبحت الألعاب الالكترونية مرتبطة ارتباطا وثيقا بالتحصيل الدراسي

1- تعريف الألعاب الالكترونية :

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من :ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسوب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللاعب وقد يكون وحده او بالمشاركة (السعيد بومعيزة , 2005-2006, ص31)

2- انواع الألعاب الالكترونية :

يمكن تصنيف الألعاب الالكترونية من حيث الهدف الى عدة انواع اهمها :

– ألعاب المتعة و الاثارة : تهدف عموما الى التسلية و وشغل الفراغ و تعتمد اساسا على تفاعل مستمر مع اللعبة في اوضاع وحالات تبدء بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقة وسريعة وتتميز هذه الالعاب بأنها مثيرة وجذابة و تشد الانتباه

– ألعاب الذكاء : تعتمد هذه الالعاب على المحاكات المنطقية في اتخاذ القرارات وتتطلب اعمال الفكر للتعامل معها , من اشهر هذه الألعاب هي العاب الشطرنج و الدومينو

– الألعاب الرياضية : هي الالعاب التي تحاكي رياضة من الرياضات البدنية ولكن بطريقة حديثة على اجهزة الكمبيوتر او الفيديو من اشهر هذه الالعاب هي لعبة كرة القدم

(عقيب بسمة , لراري فريدة , 2018–2019 , ص52–53)

– ألعاب القتال : هي عيارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب اخر في مكان معين ولمدة معينة وفيها يقوم الاعبون بالضربات البدنية السريعة وفي وقت قصير غالبا دقيقة او اقل يحصل اللعب الذي حقق ضرار اكبر ضد اللعب الاخر وقضى عليه بنقطة تدل على انه فاز بالدور

– ألعاب الحروب : تسمى ايضا بتصويب منظور الشخص الاول first person shooter

هي العاب الاكشر التي تركز على القتال بواسطة الاسلحة النارية و خصوصا المسدسات يتحكم اللاعب بشخصية واحدة بواسطة المنظور الاول حيث لايرى اللاعب سوى يده و سلاحه تماما مثلما يرى المقتال نفسه في الحرب وهذا ما يعطينا محاكات واقعية للحروب و تسمى منظور الشخص الاول من اشهر هذه الألعاب نذكر DOOM و Call Of Dutty(د احمد عطا الله عبد الباسط , ص741)

3– اهمية الألعاب الالكترونية :

ان للألعاب الالكترونية اهمية في حياة من يمارسها نذكر منها :

– تمكين الفرد من الانخلاط في المجتمع و التعامل معه

– من خلالها يكتشف الطفل الكثير ويصبح اكثر حيوية و نشاط في التعامل مه هذه التكنولوجيات

– تزيد بعض الالعاب التي تتطلب انشاء فريق للعب على زيادة مهارات التواصل الاجتماعي

– تعزز بعض الالعاب الالكترونية الابداع من خلال عرض الرسومات و التصاميم المختلفة التي تحتويها

– تساعد الاطفال الذين يعانون صعوبة القرأة على تحسين النطق

– تساعد الكثير من الالعاب الالكترونية على التحسين من القدرات البصرية لدى الاطفال و البالغين

(عقيب بسمة , لراري فريدة , مرجع سابق , ص54)

4– أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين :

الألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في المراهق . فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للمراهق واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي . وتشير الد راسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و % 80 من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية

بصرية، والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة

التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام. فأصبحت الالعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الانترنت التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للمراهق ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب. والتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات

والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري . لأن " للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وايحائات وتعبيرات ، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي

والألعاب الالكترونية التي تطورت نماذجها بحيث أصبحت تتوازى مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الدراما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها ".

إذن تأثير الألعاب الالكترونية على المراهق لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموع الانبهارات وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثاء لعبه بالألعاب الالكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استيلابه وجذبه أكثر إلى هذه الألعاب. (حسين الانصاري , 2007 , ص130-133)

5- ايجابيات الألعاب الالكترونية :

للألعاب الالكترونية بعض الايجابيات نذكر اهمها

- تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة حل المشكلات
- تساعد في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال.
- تساعد في التركيز والخيال.
- هناك عدد من الألعاب التقليدية التي تقوم بتعليم الأحرف والقران والأرقام والحيوانات، وغيرها من

- الألعاب المشابهة، فهي العاب للأطفال تساعد صغار السن على معرفة الأشياء من حولهم.

(دلال الواعر , 2016-2017 , ص31)

وأن للألعاب الإلكترونية عدة إيجابيات ، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله ،ومن إيجابياتها أيضا أنها محط مناقشة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة ،ويمكن ايجاز إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلى:

- تثير التأمل والتفكير .
- تشجيع الحلول الابداعية والتكيف والتأقلم .
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للمراهق بشكل عام ما يلي :

- التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه .
- التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس .
- شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف (كوثر هاني , 2019, ص64)

6- ادمان الألعاب الالكترونية :

ادمان الالعاب الالكترونية هو أحد الظواهر المنتشرة بصورة كبيرة خاصة بين المراهقين والشباب نتيجة إنتشار العديد من الألعاب التكنولوجية وزيادة وسائل التواصل، كما أن شركات الألعاب الألكترونية لها دور كبير في زيادة إنتشار هذه الظاهرة نتيجة التنافس في تداول الألعاب مما يدفع الشباب إلى الإعتياد عليها وتُصبح قاعدة

أساسية في روتين الحياة اليومي. ادمان الالعاب الالكترونية هي ظاهرة منتشرة وتتمثل في تعلق الطفل أو

المراهق بصورة كبيرة بالألعاب الألكترونية وعدم القدرة على التواصل مع الآخرين، بالإضافة إلى التأثير على النشاط اليومي والطبيعي للطفل وحدوث تغير في السلوكيات حتى أن الطفل قد يحلم بالألعاب خلال النوم. هناك العديد من الأسباب التي تجعل الطفل أو المراهق وحتى الكبار أحياناً يدمنون الألعاب الإلكترونية ومن بينها:

- العزلة والبعد من قبل الأبوين عن التواصل مع الأبناء.
- الشعور بالفراغ مما يجعله يلجأ إلى الألعاب لسد الفراغ.
- الشعور بالسعادة والنشوة نتيجة ممارسة الألعاب والاعتياد النفسي عليها.
- الرغبة في الهروب من الواقع ويحدث ذلك عادة في فترة المراهقة نتيجة البعد الاجتماعي عن الأهل.
- الإحترافية الشديدة في جذب الشباب إلى الألعاب وهذا هو الدور التسويقي للشركات الألعاب الألكترونية.

أعراض ادمان الالعاب الالكترونية :

- شدة التعلق بالأجهزة الألكترونية.
- عدم الرغبة في اللعب والتواصل مع الأطفال الآخرين.
- عدم الرغبة في الخروج من المنزل.
- تمسك الطفل بالبقاء داخل أماكن الألعاب.
- التأخر الدراسي وإهمال المذاكرة.
- البحث عن أموال للذهاب إلى مراكز الفيديو جيم.
- فقدان في الشهية ونزول الوزن.

- العصبية الشديد وفقدان التركيز (https://horiaty.com)

خلاصة الفصل : اذن فان للألعاب الالكترونية ايجابيات وسلبيات متعددة وذالك حسب استخدامتنا وحسب تحديد الفئة العمرية و النوع المناسب لاطفالنا و خاصتا للمراهقين منهم فهم الاكثر عرضتا للتعلق بهذه الالعاب و وهنا تكمن المشكلة. فالادمان في حد ذاته مشكلة كبيرة تأرق الاولياء و المرشدين و المعلمين في كيفية التعامل مع الطفل المدمن سواء كان ادمان جسدي او ادمان سلوكي

الفصل الثالث

التحصيل الدراسي :

تمهيد : يعد التحصيل الدراسي المدخل الرئيسي الذي يمكن من خلاله التعرف على مشكلات رسوب أو إخفاق بعض التلاميذ في المدارس ،و الذين لا يستطيعوا أن يكونوا مثل أقرانم من التلاميذ الاخرين في قدرة التعلمواكتساب المعلومات المختلفة ،مما يؤدي إلى كثرة شكاوي المدرسين و الإدارة المدرسية و الأولياء كما يعد التحصيل العامل الاول لتقيم نجاح او فشل التلميذ دراسيا واستحقاق التلميذ للصعود الى المستوى الاعلى او اعادة السنة مجدادا

1- تعريف التحصيل الدراسي :

حضي مفهوم التحصيل الدراسي بالاهتمام الكبير من قبل المختصين في مجال علم النفس وعلوم التربية ،فعلماء التربية ينظرون إلى التحصيل الدراسي على انه المعلومات التي اكتسبها الطالب أو التي نمت لديه من خلال تعلم المواد الدراسية و يتم قياس هذا التحصيل بالدرجة التي يتحصل عليها التلميذ في إحدى الاختبارات التحصيلية وكما عرفه عبد القادر بأنه اكتساب المعارف و المهارات وجاء ذكره في معجم المصطلحات النفسية والتربوية بأنه:ما حصله الفرد من أهداف أو التدريب.

(محمد مصطفى زيدان , د سنة , ص45)

2- اهمية التحصيل الدراسي :

يعد التحصيل الدراسي ذوا أهمية كبيرة في العملية التعليمية التربوية كونه من أهم مخرجات التعليم الذي يسعى إليها المتعلمون.

- يعتبر التحصيل الدراسي من المجاالت العامة التي حظيت باهتمام اإلباء والمربين

باعتباره من الاهداف التربوية التي تسعى لتزويد الفرد بالعلوم والمعارف التي تنمي مداركه

وتفسح المجال الشخصية لتنمو نموا صحيحا.

- يشبع التحصيل الدراسي الحاجات النفسية التي يسعى إليها الدارسون وفي عدم إشباع

هذه الحاجة فإنها تؤدي إلى شعور الطالب باإلحباط الذي ينتج عنه استجابات عدم وانية من قبل التلميذ قد تؤدي اضطرابات النظام الدراسي.

- تمكن أهمية التحصيل الدراسي في العملية التعليمية كونه يعالج كمعيار لقياس مدى

كفاءة العملية التعليمية ومدى كفاءتها في تنمية مختلف المواهب والقدرات المتوفرة في المجتمع.

- فالتحصيل الدراسي فوصوله إلى مستوى تحصيله جيد يبث في نفسه الثقة.

(بروكي توفيق , سياطة جمعية , 2018 , ص46)

3- اهداف التحصيل الدراسي :

يهدف التحصيل الدراسي في المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والميول والمهارات التي تبين مدى استيعاب التلاميذ لما تم تعليمه في المواد الدراسية المقررة وكذلك مدى ما حصله كل واحد منهم من محتويات تلك المواد ولذلك تتمثل أهدف في

- الوقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلميذ
- الكشف عن المستويات التعليمية المختلفة من اجل تصنيف التالميذ تبعا لمستوياتهم تلك بغية مساعدة كل واحد منهم كل التكيف مع واسط المدرسي ومحاولة ارتفاع مستو اه التعليمي
- قياس ما تعلمه التلميذ من اجل اتخاذ اكبر قدر ممكن من القرارات المناسبة التي تعود عليهم بالفائدة
- تكيف الانشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة من اجل استغالل القدرات المختلفة للتالميذ.
- تحديد مدى فاعلية وصالحية كل التالميذ لمواصلة أو عدم مواصلة تلقي خبرات تعليمية ما بالاضافة إلى تحسين وتطوير العملية التعليمية .
- فالتحصيل الدراسي يسعى لتحقيق غاية كبرى وهي تحديد صورة الأداءات الفصلية الحقيقية التلاميذ والتي من خاللها يتم مستقبلهم الدراسي والمهني (محمد برو , د سنة , ص276)

3- العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي :

إن التحصيل الدراسي عملية معقدة تدخل فيها العديد من العوامل منها ما يتعلق بالذكاء ودافعية االنجاز وقلق االمتحان ومركز الضبط و منها ما يتعلق بعوامل خارجية تتمثل في المستوى الاقتصادي والاجتماعي و المستوى الثقافي التي تحيط بالمتعلم

- العوامل النفسية :

وهي العوامل الداخلية التي ترتبط بتحصيل الطلبة الدراسي سلبا أو إيجابا،و تتمثل هذه العوامل النفسية بما يلي " الذكاء، دافعية االنجاز، مركز الضبط ، تقدير الذات ، قلق الامتحان

- الذكاء:

يكاد يتفق معظم علماء النفس على العلاقة الوثيقة بين الذكاء والتحصيل في المدرسة فالطلبة ذو الذكاء المرتفع يحصلون في الغالب على العلامات المرتفعة ويملون على الاستمرار في المدرسة لمدة اطول في حين يميل بعض الطلبة ذوي الذكاء المنخفض الى التقصير في العمل الصفي والى التسرب مبكرا من المدرسة لذلك لا يمكن للطالب قليل الذكاء أن يستسلم إلى اليأس، وبالمثل لا يمكن للطالب ذو الذكاء المرتفع أن يضمن نجاحا أوتوماتيكيا.

- دافعية االنجاز:

دافعية االنجاز مشتقة من الدافعية.حيث عرفه الحامد بأنه :" تلك القوة التي تثير وتوجه سلوك الفرد نحو عمل يرتبط بتحصيله الدراسي وغير ذلك "يعد دافع االنجاز من العوامل المهمة التي تأثر في تحصيل الطلبة،حيث أن هناك وجهات نظر تقول بأن ضعف هذا الدافع أو تدني مستواه لدى الفرد قد يؤثر سلبا في تحصيله حتى لو كان من الطلبة الاذكياء.حيث تتباين المستويات الاكاديمية التي يحققها حسب الدافع الانجاز عند كل منهم

- قلق الامتحان: يعد موضوع القلق من الموضوعات المهمة في مجال علم النفس بصفة عامة والصحة النفسية بصفة خاصة.يعد القلق مشكلة مركزية وموضوعا لالهتمام في علو م وتخصصات متعددة لها

ارتباط بالنفس والفلسفة والفن والموسيقى والدين بالاضافة إلى علم النفس.

- تقدير الذات:

يستخدم الكثير من الباحثين مصطلح تقدير الذات ومصطلح مفهوم الذات كمصطلحين مترادفين،على أنه حين يتم التفريق بين هذين المصطلحين يعرف تقدير الذات على أنه بعد التقييم من مفهوم الذات.

(محمود جمال السلخي , 2013, ص26)

-طرق التدريس: أن المدرسة هي عبارة عن مجتمع مكون من معلمين وتالميذ يتفاعلون فيما بينهم لبلوغ الاهداف المرجوة وال تكون نتيجة جيدة الا إذا كانت طرف التدريس تتميز بنوع من الحوار والمناقشة وفي هذا الصدد قام العديد من الباحثين على دراسة أجواء الفصول الدراسية وصوال إلى أن الجو الديمقراطي والجو التسامحي والجو التكاملي بين المعلم والتلميذ له أثرا ايجابي على مستوى التحصيل التلميذ. توجهات الولدين والمستوى التعليمي للوالدين أن اتجاه الوالدين لها تأثير كبير على تقوى ونجاح أبنائهم من خالل فرض اتجاه معين نحو تحصيل ما كما أن للمستوى التعليمي للوالدين نفس الاثر عير انه كلما كان مستوى التعليمي للوالدين جيد كان تحصيل الابناء جيد.

- عوامل ذاتية متعلقة بالفرد:

تتمثل في شخصية التلميذ ذاته من قدرات عقلية كالذكاء باعتباره عامل مهم في عملية التحصيل الدراسي وخصائص جسمية من خلال الامراض والاعاقات والاختالالت السمعية والبصرية التي قد تعيق الاتصال مع الغير مما ينتج عنه في اغلب ألحيان سخرية من غيره ومنه خلق كراهية ونفور من الدراسة ومن ثم ضعف في التحصيل الدراسي بالاضافة إلى السمات المزاجية وعامل ضعف الثقة بالنفس والخوف والخجل والاضطرابات لها تأثير مباشرة على التحصيل الدراسي. (بروكي توفيق , سياطة جمعية , مرجع سابق , ص46-47)

4- اسباب انخفاض مستوى التحصيل الدراسي : لتحصيل الدراسي عدة أسباب تؤول إلى تدني وضعف فقد تكون أسباب شخصية أو أسرية أو مدرسية ومن هذه الأسباب نجد :

- معانات التلميذ من وجود مشاكل شخصية أو أسرية.

- معانات التلميذ من الضغوط النفسية التي تحيط به.
- عدم قدرة التلميذ على التفاعل االجتماعي مع آلخرين.
- الاهتمام المتابعة من قبل الوالدين
- المستوى الثقافي المتدني للوالدين.
- عدم وجود جو مناسب للمذكرة في المنزل.
- عدم رغبة التلميذ في التعليم المدرسي وعدم توفير الدافعية الذاتية.
- اختالف الاسلوب الادراكي للتلاميذ عما يستعمله المعلم من استراتيجيات تدريسية ومنهجية.
- قد يكون المعلم أكاديميا أو وظيفيا غير مؤهل تماما وخبراته قبلية.

أسباب فيزيولوجية:

أن الاطباء يرجعون صعوبات التعلم إلى أسباب فيزيولوجية، فهم يرون بأن العامل الفيزيولوجي هو احد الاسباب الرئيسية لصعوبات التعلم، الافراد الذين لديهم خلل في القراءة يختلف أدائهم عن الافراد االاخرين في كل المقاييس. ومن العوامل الفيزيولوجية لصعوبات التعلم أيضا العامل العصبي، فقد تم الربط بين تأذي السيالة المخية والصعوبة التعليمية، ففي دراسات أجريت على ضحايا الحرب الذين تعرضو لصابات بليغة في الرأس، حيث تم ملاحظة أن هؤالاء الاشخاص لم يعد باستطاعتهم ممارسة بعض الاعمال بعد الاصابة التي تعرضوا لها، ومن العوامل الفيويولوجية المسببة لصعوبات التعلم أيضا هي الالتهابات والامراض ومؤثرات ما قبل الوالدة وخاللها وما بعدها

أسباب كيمائية عضوية:

من هذه العوامل سوء التغذية والتهاب الاذن الوسطى والمشكلات البصرية والحساسيات، والعالج بالعقاقير، فقد أشارت بعض الدراسات إلى أن نقص الغذاء يشكل سببا في صعوبات التعلم، كما وان تأخر النمو في التكامل بين الاحاسيس يعود إلى نقص في البروتين والسعرات، فقد جرى فحص (129) طفال عندما

كانوا في السادسة من أعمارهم وكانوا قد عانوا في السنة الاولى من أعمارهم من نقص معتدل في البروتين والطاقة ثم قارنوهم بمجموعة من رفاقئهم لم يكن لها مثل ذلك التاريخ فوجدو أن أداء الاولين كان اخفض بوضوح في ثمانية من تسعة مواضيع دراسة. وتجدر الاشارة أيضا إلى أن الطالب الذي يواجه صعوبة في السمع بصورة جزئية وليس صمما كليا انه لا يسمع توجيهات المعلم والمناقشة المقصودة بشكل واضح، مما يسبب له فقدان الكثير من المعلومات والتوجيهات التي تفيد في تحصيله الدراسي

(نفس المرجع السابق , ص47-48)

خلاصة الفصل : اذن فان للتحصيل الدراسي اهمية كبيرة في تحديد المستوى التعليمي للتلميذ وان التحصيل الدراسي عادة ما تؤثر عليه عدة عوامل منها ما هو متعلق بالطالب من حيث قدراته وميوله، ومنها ما هو خاص بالنظام الدراسي. وهذا ما يعني انه من الممكن للتلميذ و اوليائه عن طريق التحصيل الدراسي اكتشاف قدرات و ميولات اطفالهم و التأثير عليها من اجل تحصيل اقصى قدرة ممكنة

الجانب الميداني

تمهيد : بعد التطرق الى الجوانب النظرية للدراسة سيتم عرض الاجرائات الميدانية لطرق وكيفيات التحظير للدراسات الميدانية التي تشمل كل من التعريف على مفهوم و اهمية الدراسات الاستطلاعية ومنهج الدراسة المستخدم مع مجتمع و عينة الدراسة بالاضافة الى طرق تحليل البيانات واستنتاج عام في الاخير .

1- الدراسات الاستطلاعية :

الدراسات الاستطلاعية وهي مجموعة من الدراسات التي يتم استخدامها في المراحل الأولى من أي بحث علمي يقوم به الباحث، وتعد الدراسات الاستطلاعية بمثابة اللبنة الأولى التي ترتكز عليها الدراسات الميدانية، وتمهد الدراسات الاستطلاعية للبحث العلمي، كما أنها تعرف بالظروف التي سيجري فيها البحث العلمي. ان للدراسات الاستطلاعية درجة كبير من الاهمية , فلايجوز ابدا نسيانها او الاستغناء عنها او ان نتخطاها باي حال من الاوحوال بحجة ضيق الوقت او الرغبة في الوصول الى النتائج بسرعة

تكمن اهمية هذه الدراسات في :

- تكوين نظرة تاريخية عن مشكلة البحث العلمي

- تمد الباحث بأفكار جديدة ومداخل لم يسبق له دراستها.

- التعرف على المنهج أو الطريقة التي يمكن من خلالها معالجة مواقف المشكلة،

- تحديد الوقت و المكان اللازمين لاجراء الدراسة

- جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات التي لها علاقة بمتغيرات الدراسة

2- منهج الدراسة :

يعد المنهج عنصرا اساسيا لاي دراسة , لانه هو الموجه للباحث و الذي يساعده على رسم الطريق المناسب و الواجب اتباعه في البحث ويتم اختيار المنهج انطلاقا من طبيعة المشكلة المدروسة

(الطيب كشرود , 2007 , ص227)

وهناك عددة مناهج علمية تحدد طبيعة الظاهرة الاجتماعية او النفسية المدروسة وبما ان موضوع دراستنا الحال هو تأثير ادمان الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي فاننا نرى ان انسب منهج لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي التحليلي

المنهج الوصفي : يهتم المنهج الوصفي بوصف الظاهرة وتحليلها في واقعنا الاجتماعي لاتاتي من العدم فهناك معطيات ناتجة عن الوصف الدقيق و المعبر عنه بستخدام مختلف الادوات لجمع البيانات وهذا ما يوفر للباحث قاعدة لبناء تحليله العلمي و الموضوعي من خلال هذه الدراسة فقد تم توضيف هذا المنهج بهدف وصف الظاهرة المدروسة (نسيسة فاطمة الزهراء , 2015 ,د صفحة)

3- مجتمع وعينة الدراسة :

اذا اراد اي باحث اجراء دراسة علمية ميدانية فعليه ان يحدد المجتمع الذي سيجري عليه الدراسة تحديدا واضحا ودقيقا . ويقصد بالمجتمع هنا هم مجموعة الافراد الذين تنطبق عليهم نفس الخصائص اللازمة لاجراء الدراسة

مجتمع الدراسة لأي دراسة يمكن ان يكون أي حجم أو عدد وأن أفراد هذا المجتمع عادة يشتركون في صفة أو مجموعة من الصفات تميزها عن مجتمع آخر. هذا هو مجتمع الدراسة الذي يرغب الباحث في تعميم نتائج دراسته. ويطلق عليه اسم مجتمع الهدف وهو الاختيار المثالي للباحث. غير أن مثل هذا المجتمع غير متاح للباحث في أغلب الأحيان. أما المجتمع الذي يستطيع الباحث تعميم نتائج دراسته عليه ، فهو ما يطلق عليه اسم المجتمع المتاح أو الذي يمكن للباحث الوصول إليه. ومن هذا المجتمع يسحب الباحث عينة دراسته وتمت الدراسة بمتوسطة محمد خيضر ببلدية البويرة التي تحتوى على ..... تلميذ يدرسون فيها
عينة الدراسة :هي جزء من مجتمع الدراسة الذي تجمع منه البيانات بحث تم اختيار عينة قصدية مكونة من 30 تلميذ من مجتمع الدراسة , تم اختيار هؤلاء التلاميذ لمعرفتا السابقة بانهم يستخدمون الاجهزةالالكتروني للعب

4- أدوات الدراسة : استعننا في هذه الدراسة بالاستبيان

- تعريف الاستبيان : هو عبارة عن مجموع الاسؤلة المصممة لتوصل الى الحقائق التي يهدف اليها , كما يخضع الاستبيان الى العديد من الحقائق التي تتسم بالوضوح بحث لايعني السؤال معاني عديدة

(نبيل محمود , 1987,ص181)

- وصف اداة الدراسة : يحتوى هذا الاستبيان على 13 سؤال مغلق يتم الاجابة عنهم عن طريق وضع علامة X امام الاجابات المقترحة التي يراها التلميذ صحيحة

5- اساليب معالجة البيانات :

يجب على كل باحث استعمال اساليب المعالجة الاحصائيو فهي امر لابد منه في اي دراسة

بعد جمع البيانات ولغرض تحليلها ومعلجتها نستعمل برنامج spss وهو برنامج الكتروني يستعمل على الكمبيوتر في الدراسات الاجتماعية وذالك لغرض الحصول الى على :

- مقايس النزعة المركزية وهنا نتحدث عن كل من المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري بهدف معرفة مدى تمثيل افراد العينة للبيانات المحصل عليها

- معامل الارتباط بيرسون لمعرفة مدى العلاقة وقوتها بين البيانات الكمية المتحصل عليها بين ادمان الألعاب الالكترونية و التحصيل الدراسي

الاستنتاج العام :

من خلال هذا الفصل المنهجي الذي تضمن كل من مفهوم الدراسات الاستطلاعية و اهدافها و مجتمع الدراسة و العينة الدراسة واداة الدراسة وكذالك اساليب المعالجة حاولنا بناء تصور ميداني كامل للدراسة التي تبقى قائمة لحين تطبيق الاستبيان وجمع المعلومات ومعالجتها نظرا للظروف الصحية القاهرة التي تمر بها الجزائر وكل دول العالم جراء جائحة كورونا (Corona virus) , لهاذا فقد تعذر علينا تطبيق الاجراءات الميدانية و التحقق من النتائج

خاتمة :

من خلال ماسبق تبين لنا ان للألعاب الالكترونية تأثير كبير على حياة الطفل و المراهق وعلى تحصيله الدراسي سواء بالسلب او بالايجاب فكما يمكن الاستفادة منها في تعلم و اكتساب المهارات و اللغات فانه يمكن لادمان هذه الالعاب ان يكون حاجزا امام التلميذ و ونجاحه الدراسي المتمثل في التحصيل , لذا نجد التلميذ يمارس هذه الالعاب للمتعة و كسر الروتين اليومي لانها تشبع غرائزه في اللعب و التمتع غير ان هذه الالعاب اذا لم تخضع لعامل المراقبة من ناحسة الحجم الساعي للعب و الفئة العمرية المناسبة له وتصنف اللعب فانها قد تعود بالضرر عليه وعلى تحصيله الدراسي

قائمة المراجع

1- أحمد كمال , عدلي سليمان : المدرسة و المجتمع , مكتبة الانجلو المصرية ,دط ,1972

2- احمد عطا الله عبد الباسط : الالعاب الالكرتونية بين الترويج و الادمان دراسة فقهية مقارنة ، د طبعة، د سنة

3- بروكي توفيق , سياطة جمعة , نظام ل .م . د وتأثيره على التحصيل الدراسي . مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع , قسم العلوم الاجتماعية , كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية والعلوم الاسلامية , جامعة احمد زابانة – ادرار- , 2017-2018

4- بومعيزة السعيد : أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2006-2005

5- حسين الأنصاري: إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02، تونس،2007

6- دلال الواعر : تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل ,الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اولياء بمدينة عين مليل , مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر , قسم علوم الاعلام و الاتصال , كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية , جامعة ام البواقي ,2016-2017

7- الطيب كشرود : البحث العلمي ومناهجه في البحوث الاجتماعية و السلوكية , دار المنهج , عمان , الاردن , 2007 .

8- عقيب بسمة , لراري فريدة : أثر الالعاب الالكترونية على المراهقين , دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي بجيجل , مذكرة مكملة لنيل شهادة التخرج ماستر , قسم علوم الاعلام و الاتصال , كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية , جامعة محمد الصديق بن يحيى- جيجل , 2018-2019

9- كوثر هاني : أثر الالعاب الالكترونية عبر الانترنات على المراهقين , دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة ,مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر , قسم علوم الاعلام و الاتصال , كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية , جامعة الجيلالي بونعامة – خميس مليانة – , 2018-2019

10- -محمد برو، اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية للطالبة الجامعيين والمشتغلين في التربية والتعليم، دار الامل , د سنة

11- محمود جمال السلخي: التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به،الرضوان للنشر والتوزيع ، ط1 , عمان . الاردن، 2013.

12- محمد مصطفى زيدان : الوسائل التعليمية و تطبيقاتها، ط1 ، مؤسسة الرسالة ، 1981

13- نبيل محمود :علم النفس الاجتماعي , دار المعرفة ، القاهرة , مصر , ط1 , 1987

14- نسيسة فاطمة الزهراء : منهج البحث الاجتماعي كيفية اعداد مذكرة في علم الاجتماع , سلسلة المحاظرات العلمية , جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة . الجزائر , 2015

المواقع الاجنبية

1- https://en.wikipedia.org 12/05/2021 14 :11

2- playstation.com 10/06/2021 20 :54

3- addiction-wiki.com 10/06/2021 21 :02

الملاحق

الجمهرية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة العقيد اكلي محند اولحاج – البويرة

كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية

قسم علم النفس و علوم التربية

تخصص : علم النفس المدرسي

المستوى : السنة الثالثة ليسونس

الاستمارة :

عزيزي التلميذ(ة) :

في اطار انجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة الليسونس في علم النفس المدرسي بعنوان :

اثر ادمان الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط

وبناء على هذا الاساس نرجو منكم ملئ هذا الاستبيان بكل موضوعية على اسئلة الاستمارة بوضع علامة X في الخانة التي ترى ان اجابتها صحيحة , وناكد لكم ان جميع المعلومات ستجمع لغرض علمي دراسي فقط بكل سرية و امان

شكرا على تعاونكم معنا

1: حدد جنسك

- ذكر ☐

- انثى ☐

2- اين تقوم بممارسة الالعاب الالكترونية

- في المنزل ☐

- في قاعة الألعاب ☐

- عند احد اصدقائي او عائلتي ☐

3- ماهي الاجهزة الالكترونية التي تستخدمها للعب الألعاب الالكترونية

- كمبيوتر ☐

- الهاتف الذكي او جهاز لوحي ☐

- جهاز كونسول خاص بالألعاب ☐

4- ما نوع الألعاب التي تستخدمها

- مغامرات ☐ - العاب البنات ☐

- اكشن وقتال ☐ - حروب ☐

- العاب تعليمية ☐ - غير ذالك ☐

5- ماهي المدة التي تقضيها عادتا في اللعب المستمر

- اقل من ساعة ☐ - من ساعة الى ساعتين ☐

- من ساعتين الى ثلاث ساعات ☐ - اكثر من ثلاث ساعات ☐

6- هل تراعي الفئة العمرية المناسبة لك في لعب الألعاب

- نعم ☐

- لا ☐

- احيانا ☐

7- هل يقوم اهلك بتحديد المدة التي تقضيها في اللعب

- نعم ☐

- لا ☐

- احيانا ☐

8- هل يقوم اهلك بختيار الالعاب المناسب لك حسب النوع و الفئة العمرية

- نعم ☐

- لا ☐

- احيانا ☐

9- هل تقوم بتنظيم وقتك بين اللعب و الدراسة

- نعم ☐
- لا ☐
- احيانا ☐

10- ماهي الفترة التي تمارس فيها الالعاب

- في اوقات الدراسة ☐
- في نهاية الاسبوع فقط ☐
- في العطل الموسمية فقط ☐
- في عطلت الصيف فقط ☐

11- كيف تقيم تحصيلك الدراسي

- منخفض ☐ - متوسط ☐
- عالي ☐ - ممتاز جدا ☐

12- هل ترى ان للألعاب الالكترونية تأثير على تحصيلك الدراسي

- نعم ☐
- لا ☐

13- اذا كان الجواب ب 'نعم' كيف تاثر الالعاب على تحصيلك الدراسي

- بطريقة ايجابية ☐

- بطريقة سلبية ☐