الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الاجتماعية

مذكرة بعنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة بن عيشة عبد الرحمان بغمرة -قمار- ولاية الوادي

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي في شعبة علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع الاتصال

إعداد الطلبة:

- عبد الكريم مصباحي
- رضا الدين عزوز

إشراف الأستاذ:

- د/ ربيحة نبار

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
د/ لطيفة عريق		رئيسا
د/ ربيحة نبار		مشرفا ومقررا
د/ قيزح هدى		مناقشا

السنة الجامعية: 2023 / 2024

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الاجتماعية

مذكرة بعنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة بن عيشة عبد الرحمان بغمرة -قمار- ولاية الوادي

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي في شعبة علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع الاتصال

إعداد الطلبة:

- عبد الكريم مصباحي
- رضا الدين عزوز

إشراف الأستاذ:

- د/ ربيحة نبار

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
د/ لطيفة عريق		رئيسا
د/ ربيحة نبار		مشرفا ومقررا
د/قيزح هدى		مناقشا

السنة الجامعية: 2023 / 2024

الاهداء:

نهدي عملنا هذا الى:

من قال في شأنهما الله عز وجل، بعد بسم الله الرحمن الرحيم

(وقضى ربك ألا تعبدوا إلا إياه وبالوالدين إحسانا)

الى فيض الحب ووافر العطاء بلا انتظار ولا مقابل الى من كانت سندا لي في مخاض هذا العمل وميلاده.

الى من غمرتني بحناتها وحبها الى أمي التي مهما قلت فيها لن أوفيها حقها، التي أتمنى لها دوام الصحة والعافية.

الى من كان شمعة تنير دربي ومن علمني الاجتهاد والمثابرة وحب الاطلاع والسير على خطى الحبيب المصطفى عليه أفضل الصلاة والسلام الى أبي الحبيب أطال الله في عمره.

الى فرحة البيت وقرة العين أخوتي كل باسمه ومقامه.

الى كل الأهل والأقارب.

إلى كل من ساعدنا ونصحنا في إنجاز هذا العمل.

إلى كافة الأساتذة الذين ساعدونا خاصة الأستاذة المشرفة " نبار ربيحة"

عبد الكريم

رضا الدين

شكر وتقدير:

بداية الشكر لله عز وجل الذي أعاننا وشد من عزمنا لإكمال هذا البحث، ونشكرهُ المعين الذي وهبنا الصبر والتحدي والحب لنجعل هذا المشروع علما ينتفع بهُ.

نتقدم بأجمل عبارات الشكر والامتنان من قلوب فائضة بالمحبة والاحترام والتقدير لمشرفتنا الذي أشرفت علينا في هذهُ المذكرة الدكتورة الفاضلة: ربيحة نبار ، ونقدم لك أزكى تحياتنا وأجملها وأثناها نرسلها لك بكل الود والحب والإخلاص، شاكرين لكي كل ما قدمتي وما نصحتي به في إشرافك على هذا البحث، فلك منا كل
الشكر والامتنان.
.كما نتقدم بجزيل الشكر إلى أعضاء لجنة المناقشة الموقرة
كما نتقدم بجزيل الشكر والامتنان إلى كافة أساتذتنا بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية الذين ساهموا بتوجيهاتهم ونصائحهم في إنجاز هذا البحث لهم منا كل التقدير والاحترام .
كما نتقدم بجزيل الشكر إلى كافة الزملاء والأصدقاء وكل من مدنا بيد العون من قريب أو بعيد وساعدنا على إنجاز هذا العمل تعاونهم وتشجيعهم لنا.

كما لا ننسى في الأخير أن نتقدم بالشكر الجزيل لكن من ساعدنا بمعلومة، نصيحة، توجيهُ، أو بكلمة طيبة، أو دعاء في أي مكان...

عبد الكريم

رضا الدين

ملخص الدراسة باللغة العربية:

سعينا من خلال هذه الدراسة الى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين بمتوسطة بن عيشة عبد الرحمان بغمرة – قمار– ولاية الوادي، لذلك قمنا بدراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المتوسطة وتم طرح التساؤل التالي:

- **هل للألعاب الالكترونية تأثير على التحصيل الدراسي للمراهقين؟**

نتج عنه التساؤلات التالية:

- **ما أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين؟**
- **ما هي أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون ؟**
- **كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين؟**

حيث اعتمدنا في دراستنا على المنهج الوصفي في جمع في جمع المعطيات والبيانات المتعلقة بظاهرة موضوع البحث.

ولتحقيق هذا الهدف استخدمنا الاستبيان كأداة للدراسة وتم توزيع استمارة الاستبيان داخل متوسطة بن عيشة عبد الرحمان بغمرة (قمار) ولاية الوادي على عينة قدرها 44 تلميذ وقد اعتمدنا على الجداول البسيطة والنسب المئوية، وتمكنت الدراسة من الاجابة عن التساؤلات المطروحة في الاشكالية، ومنه تم الحصول على النتائج التالية:

- **كشفت الدراسة بأن أغلب التلاميذ عند ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجهم الدراسية.**
- **كشفت الدراسة بأن التلاميذ لا يستطيعون التحكم في وقت للعب للألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية.**
- **كشفت الدراسة بأن أن أغلب التلاميذ يستخدمون هذه الألعاب بدافع التسلية والترفيه.**

Study Summary in English:

Through this study, we sought to investigate the effect of electronic games on the academic achievement of adolescents at Penn Middle School

Aisha Abdel Rahman Al-Marra - Gambling - El Oued State. Therefore, we conducted a field study on a sample of middle school students

The following question was asked:

-Do electronic games have an impact on the academic achievement of adolescents?

It resulted in the following questions:

-What are the reasons for playing electronic games among teenagers?

-What are the most important electronic games that teenagers play?

-How do electronic games affect academic achievement among adolescents?

In our study, we relied on the descriptive approach in collecting data and data related to the subject phenomenon

search.

To achieve this goal, we used the questionnaire as a tool for the study, and the questionnaire form was distributed within the Penn School

Aisha Abdul Rahman Baamra (gambling), El Oued State, on a sample of 44 students, and we relied on data analysis and percentages. The study was able to answer the questions raised in the problem, and from it it was obtained

The following results:

-The study revealed that when most students play electronic games, it affects their academic results.

The study revealed that students cannot control the time to play electronic games via phones

−Smart. The study revealed that most students use these games for fun and entertainment.

قائمة المحتويات

الاهداء..... v

الشكر..... v

ملخص باللغة العربية..... v

ملخص باللغة الأجنبية..... v

قائمة المحتويات..... v

قائمة الجداول..... v

قائمة الأشكال البيانية..... v

قائمة الملاحق..... v

مقدمة.....أ– ج

الفصل الأول: الأدبيات النظرية والتطبيقية.....

المبحث الأول: الأدبيات النظرية.....**3**

المبحث الثاني: العلاقة بين المتغيرات.....**6**

المبحث الثالث: الأدبيات التطبيقية..... .....**7**

الفصل الثاني: الدراسة الميدانية.....

المبحث الأول: الطريقة والأدوات.....**19**

المبحث الثاني: النتائج والمناقشة.....**62**

الخاتمة.....**66**

قائمة المصادر والمراجع..... **68**

قائمة الملاحق.....**71**

قائمة الجداول:

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	توزيع عينة الدراسة حسب متغير الجنس	22
02	توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن	23
03	يوضح الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية	24
04	يبين المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية	25
05	يبين استخدام الألعاب الالكترونية	27
06	يبين ممارسة الألعاب الالكترونية	28
07	يبين سبب ممارسة هذه الألعاب	30
08	يبين التحكم في الوقت المخصص في اللعب	32
09	يبين الشعور باللعب بهذه الألعاب	34
10	يبين الجذب من استخدام الألعاب الالكترونية	36
11	يبين اللجوء الى الألعاب الالكترونية	38
12	يبين الميزة أو الخاصية التي جذبتك للعب	40
13	يبين الألعاب الالكترونية المفضلة لديك	42
15	يبين الألعاب الالكترونية التي تفضلها	44
16	يبين كيفية التعرف على آخر اصدار	45
17	يبين من يقوم بتحميل الألعاب	46
18	يبين تقلد أبطال الألعاب	47
19	يبين نوع الأجهزة الالكترونية التي لديك	48
20	يبين مع من تفضل اللعب	49
21	يبين عدد الألعاب التي تستخدمها	50
22	يبين وقت اقتناء الألعاب الالكترونية	51
23	يبين قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي الى	52
24	يبين وان استدعى الأستاذ أحد والديك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك	53

25	يبين أن الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجك الدراسية	54
26	يبين النتائج الدراسية	55
27	يبين تأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الالكترونية	56
28	يبين أن هناك إحساس بالتعب أثناء ممارستك للألعاب الالكترونية	57
29	يبين تأثير تلك الألعاب على نومك في الليل	58
30	يبين تأثير الألعاب على العلاقة مع الأستاذة	59
31	يبين تأثير الألعاب على الصحة	60
32	يبين الانزعاج عندما يأمر أحد الوالدين بترك الألعاب	61

قائمة الأشكال:

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	توزيع عينة الدراسة حسب متغير الجنس	22
02	توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن	23
03	يوضح الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية	24
04	يبين المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية	26
05	يبين استخدام الألعاب الالكترونية	27
06	يبين ممارسة الألعاب الالكترونية	29
07	يبين سبب ممارسة هذه الألعاب	31
08	يبين التحكم في الوقت المخصص في اللعب	33
09	يبين الشعور باللعب بهذه الألعاب	35
10	يبين الجذب من استخدام الألعاب الالكترونية	37
11	يبين اللجوء الى الألعاب الالكترونية	39
12	يبين الميزة أو الخاصية التي جذبتك للعب	41
13	يبين الألعاب الالكترونية المفضلة لديك	43
14	يبين الألعاب الالكترونية المفضلة	44
15	يبين كيفية التعرف على آخر اصدار	45
16	يبين من يقوم بتحميل الألعاب	46
17	يبين تقلد أبطال الألعاب	47
18	يبين نوع الأجهزة الالكترونية التي لديك	48
19	يبين مع من تفضل اللعب	49
20	يبين عدد الألعاب التي تستخدمها	50
21	يبين وقت اقتناء الألعاب الالكترونية	52
22	يبين قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي الى	53
23	يبين وان استدعى الأستاذ أحد والديك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك	53

24	يبين أن الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجك الدراسية	54
25	يبين النتائج الدراسية	55
26	يبين تأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الالكترونية	56
27	يبين أن هناك إحساس بالتعب أثناء ممارستك للألعاب الالكترونية	57
28	يبين تأثير تلك الألعاب على نومك في الليل	58
29	يبين تأثير الألعاب على العلاقة مع الأساتذة	59
30	يبين تأثير الألعاب على الصحة	60
31	يبين الانزعاج عندما يأمر أحد الوالدين بترك الألعاب	61

قائمة الملاحق

الرقم	عنوان الملحق	الصفحة
01	الهيكل التنظيمي لمتوسطة بن عيشة عبد الرحمان	71
02	الاستبيان	73
03	عدد تلاميذ متوسطة بن عيشة عبد الرحمان	77

مقدمة

1- توطئة:

يشهد العالم خلال السنوات الأخيرة تطورات هائلة ومتسارعة في مجال التكنولوجيا، ومع تقدمها في جميع جوانب الحياة ، أصبحت العديد من التقنيات الحالية التي كانت تعتبر سابقا تقنيات ترفيهية تقنيات لا غنى عنها في حياتنا اليومية ، ومن أهمها الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر والإنترنت والألعاب الإلكترونية وغير ذلك.

وفي ظل التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية الواسعة فإنها انعكست أيضا على أساليب وأشكال اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي انتشرت بشكل سريع وكبير بين شريحة مهمة في المجتمع وهي الأطفال ، ونظرا لما تتمتع به تلك الألعاب من صور وألوان ومثيرات صوتية وأنماط فكرية وأفكار مهمة ، فإنها أصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم وأثرت فيسلوكهم وأخلاقهم وتحصيلهم الدراسي.

ومما لا شك فيه أنه لم يعد غريبا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى ، وقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال ، حتى أصبحوا يفضلونها ، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم ، وأصبحت جزءا من نمط حياتهم اليومية وعلى هذا تحتل الألعاب الإلكترونية مكانة بارزة في مجتمعنا نتيجة لانتشارها الواسع ونموها الملحوظ ، إضافة لسهولة استخدامها في جميع الأوقات فأصبح أبنائنا يتفاعلون مع شاشاتها الإلكترونية باستمرار ، دون إدراك للمخاطر التي يمكن أن تسببها لهم وتمثل الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين ، فكما أنها تنمي الذاكرة وتزيد من مهارات الطالب وسرعة التفكير، وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء بالإضافة إلى أنها تعد مصدراً مهما لتعليم الطفل ، إذ يكتشف من خلالها الكثير ، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل ، كما أن

الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً ، وأسهل انخراطاً في المجتمع ،كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنيات الحديثة مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها،كما أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من الأضرار والتأثيرات السلبية على التلاميذ ، إذ أنها تقود هؤلاء إلى إهمال الواجبات المدرسية ونقص التركيز والتغيب عن المدرسة ، وكذلك تشتت وقصر مدى الانتباه لدى التلاميذ، كما تقودهم إلى سهر الليل لفترات طويلة ؛ الأمر الذي يؤثر بالسلب على تركيزهم ومدى فهمهم واستيعابهم ، فتجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة صباحا ، وإن ذهبوا فإنهم لا يستمرون طويلا في مقاومة الإرهاق البدني والذهني ، فيستسلمون للنوم ، مما يؤدي إلى تخلفهم الدراسي الأكاديمي. بالإضافة إلى أنها تزيد من العزلة الاجتماعية ، حيث تؤثر على فرص الأطفال للتفاعل مع أقرانهم مما يؤدي إلى خفض فرصهم في خلق الصداقات وتنمية المهارات الاجتماعية ، وأيضا تزيد من الإدراك العدواني والمشاعر العدائية والأفكار العدوانية والسلوك العدواني وتقلل من السلوك الاجتماعي الإيجابي علاوة على ذلك ، يُظهر المراهقون الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية العنيفة فيكثير من الأحيان ، توقعات أكثر عدا وسلوك أكثر عدوانية من أولئك الذين لا يلعبون هذه الألعاب ، أو يلعبونها في أحيان أقل ومما لاشك فيه أن الطرح السابق يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ ، فكما لديها القدرة على تطوير نشاط التلميذ وزيادة مهاراتهم وتنمية قدراتهم العقلية والقدرة على التخطيط وسرعة البديهة والتركيز وغيرها من الفوائد التي تساعد على تنمية القدرات الذهنية المختلفة ، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من التأثيرات السلبية عليهم وخصوصا تأثيرها الدراسي ، إذ أنها تقود التلميذ إلى إهمال واجباتهم الدراسية ، وضياع الوقت ، والتسرب من المدرسة أثناء فترة الدراسة مما يؤدي لإضطرابات ومشكلات في التحصيل والتعلم، وزيادة مستوى العنف.

2- الاشكالية:

ظهرت وسائل الإعلام الجديدة كمصطلح واسع النطاق في النصف الأخير من القرن ، 20يشمل دمج وسائل الإعلام التقليدية مثل الأفلام والصور والموسيقى والكلمة المنطوقة والمطبوعة مع القدرة التفاعلية للكمبيوتر وتكنولوجيا الاتصالات.

حيث جاءت وسائل الإعلام الجديد لتحل محل سيطرة وسائل الإعلام التقليدية، وأصبح بإمكان الأفراد والمؤسسات مخاطبة الجميع مباشرة بتكلفة معقولة.

كل هذا كان بفضل الثورة المذهلة في عالم التقنية الرقمية وما أفرزته من تطورات في وسائل الإعلام الجديد، خصوصا فيما يتعلق بتكنولوجيا الكمبيوتر وتجهيزاته وبرمجياته وتكنولوجيا الاتصالات، ولا سيما ما يتعلق بالأقمار الصناعية وشبكات الألياف الضوئية، فقد اندمجت هذه العناصر التكنولوجية في توليفات اتصالية عدة، إلى أن أفرزت شبكة الأنترنت.

هذه الأخيرة ولما تحتويه من مميزات وخصائص جمة استطاع الفرد من خلالها التحرر في العديد من المجالات. فلما كان هذا الأخير يتفاعل بشكل مباشر مع الأطراف الأخرى، من خلال وسائل تقليدية كالرسائل والمطبوعات والمخطوطات الورقية، والتي يتم تداولها بين العمال في حيز مكاني محدد

كمكان العمل، أو من خلال النشر المكتبي الذي يتم بين العمال داخل المكاتب في مؤسسات معينة، فقد أصبح الفرد اليوم بإمكانه التفاعل والتواصل مع غيره إلى أبعد الحدود، وإيصال معلوماته وأفكاره ومبتكراته إلى كل المهتمين به في مختلف بقاع العالم، وهذا كله من خلال عمليات النشر الإلكتروني Electronic publishingالتي أتاحتها الشبكة العنكبوتية، والتي أعطت إمكانية كبيرة في تخزين المعلومات واسترجاعها بكل سهولة من خلال أشكال النشر الإلكتروني المختلف مثل:

النشر باستخدام DVD-CDوقواعد المعلومات على الخط المباشر ، وتكنولوجيا الطباعة باستخدام الحواسيب، ووسائل الاتصال الحديثة.

ولعل أن مميزات النشر الإلكتروني هي ما دفع بالعديد من المؤسسات خصوصا التجارية منها إلى الاعتماد على أشكال النشر الإلكتروني من أجل الترويج لمنتجاتها المختلفة، من خلال ما يعرف بالتجارة الإلكترونية والتسويق الإلكتروني.

وتعد الألعاب الإلكترونية وجها من بين الوجوه العديدة للحياة التكنولوجية بصفة عامة والتجارة الإلكترونية بصفة خاصة.

بحيث أسهمت أشكال النشر الإلكتروني، في ظهور هذا النوع من الألعاب، بفضل سهولة تحميلها على الأقراص المضغوطة DVD-CDوأجهزة الكمبيوتر، وهو الأمر الذي جعلها سهلة الاقتناء لدى مختلف شرائح المجتمع.

وقد كان لثورة التكنولوجية دور كبير في انتشار الألعاب الإلكترونية والتي سمحت بظهور الحواسيب المكتبية والمحمولة، وأجهزة الألعاب المختلفة مثلXbox :و PlayStation،Wii ،Gameboyوالأجهزة اللوحية مثل، IPadK, Galaxytabوالهواتف الذكية مثل IPhone galaxy،BlackBerryبالإضافة إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة.

وقد قابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب في المنازل أو الذهاب إلى مراكز الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب الأطفال والمراهقين، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، وأصبح كل واحد منهم يبحر في عالمه الخاص لساعات طويلة.

ولعل ما زاد من إدمان المراهقين على هذه الألعاب، هو غياب الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية وعدم مراقبة الأسرة للأبناء.

وإذا كانت هذه الألعاب تحتوي على بعض الفوائد التي تعود بالإيجاب على مستخدميها كالألعاب التعليمية الإلكترونية مثل: ألعاب التراكيب والصور المقطعة، والتي تساهم في زيادة المفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات، بالإضافة إلى تنمية الذكاء وسرعة التفكير لدى مستخدميها، فهي في الوقت نفسه قد تنطوي على سلبية مشعبة، بحيث قد تعلم المراهقين أساليب وطرق ارتكاب الجريمة من خلال محاولتهم لتقليد الأبطال الوهميين للعبة على أرض الواقع، كما تنمي في عقولهم العنف والعدوان جراء كثرة استخدام هذه الألعاب فيكون الناتج مراهقا عنيفا وعدوانيا.

ونعتقد أن أهم جانب قد تؤثر عليه الألعاب الإلكترونية بالنسبة للأطفال عامة والمراهقين خاصة هو الجانب الفكري أو المعرفي.

بحيث قد يؤدي قضاء وقت طويل في استخدام هذه الألعاب من طرف المراهقين المتمدرسين خاصة إلى شعورهم بالعزلة الاجتماعية والنفسية وحدوث ما يعرف بالكسل والخمول الفكري، مما قد يؤدي ذلك إلى حدوث اضطرابات في مقدرة المراهق على التركيز في أعمل أخرى كالدراسة والتحصيل الدراسي، خصوصا اذا كان استخدام مثل هذه الألعاب بطريقة غير منتظمة وليست في الأوقات المخصصة لها كأوقات الراحة وعطلة نهاية الأسبوع والعطل الفصلية، هذا ما قد ينتج عنه إهمال للواجبات المدرسية ونقص القدرة على التركيز في الدراسة و في المنزل وضعف الانتباه مع المعلم داخل القسم بصفة خاصة، وهو ما يؤدي إلى ضعف وتدني النتائج الدراسية.

ومجمل هذه التغيرات أو الآثار الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهقين هو ما دفعنا أو ما نسعى إلى معرفته من خلال هذه الدراسة.

وبناءا على ذلك نطرح التساؤل الرئيسي الآتي: **هل للألعاب الالكترونية تأثير سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين؟**

نتج عنه التساؤلات الفرعية التالية:

1- ما أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين؟

2- ماهي أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون؟

3- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين؟

3-فرضيات الدراسة:

الفرضية العامة:

- للألعاب الالكترونية تأثير سلبي على التحصيل الدراسي لتلاميذ متوسطة بن عيشة عبد الرحمان.

الفرضيات الفرعية:

- هناك عدة أسباب تدفع المراهقين لممارسة الألعاب الالكترونية منها: حب المغامرة والمتعة، حي الفضول، تطوير موهبة.
- من أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون هي: ألعاب استراتيجية، ألعاب تعليمية ، ألعاب المغامر.
- تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.

4- أهمية الدراســة:

- تبرز أهمية الدراسة في توعية المجتمع حول آثار الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.
- انتشار استخدام الألعاب الالكترونية لدى اغلبية المراهقين، مما أدى الى أهمية ابراز انعكاسات ممارسة الألعاب الالكترونية على تحصيلهم الدراسي.
- فتح آفاق بحثية جديدة امام الباحثين مستقبلا ترتبط بجانب او اكثر من جوانب هذا الموضوع.

5- اهداف الدراسـة:

- التعرف على أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين.
- القاء الضوء على أهم الألعاب الالكترونية التي يمارسها المراهقون.
- تبيان كيفية تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

6- أسباب اختيار الموضوع:

- تنامي ظاهرة استخدام الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة.
- الرغبة في معرفة عادات وانماط ممارسة استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على التحصيل الدراسي.

7- **حدود البحث:**

الحدود المكانية:

متوسطة بن عيشة عبد الرحمان تقع بغمرة قمار الوادي هي مؤسسة تعليمية تحت وصاية مديرية التربية لولاية الوادي وزارة التربية الوطنية.

وهي عبارة عن مأمن يضمن ستة ابتدائيات وهي: 1 مولود فرعون2 سعادة الطاهر3 نصبه أحمد4 بريبش لخضر5 بكوش عمار6 عزوز الطاهر.

الحدود الزمانية: قمنا بزيارة استطلاعية بتاريخ 25/ 03/ 2024 ثم توزيع الاستبيان في تاريخ2024/03/26

8- منهج البحث:

ان المنهج هو مجموعة من القواعد العامة التي تهيمن على سير ظاهرة وتحديد عملياتها من اجل الوصول الى نتيجة معلومة، يعتبر المنهج ضروريا في أي بحث علمي لأنه يحدد المسار الذي سيتبعه الباحث خلال جميع مراحل البحث ابتداءا من اختيار موضوع البحث وصولا الى صياغة النتائج واختيار منهج البحث في دراسة أي ظاهرة لا يأتي من قبل الصدفة والعشوائية او ميل الباحث ورغبته في اختيار منهج معين البحث بل ان موضوع الدراسة من جهة وأهدافها، من جهة أخرى هما اللذان يفرضان نوع المنهج المناسب للدراسة وهذا الاختيار الدقيق هو من

يعطي مصداقية اكثر للنتائج المتوصل اليها، ومن خلال هذا لقد اعتمدنا في دراستنا على المنهج الوصفي كأحد المناهج العلمية نظرا لتناسبه مع طبيعة وموضوع الدراسة الذي هدفنا به الى جمع البيانات والمعلومات والتعبير عنها تعبيرا كميا وكيفيا.

9- هيكلة البحث:

ولذلك وبغرض تناول موضوع الدراسة المعنونة" تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين" تم تقسيم البحث الى جانبين، أولهما جانب نظري، وثانيهما الجانب الميداني

حيث خصص الفصل الأول والمعنون بالأدبيات النظرية والتطبيقية حيث تم فيه التطرق الى المفاهيم الأساسية لمتغيرات الدراسة، كما تضمن أيضا الادبيات التطبيقية والمتمثلة في الدراسات السابقة.

اما الفصل الثاني فقد تضمن بشكل تفصيلي لعرض وتحليل نتائج الدراسة في ضوء التساؤلات الفرعية، كما اشتمل على مناقشة وتفسير النتائج التي توصلت اليها الدراسة الميدانية، ثم خلصنا الى مجموعة من التوصيات والاقتراحات، وفي الأخير انتهت هذه الدراسة الى الخاتمة التي تضمنت اهم الاستنتاجات.

الفصل الأول: الأدبيات النظرية والتطبيقية

تمهيـد:

انتشرت الألعاب الالكترونية في كثير من المجتمعات العربية، اذ لا يكاد يخلو منها بيت، فهي تجذب الأطفال والمراهقين وحتى الشباب، بحيث انتشرت انتشارا واسعا ونمت نموا ملحوظا خاصة في الآونة الأخيرة، وأصبحت الشغل الشاغل للمراهقين، وخذا ما سنتطرق اليه من خلال عرض المفاهيم الأساسية للدراسة في المبحث الأول، اما في المبحث الثاني فتطرقنا للعلاقة بين المتغيرات، وخصصنا المبحث الثالث للدراسات السابقة التي تناولت الظاهرة محل الدراسة.

المبحث الأول: الأدبيات النظرية

المفاهيم الأساسية:

أولا: تعريف اللعبة:

لغة :كل ما يلعب به، جمع ألعاب (ألعاب الأطفال، لعبة النّرد، لعبة الشطرنج)، و-الأحمق يسخر به ويلعب (هو لعبة)

-تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين، من خلال تطوير البرامج الإلكترونية[1].

- ويعتبر التعريف السابق عام شامل لكل أنواع الألعاب الإلكترونية ومع أن اللعب نشاط غير محدد بهدف ويتميز بالحرية وتحقيق المتعة والتسلية إلا أن بعض التربويين حاولوا وضع أهداف تربوية وتعليمية من الألعاب الإلكترونية ومنها على سبيل المثال العسر القرائي بألعاب الكمبيوتر.[2]
- **التعريف الإجرائي** :هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونية، والتي تشمل ألعاب الفيديو ألعاب الأنترنيت وألعاب الهواتف النقالة، والتي يمارسها التلميذ المراهق الذي يدرس بمتوسطة بن عيشة عبد الرحمان بقمار.

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجيستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، الجزائر، 2011، ص12.

[2] هناء سعادو ونوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة ماستر، جامعة الجيلالي خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، 2016، ص15.

ثانيا: تعريف التحصيل الدراسي:

التحصيل لغة :ح ص ل، حصل الشيء والأمر: خلص وميزه من غير وتحصل الشيء تجمع وثبت.

اصطلاحا:

حضي مفهوم التحصيل الدراسي باهتمام العديد من الباحثين خاصة في علم الاجتماع وعلم النفس التربوي حيث لم يعرف التحصيل الدراسي تعريفا واحدا متفق عليه إذ يعتبر من المفاهيم لرئيسية والكثيرة المتداول عليها في مختلف الدوائر التربوية بالإضافة إلى الصعوبات التي تواجه الباحثين في قياسه وتقويمه ولهذا تعددت تعريفاته ونذكر منها:

●**عرفه جرونلند**1976 :على أنه إجراء منظم لتحديد مقدار ما تعلمه الطلبة في موضوع ما في ضوء الأهداف المحددة ويمكن الاستفادة منه في تحسين أساليب التعلم ويسهم في إعادة التخطيط وضبط وتقويم الإنجاز.[3]

●**يعرفه الرفاعي نعيم** :بأنه بلوغ مستوى معين في مادة أو مواد تحددها المدرسة وتعمل من أجل الوصول إليه بهدف مقارنة مستوى الفرد بنفسه أي مدى ما تحققه من نجاح وتقدم واستيعاب المعارف المتعلقة بهذه المادة خلال فترة زمنية محددة أو مقارنة التلاميذ مع بعضهم.[4]

●**يعرف في قاموس علم النفس** :يقصد به مستوى محدد من الإنجاز والكفاءة أو الأداء في العمل المدرسي

[3] لمعان مصطفى الجيلالي، التحصيل الدراسي، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، ط،1، 2011، ص34.

[4]محمد برو، أثر التوجه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعيين والمشتغلين في التربية والتعليم، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، دط، 2010، ص12.

والأكاديمي، يجري من قبل المدرسين أو بواسطة الاختبارات[5] .

●**يعرفه مولاي بودخيلي** :أنه المعرفة التي يتحصل عليها الطفل من خلال برنامج مدرسي، قصد تكييفه مع الوسط والعمل المدرسي.

التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي :هو مجموع المعارف والمعلومات التي يكتسبها التلميذ المتمدرس بمتوسطة بن عيشة عبد الرحمان وذلك من خلال برنامجه المدرسي التي تساعده للانتقال من مرحلة لأخرى، ويمكن قياس التحصيل الدراسي من الاختبارات التحصيلية وملاحظات المعلم.

[5] برو محمد، اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، بدون طبعة، دار الأمة، الجزائر، ص20.

المبحث الثاني: العلاقة بين المتغيرات:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة والتي اثارت جدل كبير خاصة في الآونة الأخيرة، والمتمثل في تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، حيث يمكن القول ان الالعاب الالكترونية هي مختلف التطبيقات التي تعرض على اللوحات أو الشاشات الحاسوب التي تزود التلميذ بالمتعة من خلال المؤثرات الصوتية والرسومات المنبعثة من اللعبة والذي يعتمد على أسلوبي التحدي والمنافسة.

أما التحصيل الدراسي فيعد هو مجموع ما تحصل عليه التلميذ من مهارات وقدرات ومعارف، في مرحلة تعليمية لمرحلة التعليم المتوسط بالاعتماد على برنامج ومقرر دراسي.

وتتمثل العلاقة بين الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي في التأثير الإيجابي في اكتساب المهارات ومعلومات جديدة وزيادة المستوى الفكري والابداعي. أما التأثير السلبي فتتمثل في اهمال التلميذ المراهق للواجبات المدرسية وضعف الانتباه والتركيز، وانخفاض التحصيل الدراسي.

المبحث الثالث: الأدبيات التطبيقية:

الدراسات الجزائرية:

الدراسة الأولى: بن عزوز يونس: 2021/ 2022

عنوان الدراسة: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي دراسة ميدانية لتلاميذ الطور النهائي للتعليم الثانوي في بلدية ورقلة، مذكرة مقدمة الاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي في علم اجتماع الاتصال

تهدف الدراسة للتعرف والوقوف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي – وقمنا بطرح التساؤل الرئيسي التالي: هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ القسم النهائي للطور الثانوي وقد خصصنا الدراسة لعينة عشوائية من ثانوية الشهيد العربي قويدر ببلدية ورقلة؟ وتم استخدام منهج التحليل الوصفي لدراسة هذا الموضوع، كما قمنا بدراسة الحالة من خلال أداة الاستبيان لجمع المعلومات، وبرنامج SPSS لمعالجتها إحصائيا وتحليل نتائج الدراسة، حيث قمنا بتوزيع (103)نسخة من الاستبيان على تلاميذ القسم النهائي للطور الثانوي ببلدية ورقلة

الدراسة الثانية: زهية بودبية، رشيدة منغور: 2018/2017

عنوان الدراسة: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، دراسة في الاستخدامات والاشباعات على عينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الابراهيمي – بلدية العنصر– جيجل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال.

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية، لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها، والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للمراهقين.

انطلقت هذه الدراسة من سؤال رئيسي مفادها: ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي؟، وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية:

التساؤل الأول: ماهي أهم الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين؟

التساؤل الثاني: هل توجد علاقة بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي؟

-التساؤل الثالث: ما طبيعة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين؟

كما شملت دراستنا مجموعة من الفرضيات هي:

-الألعاب الإلكترونية الحربية هي الأكثر استخداما من قبل المراهقين.

-توجد علاقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتدني درجة تحصيلهم الدراسي.

-يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين.

وبعد تحديد مفاهيم الدراسة و التطرق إلى الدراسات السابقة ومناقشتها وانطلاقا مما سبق فقد أجريت الدراسة على عينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي -العنصر- واشتملت دراستنا على 89 مفردة، وبهذا اشتملت على 20 من المجتمع الأصلي للدراسة المقدر عدده ب446 مفردة.

وتندرج الدراسة تحت الدراسات الوصفية وذلك للكشف عن العلاقة بين المتغيرين في ظل الاستعانة بأدوات جمع البيانات، وذلك بغرض الحصول على معلومات تخدم موضوعنا.

ومن خلال استخدام أساليب إحصائية متمثلة في التكرارات والنسب استطعنا الخروج بجملة من النتائج أهمها:

-أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية الحربية بنسبة قدرت ب44.94%.

-أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم في استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 56.18%.

-أن أغلبية المبحوثين يؤجلون الواجبات المدرسية من اجل استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة59.55%.

-أن النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس وذلك بنسبة 49.53%.

-إن النسبة الأكبر من المبحوثين انخفضت درجة تحصيلهم الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية بنسبة 56.17 %.

-أن كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية تسبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي بنسبة 60%

-أن النسبة الأكبر من المبحوثين تدنت درجة تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية بنسبة 50.56%.

-أن استخدام الألعاب الإلكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين بنسبة56.17%.

الدراسة الثانية: أميرة مشري: 2016/ 2017

عنوان الدراسة: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص –اتصال وعلاقات عامة–

تهدف هذه الد راسة إلى الكشف عن الأثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الد راسي للتلميذ الجزائري ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي ، ومن خلال د راستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

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

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

- ما هي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية ؟
- ما هي دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية ؟
- ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ من منظور عينة الأولياء ؟

هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الد ارسي للتلميذ ؟ بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها: التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي الجزائري ، حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترت 100مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكورا وإناث كعينة قصديه ، وفي الأخير توصلت الد راسة إلى نتائج أهمها:

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.

*أن اغلب يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.

*الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الد ارسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب.

ثانيا : الدراسات العربية

الدراسة الأولى: دراسة ناصر بن رحيل العنزي (2019)

بعنوان أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج."

هدفت الدراسة إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية. حيث تكون مجتمع الدراسة من طلاب

الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من 70 طالب. واستخدم الاستبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج التي توصل إليها البحث أن : 2.73 من أصل 4 من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها :

– توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية

بالإضافة إلى إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة.

الدراسة الثانية: دراسة ماجد محمد الزيودي (2015)

بعنوان الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية واستخدم استبانتين كأداة للدراسة إحداهما لأولياء الأمور والأخرى للمعلمين. والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة، وكانت أهم النتائج أن : المعلمون يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور ، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من

الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية و أوصت الدراسة بعدة توصيات منها : تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

ثالثا : الدراسات الأجنبية :دراسة Jancee Wright (2011):

بعنوان تأثير لعبة الفيديو على الأداء (The effects of video game play on academic per performance) هدفت هذ الدراسة إلى تحديد هل لألعاب الفيديو تأثير على الأداء الأكاديمي من خلال المعدل التراكمي لتراكمي. حيث تكون مجتمع الدراسة من مجموعة من طلبة الجامعة وعينة من 198 طالب وطالبة من طلبة الجامعة، واستخدم استبانة كأداة للدراسة. والمنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، وكانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحث : أن لألعاب الفيديو تأثير على المعدل التراكمي للطلاب حيث أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو تحصلوا على معدل أقل من الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو.

لقد استفدنا من هذه الدراسة في معرفة إذا كانت فعلا للألعاب الإلكترونية أو لألعاب الفيديو تأثير على الأداء أو التحصيل الأكاديمي للطالب ، مهما اختلف نوع المستوى التعليمي سواء كان في الطور الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي أو الجامعي كانت غايتنا هنا معرفة إذا كان يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية أم لا.

موقف الدراسة الراهنة من الدراسات السابقة:

تناولت الدراسة فيما سبق عرضا للدراسات السابقة، وقد تنوعت هذه الدراسات من حيث الموضوع، والأدوات المنهجية المستخدمة، والمجال الجغرافي والبشري، ولذا نتطرق الى جوانب الاتفاق والاختلاف بين دراستنا والدراسات السابقة ويتضح ذلك في الآتي:

- **أوجه التشابه:**

- في الدراسة الأجنبية فقد استفدنا منها الى معرفة ما اذا كانت فعلا للألعاب الالكترونية تأثير على الأداء أو التحصيل الأكاديمي للطالب ، قد اتفقت هذه الدراسة مع دراستنا في أداة جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان.
- تشابهت الدراسة الحالية مع دراسة بن عزوز يونس في نوع المنهج المستخدم فكلانا استخدم المنهج الوصفي.
- تشابهت الدراسة الحالية مع دراسة زهية بودية ورشيد منغور، في نوع العينة المقصودة في هذه الدراسة هي المراهقين بمتوسطة محمد البشير الابراهيمي وقد اتفقت هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في أداة جمع البيانات والمتمثلة في استمارة البحث.
- أما في دراسة أميرة مشري فلقد تشابهت في أداة جمع البيانات وهي الاستبيان.
- تشابهت دراسة ناصر بن رحيل العنزي في نوع المنهج المستخدم فكلانا استخدم المنهج الوصفي.
- تشابهت دراسة ماجد محمد الزيودي في نوع المنهج المستخدم فكلانا استخدم المنهج الوصفي.

- **أوجه الاختلاف:**

- في الدراسة الأجنبية اختلفت في نوع المجتمع البحث الذي يعتبر اجنبي على عكس المجتمع البحث المقدم في دراستنا الذي يعد مجتمع عربي جزائري، وأيضا اختار عينة من الطلبة الجامعيين بينما نحن اخترنا عينة من تلاميذ الطور المتوسط.
- اختلفت دراسة عزوز يونس في نوع العينة وهي تلاميذ الطور النهائي في التعليم الثانوي بينما في دراستنا تلاميذ المتوسطة.
- اختلفت الدراسة الحالية مع أميرة مشري من ناحية المنهج فلقد استخدمت المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، بينما الدراسة الحالية اعتمدت المنهج الوصفي.
- اختلفت الدراسة الحالية مع دراسة ماجد محمد الزيودي في نوع العينة وقد استخدم ماجد العينة على المعلمين أما دراستنا على التلاميذ المراهقين.

- **المقاربة السوسيولوجية: نظرية الاستخدامات والاشباعات.**

-مفهوم نظرية الاستخدامات و الاشباعات

يأخذ منظور الاستخدامات و الإشباعات وجهة نظر المستخدم لوسائل الإعلام ويبحث في كيفية استخدام الناس لوسائل الإعلام و الإشباعات التي يحققونها من استخدامهم لتلك الوسائل حيث تهتم نظرية و الإشباعات بدراسة الاتصال الجماهيري دراسة وظيفية منظمة، وتنحصر رؤيتها للجماهير [6]على أنها فعالة في انتقاء أفرادها الرسائل ومضمون وسائل الإعلام خلافاً للنظريات المبكرة مثل: نظرية الآثار الموحدة أو الرصاصة السحرية.

[6] مصطفى علي السيد عبد النبي، الاتجاهات الحديثة في نظرية الاستخدامات والاشباعات، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد 23، يوليو 2019، ص 41.

-فروض نظرية الاستخدامات و الاشباعات

يعتمد منظور الاستخدامات والاشباعات على خمسة فروض أساسية ، هي:

1- أن أعضاء الجمهور مشاركون فعالون في عملية الاتصال الجماهيري ، ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

2 -يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ، ويحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية ، وعوامل التفاعل الاجتماعي ، وتتنوع الحاجات باختلاف الأفراد.

3-التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال ، وليست وسائل الاتصال هي التي تستخدمهم.

4 -يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات .

5- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط.

- **أهداف نظرية الاستخدامات والاشباعات**

1-معرفة كيفية استخدام الجمهور لوسائل الإعلام على اعتبار أن الجمهور نشط وواع ويستطيع أن يختار الوسيلة التي تشبع احتياجاته.

2- معرفة وفهم الدوافع المراد إشباعها بالتعرض للوسائل الإعلامية وعبر وسائل الاتصال الأخرى.

3 -الحصول على نتائج تساعد على فهم عملية الاتصال [7]

[7] مصطفى علي السيد عبد النبي، مرجع سابق ، ص 41.

-الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات و الاشباعات

وجهت لهذه النظرية وتطبيقاتها العديد من الانتقادات و من أمثلتها ما يلي: يشعر بعض النقاد أن نموذج الاستخدامات و الإشباعات أقل من أن يكون نظرية مستقلة بذاتها، و ما هو إلا صياغة معادة محدودة الجوانب معينة من نظريات التأثير الانتقائي، و يشيرون إلى حقيقة أن الافتراض الرئيسي هنا، هو أن احتياجات الأفراد و المكافآت التي يحصلون عليها تؤثر في أنماط اهتمام الناس بمحتوى الإعلام، و المنافع التي يحققونها باستخدام ما يحصلون عليه من معلومات، و هذه أساس رواية مبسطة لنظرية الفروق الفردية، عدم التحديد الواضح المفهوم "النشاط activity الذي يتصف به جمهور المتلقين في علاقته بالاستخدام والإشباع.

لعل أقوى الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والإشباعات تكمن في الطابع الوظيفي لهذا المدخل، و هو ما يعنى بتكريس الوضع القائم ومن سلبيات ذلك أن صناع القرار يمكنهم التذرع بأن التنظيم الحالي لوسائل الإعلام تنظيم وظيفي بالنسبة الأفراد الجمهور يحقق لهم ما يريدونه، ومن ثم لا ضرورة لأي تغيير في هذا التنظيم، كما تخدم هذه النظرية منتجي المضمون الهابط الذين يدعون أن هذا المضمون ما هو إلا مجرد الاحتياجات الفعلية لأعضاء الجمهور و من ثم فلا حاجة لتغيير هذا المضمون[8].

[8] مصطفى علي السيد عبد النبي، مرجع سابق ، ص 41.

خلاصـة الفصل:

لقد تمكـنا خلال هذا الفصـل من تحديد الاطار المنهجي الذي اعتمدتـه الدراسة، حيـث قمنا بتحديد أساسيـات موضوع الدراسة من ابراز أهميتها واهداف هـذا الموضوع ، وتحديد تساؤلات الدراسة وفرضياتها، كما قمنا بتحديد المصطلحـات واعطـاءها تعريفا اجرائيا، وإبراز الدراسـات السابقـة المتعلقة بالموضوع.

الدراســــــــــــة الميدانيــــــــــــــة

تمهيـد

سنحاول من خلال هذا الفصل دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين لتلاميذ متوسطة بن عيشة عبد الرحمان سنتطرق أولا الى مجتمع وعينة الدراسة وتحديد المتغيرات وطرق قياسها، ثم الى أدوات جمع البيانات والأدوات والبرامج الإحصائية، ثم الى عرض النتائج وأخيرا الى تحليل وتفسير المعطيات وربط النتائج بالفرضيات وأخيرا التوصل الى الاستنتاجات والحلول.

المبحث الأول: الطريقة والأدوات

أولا: الطريـقة

- **مجتمع الدراسـة**

يقصد بمجتمع الدراسة جميع العناصر التي تشكل هذا المجتمع والتي يسعى الباحث بطيبعة الحال أن يعمم عليها نتائج دراسته، وتتحدد عناصر هذه الدراسة بتلاميذ متوسطة "بن عيشة عبد الرحمـان" بقمار وقدر عددها الكلي ب177 تلميذ.[9]

- **عينة الدراسة:**

تعد العينة الطريقة الأكثر شيوعا في معظم البحوث العلمية، وتعتبر نموذجا يشمل ويعكس جانبا أو جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث، أما عينة الدراسة فقد اقتصرت على تلاميذ متوسطة" بن عيشة عبد الرحمان" بقمار، حيث تم اختيارهم بطريقة العينة القصدية قوامها 44 تلميذ وذلك باختيار نسبة 25% من التلاميذ كالتالي: [10] $\frac{177 \times 25}{100} = 44$

[9] عبد الله شعبان، مهارات كتابة خطة البحث منهجيا وفنيا،دن، القاهرة ، 2021، ص 81.
[10] مدحت أبو النصر، مناهج البحث في الخدمة الاجتماعية، مجموعة العربية للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2017، ص160.

- **تحديد متغيرات الدراسة وطرق قياسها:**

المتغير المستقل	المتغير التابع
الألعاب الالكترونية	**التحصيل الدراسي**

طرق القياس:

قد قمنا باستخدام الجداول البسيطة وتمثلت في :

1-التكرارات والنسب المئوية :لتحليل إجابات أفراد عينة الدراسة والتعرف على اتجاهاتهم نحو أسئلة وعبارات أداة الدراسة.

ثـــانيا: الطريقة والأدوات

- **أدوات جمع البيانات**

باعتبار هذه المرحلة من أهم المراحل التي تحتاج إلى عناية كبيرة من طرف الباحث، لأن قيمة البحث ونتائجه ذات صلة وثيقة بالأداة التي يستخدمها الباحث حتى يتمكن من تحقيق أهداف بحثه، وقد اعتمدنا في دراستنا على:

أ- **الاستبيان:** يعتبر الاستبيان وسيلة لجمع المعلومات المتعلقة بالبحث عن طريق استمارة يتم تعبئتها من طرف العينة محل الدراسة، وقد ضمت ثلاث محاور.

- **المحور الاول:** تمثلت في أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين
- **المحور الثاني:** تضمنت أسئلة عـن اهم الألعاب الالكترونيـة التي يلعبها المراهقون.
- **المحور الثالث:** اما في هذا المحـور فتضمن اسئلته عن تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

وقد تم توزيع 44 استمارة على التلاميذ، وتم استرجاعها جميعا.

المبحث الثاني: النتائج والمناقشة

أولا: النتائج

- **الوســـــائل التوضيحية**

1- الجنس:

الجدول رقم (01): يمثل توزيع عينة الدراسة حسب متغير الجنس:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	15	34.09%
أنثى	29	%65.90
المجموع	44	%100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من الجدول أعلاه نلاحظ أن: أفراد عينة الدراسة الاناث منهم يمثلون نسبة 65.90 %، أما الذكور منهم فيمثلون 34.09 %، وهذا يحيل إلى تفاوت كبير فيما يخص التلاميذ بسبب عزوف فئة الذكور عن الدراسة، وكثرة الاناث في المؤسسة والتزامهم بالحضور.

الشكل رقم (01): توزيع عينة الدراسة حسب متغير الجنس:

المصدر: من اعداد الطلبة.

2- السن:

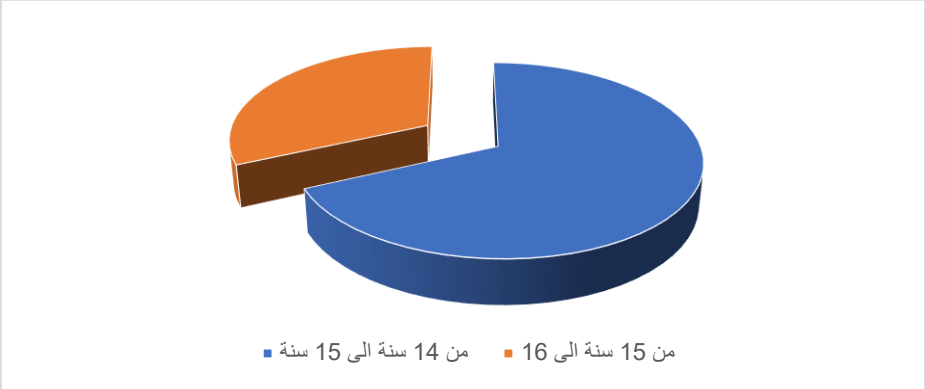
الجدول رقم (02): توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن

الاحتمالات	التكرارات	النسب المئوية
من 14سنة الى 15	30	68.18
من 15سنة إلى 16سنة	14	31.81
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

انطلاقا من البيانات الظاهرة في الجدول يتضح أن اغلبية أفراد عينة الدراسة ال تتراوح أعمارهم من 14الى 15 سنة قدرت نسبتهم ب 68.18% بتكرار بلغ (30)، أما الفئة العمرية من 15 سنة الى 16 سنة قدرت نسبتهم 31.81% بتكرار بلغ (14).

الشكل رقم (02): توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن



المصدر: من اعداد الطلبة

المحور الأول: أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين:

3- ماهي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية؟:

الجدول رقم (03): يوضح الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية

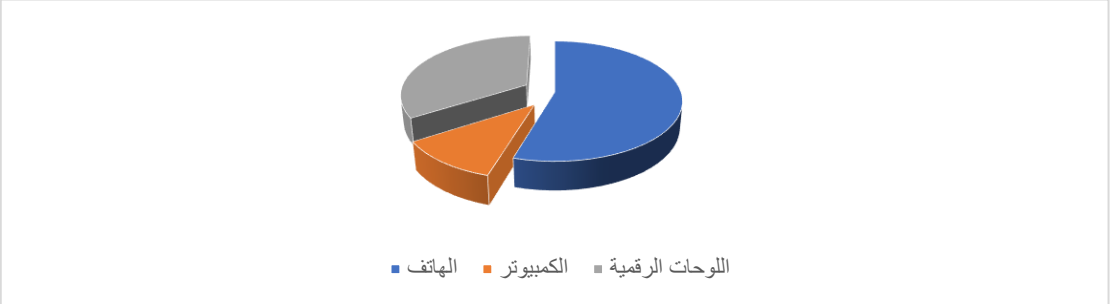
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
الكمبيوتر	5	11.36
اللوحات الالكترونية	15	34.09
الهاتف	24	54.54
المجموع	44	100

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمها المراهقون هي الهاتف وقد قدرت نسبتهم ب 54.54% بتكرار بلغ (24) تلميذا ، في حين أن عدد التلاميذ الذين يستخدموا اللوحات الالكترونية قدرت نسيتهم34.09% بتكرار بلغ (15) تلميذ ، في حين نسية استخدام جهاز الكمبيوتر نسبة قليلة وتتمثل في11.36 % بتكرار (5) ويعتبر الهاتف جهاز العصر.

ونستنتج أن الهاتف أكثر استخداما لما يتميز به خصائص كسهولة حمله الى أي مكان واحتوائه على العديد من الخيارات كالترفيه واللعب واجراء المكالمات والحصول على المعلومات.

الشكل رقم (03): يوضح الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية



المصدر: من اعداد الطلبة

4- ماهي المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم (04): يبين المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية:

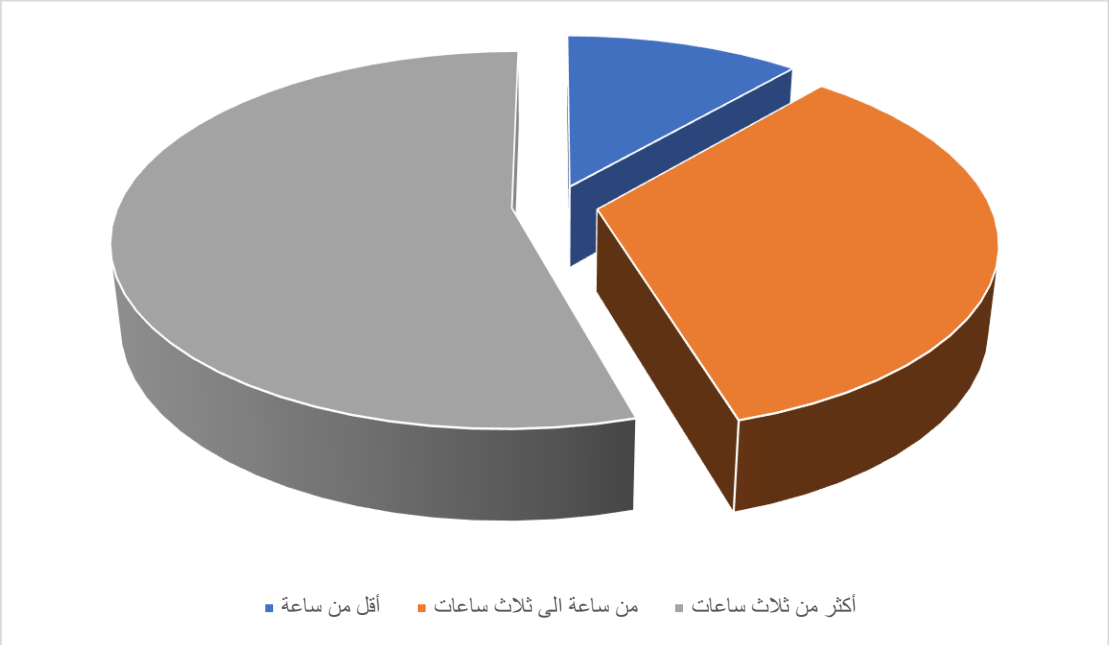
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
أقل من ساعة	5	11.36
من ساعة الى ثلاث ساعات	15	34.09
أكثر من ثلاث ساعات	24	54.54
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية تلاميذ عينة الدراسة يقضوا أوقاتهم في اللعب بالألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات وقدرت نسبتهم ب 54.54 % بتكرار بلغ (24)، ومن ساعة الى ثلاث ساعات تقدر ب 34.09%بتكرار بلغ (15) ، أقل من ساعة قدرت نسبتهم 11.36 % بتكرار بلغ 5 % ومن هنا نستنتج أن استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية مكثفا وهذا يرجع لإهمالهم للدراسة.

نستنتج أن الألعاب الالكترونية تؤثر على المراهق بشكل كبير الى درجة عدم تحكمه في المدة المخصصة للعب وتتجاوز المعقول أحيانا.

الشكل رقم (04): يوضح المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية:



المصدر: من اعداد الطلبة

5- هل تقوم باستخدام الألعاب الالكترونية؟

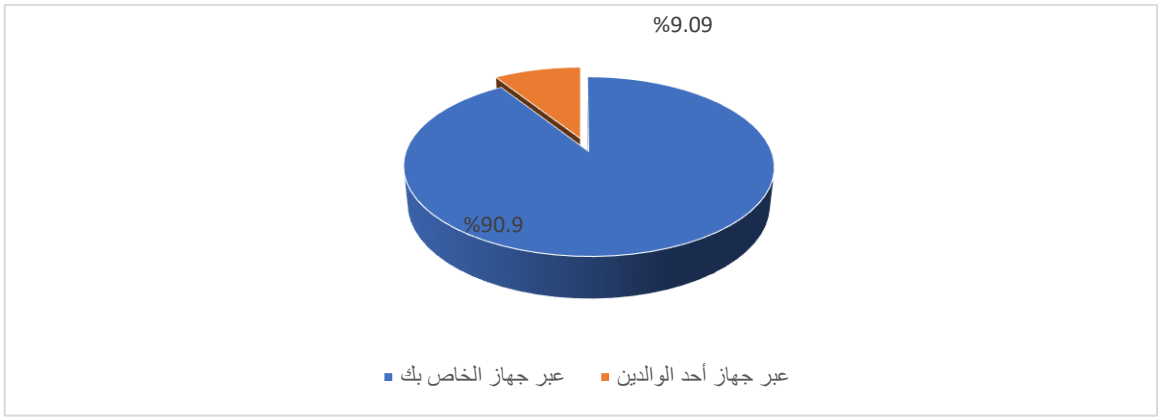
الجدول رقم (05): يبين استخدام الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
عبر جهاز الخاص بك	40	90.9
عبر جهاز أحد الوالدين	4	9.09
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية تلاميذ عينة الدراسة يستخدموا الألعاب الالكترونية عبر جهاز الخاص بهم بنسبة قدرت 90.9 % بتكرار بلغ (40) ، وعبر جهاز أحد الوالدين بنسبة قدرت 9.09 %بتكرار بلغ (4)، وذلك راجع الى مفهوم الحرية الخاصة.

الشكل رقم (05): يوضح استخدام الألعاب الالكترونية :



المصدر: من اعداد الطلبة.

6- متى تمارس الألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم (06): يبين ممارسة الألعاب الالكترونية:

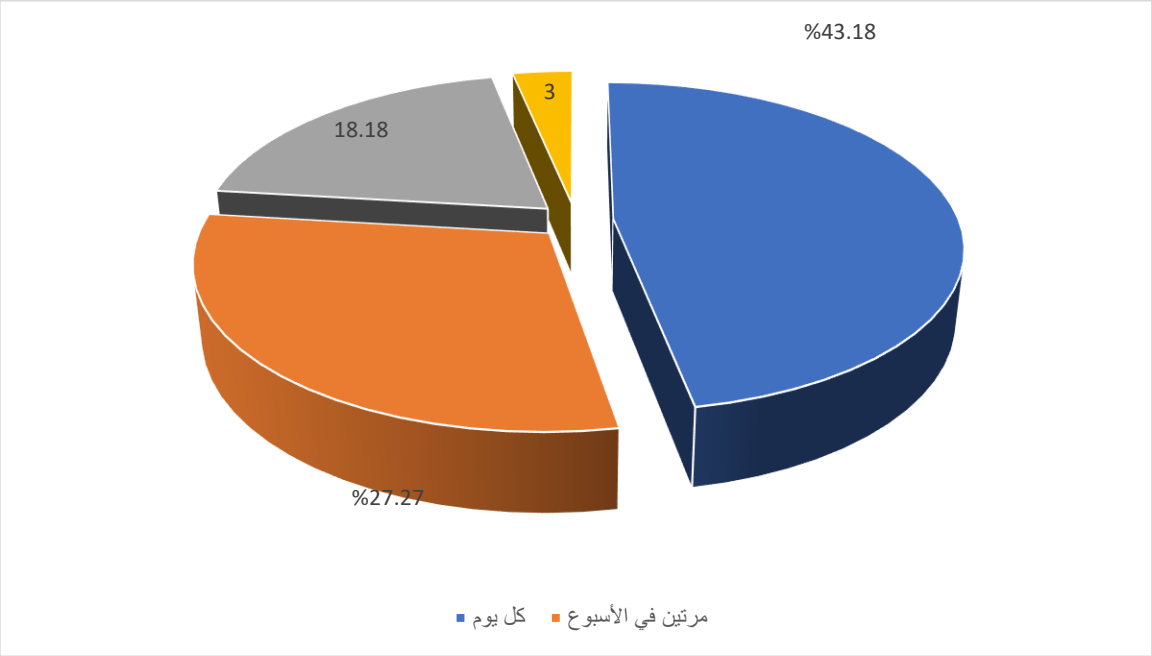
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
كل يوم	19	43.18
مرتين في الأسبوع	12	27.27
مرة في الأسبوع	8	18.18
في العطل والمناسبات	5	11.36
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية أفراد عينة الدراسة يمارسوا الألعاب الالكترونية كل يوم بنسبة قدرت 43.18 % بتكرار بلغ (19) ، أما بالنسبة للذين يستخدمون مرتين في الأسبوع قدرت نسبتهم ب 27.27% بتكرار بلغ (12) وهذا راجع الى تنظيم الوقت ، اما مرة فالأسبوع فقدرت نسبتهم ب % 18.18بتكرار بلغ (8)، وفي العطل والمناسبات قدرت نسبتهم 11.36% بتكرار بلغ 5، يمكن تفسير ذلك عدم تحديد أوقات اللعب هذا راجع الى الاكثار أو الافراط اليها.

نستنتج أن الإدمان المراهق على الألعاب الالكترونية يجعله يمارسها كل يوم دون احتساب الوقت.

الشكل رقم (06): يبين ممارسة الألعاب الالكترونية:



المصدر: من اعداد الطلبة

7- لماذا تمارس هذه الألعاب؟

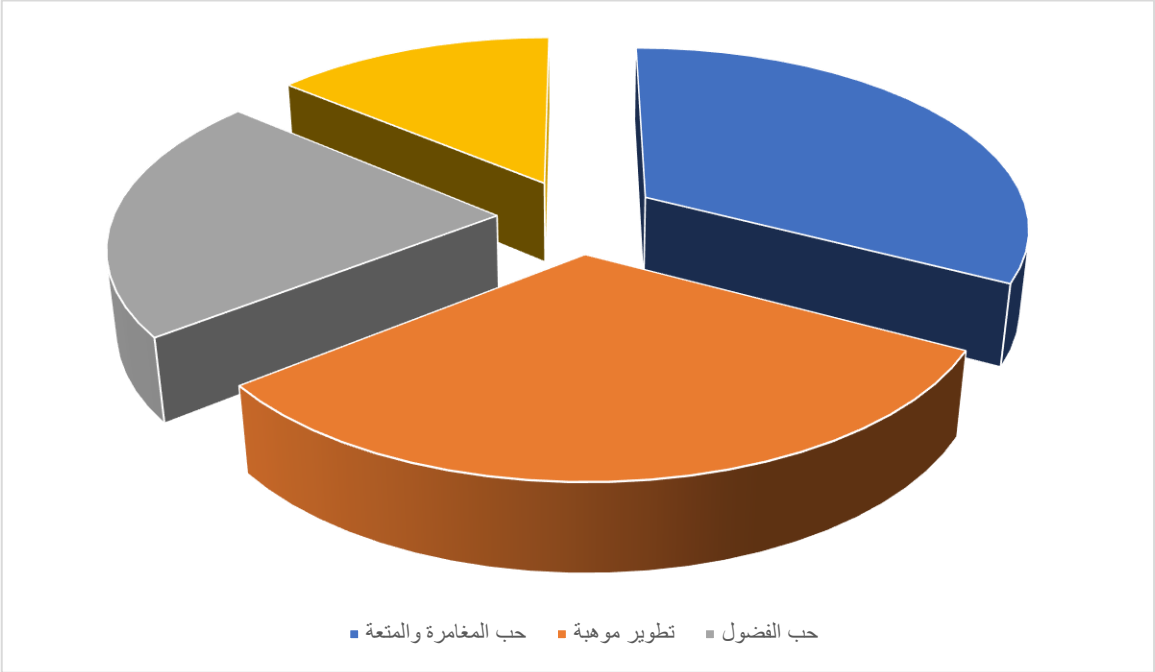
الجدول رقم (07): يبين سبب ممارسة هذه الألعاب:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
حب المغامرة والمتعة	13	29.54
الحاجة الى شغل أوقات الفراغ	8	18.18
حب الفضول	11	25
تطوير موهبة	12	27.27
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية أفراد عينة الدراسة أجابوا بحب المغامرة والمتعة بنسبة قدرت 29.54% بتكرار بلغ (13)، أما تطوير الموهبة قدرت بنسبة 27.27 % بتكرار بلغ (12)، تليها حب الفضول بنسبة 25 %بتكرار بلغ (11)، والحاجة الى شغل أوقات الفراغ قدرت نسبتهم 18.18%بتكرار بلغ (8)، ان ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أجابوا بأن دافع الترفيه هو الذي يجعلهم يمارسون هذه الألعاب الالكترونية يمكن ارجاعه الى أن هؤلاء المراهقين وفي هذه المرحلة بحاجة الى الترفيه والترويح عن النفس .

الشكل رقم (07): يبين سبب ممارسة هذه الألعاب:



المصدر: اعداد الطلبة

8- هل تتحكم في الوقت المخصص في اللعب؟

الجدول رقم (08): يبين التحكم في الوقت المخصص في اللعب

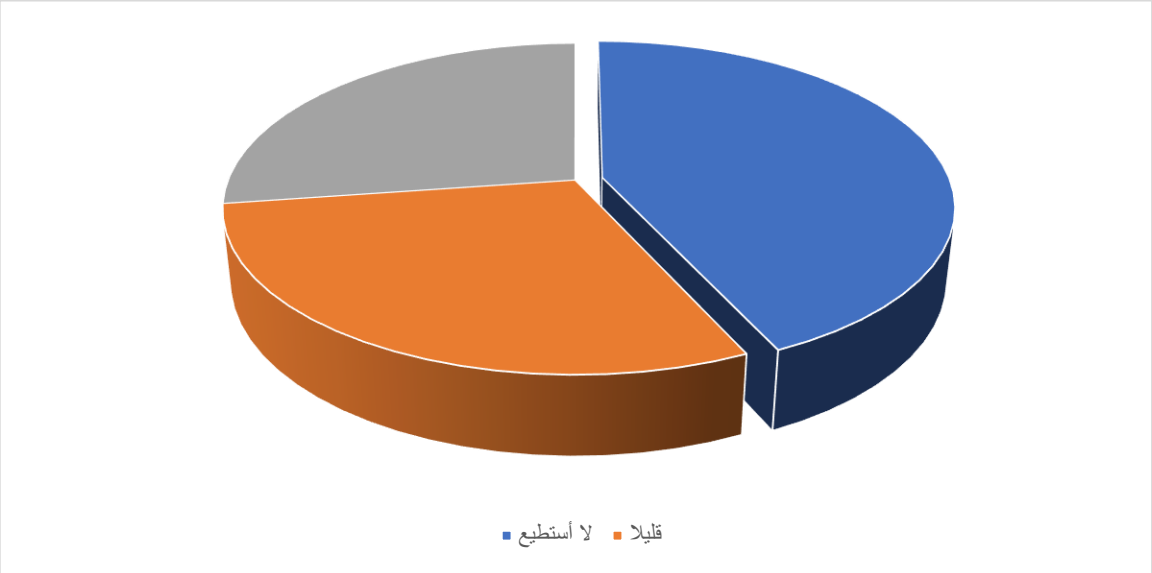
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
لا أستطيع	19	43.18
قليلا	13	29.54
أستطيع	12	27 .27
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية أفراد عينة الدراسة لا يستطيعون التحكم في الوقت المخصص في اللعب وقدرت نسيتهم ب43.18% بتكرار بلغ (19)، تليها العينة قليلا وقدرت نسبتهم ب 29.54 % بتكرار بلغ (13)، ثم العينة أستطيع 27.27% بتكرار بلغ (12)، وذلك راجع الى ادمان هذه الألعاب الالكترونية.

نستنتج أن غالبية أفراد العينة من المراهقين لا يستطيعون التحكم في الوقت المخصص للعب نظرا لما تمتع به هذه الألعاب من تسلية وتشويق مما يؤدي للإفراط فيها ونسيانهم لأنفسهم أمامها

الشكل رقم (08): يبين التحكم في الوقت المخصص في اللعب



المصدر: من اعداد الطلبة

9- بماذا تشعر وأنت تلعب بهذه الألعاب؟

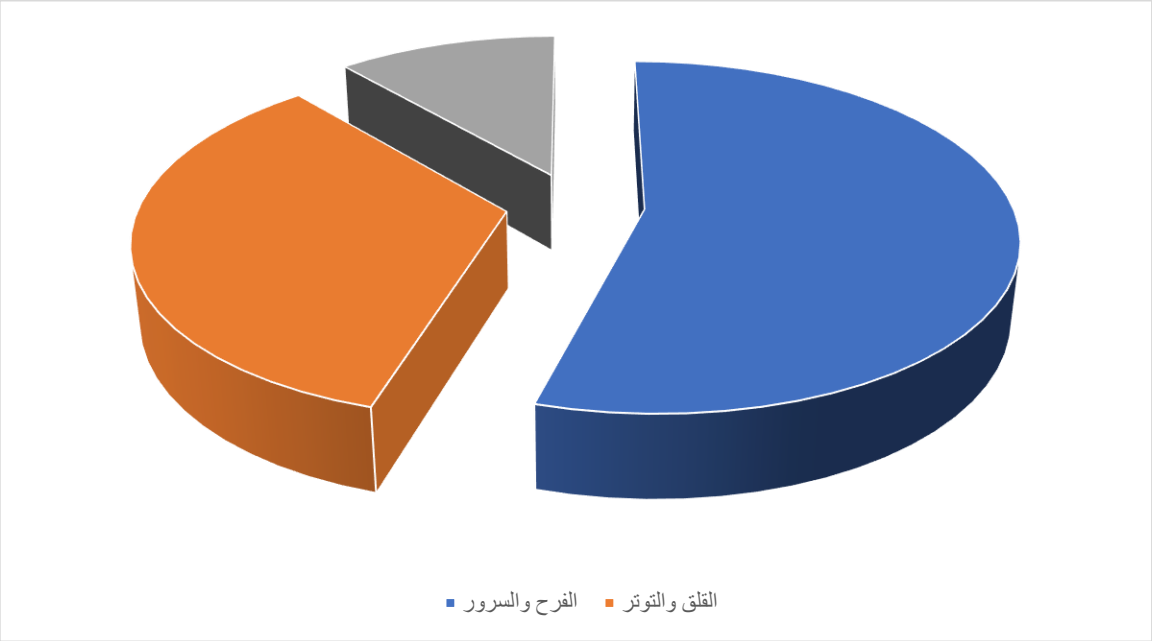
الجدول رقم (09): يبين الشعور باللعب بهذه الألعاب:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
الفرح والسرور	24	54.54
القلق والتوتر	15	34.09
القوة والشجاعة	05	11.36
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية أفراد عينة الدراسة أجابوا بأنهم عندما يلعبون يشعرون بالفرح والسرور وقد قدرت نسبتهم ب 54% .54 بتكرار بلغ 24، في حين أن عدد الأفراد الذين يشعرون بالقلق والتوتر لديهم هذا الشعور قدرت نسبتهم 34.09%بتكرار بلغ (15)، تليها العينة الذين يشعرون بالقوة والشجاعة وقدرت نسبتهم ب 11.36%. بتكرار بلغ (05)، نستخلص من نتائج هذا الجدول أن معظم أفراد العينة يشعرون بالفرح والسرور لأنها تحقق لهم نجاحا باطنيا مخفيا قد لا يستطيعون تحقيقه على أرض الواقع.

الشكل رقم (09): يبين الشعور باللعب بهذه الألعاب:



المصدر: من اعداد الطلبة

10- ماذا يجذبك من استخدام الألعاب الالكترونية؟

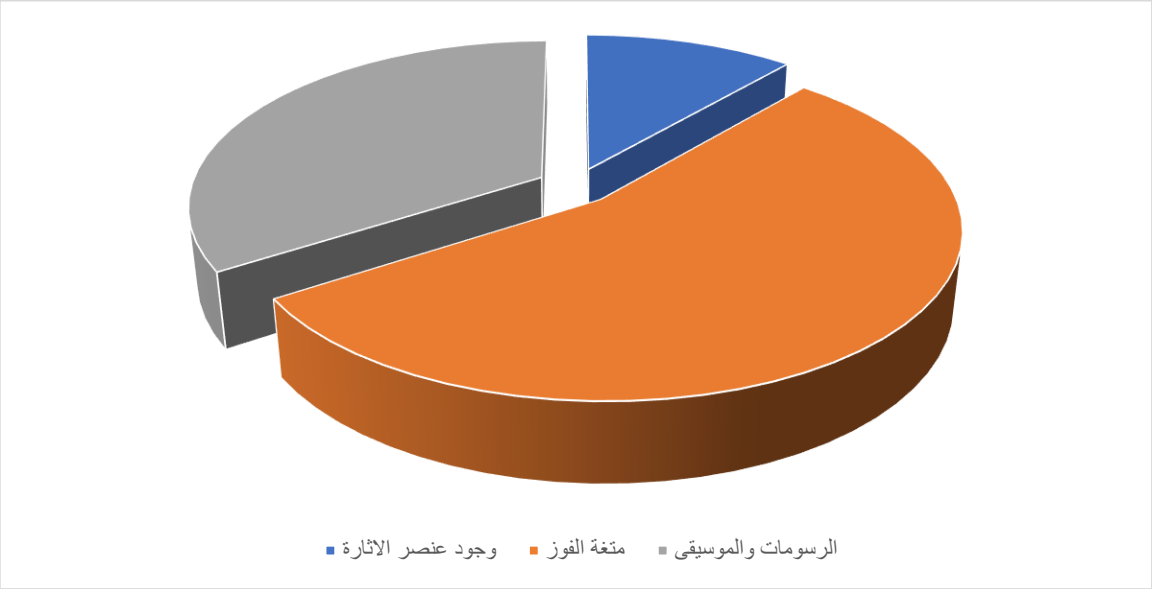
الجدول رقم (10): يبين الجذب من استخدام الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
متعة الفوز	24	54.54
الرسومات والموسيقى	15	34.09
وجود عنصر الاثارة	5	11.36
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية أفراد عينة الدراسة أن الذي يجذبهم من استخدام الألعاب الالكترونية هي متعة الفوز وقدرت نسيتهم ب 54.54% بتكرار بلغ (24) ، ثم تليها الرسومات والموسيقى 34.09% بتكرار بلغ (15) ، ثم وجود عنصر الاثارة 11.36% بتكرار بلغ (5)، ومنه نستنتج أن هناك عدة أسباب ينجذب وراءها المراهق نحو الألعاب الالكترونية كمتعة الفوز والاثارة والموسيقى الجذابة التي تنسيه نفسه أمامه.

الشكل رقم (10): يبين الجذب من استخدام الألعاب الالكترونية:



المصدر: من اعداد الطلبة

11- متى تلجأ الى الألعاب الالكترونية ؟

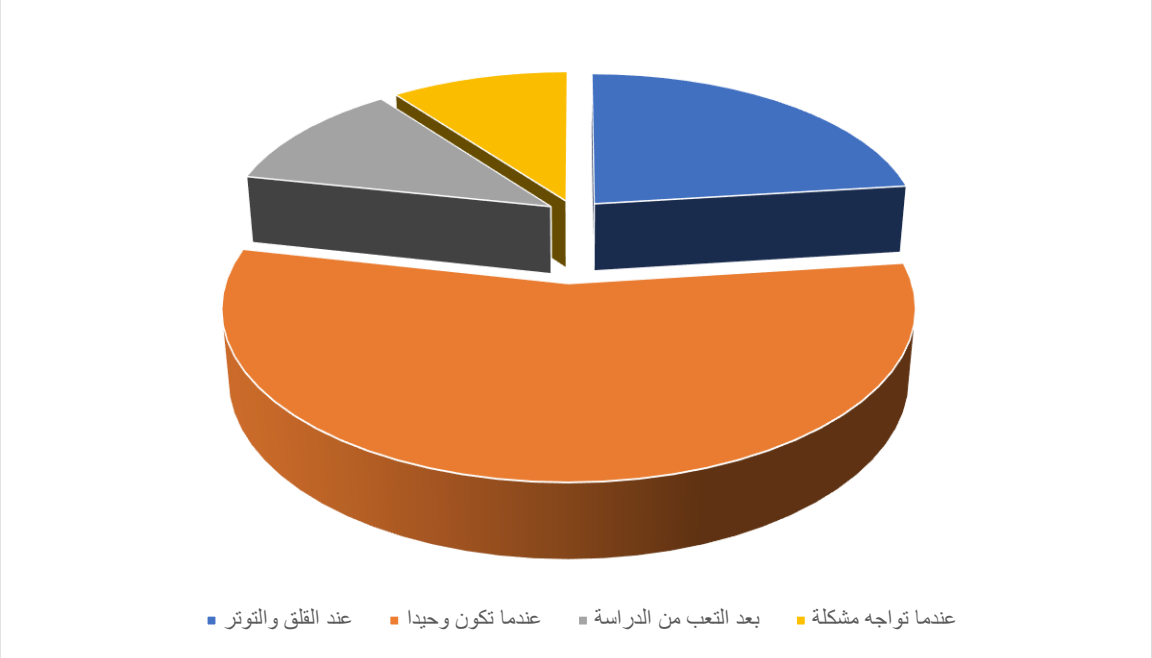
الجدول رقم (11): يبين اللجوء الى الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
10	عند القلق والتوتر	22.72
24	عندما تكون وحيدا	54.54
5	بعد التعب من الدراسة	11.36
5	عندما تواجه مشكلة	11.36
44	المجموع	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية عينة الدراسة تلجأ الى الألعاب الالكترونية عندما يكون المراهق وحيدا وقدرت نسيتهم ب % 54.54 بتكرار بلغ (24)، تليها فئة عند القلق والتوتر وقدرت نسبتهم ب 22.72 % بتكرار بلغ (10)، أما عينة بعد التعب من الدراسة وعندما توجه مشكلة قدرت نسبتهم % 11.36 بتكرار بلغ (5)، بسبب نقص التواصل والحوار مع الأهل. ومنه نستنتج أن المراهق يلجأ في كثير من الأحيان الى الألعاب الالكترونية عند شعوره بالوحدة والفراغ وقلة التواصل مع الأهل والذي يساهم فيه أحيانا المراهق وأبواه واخوته على حد سواء

الشكل رقم (11): يبين اللجوء الى الألعاب الالكترونية:



المصدر: من اعداد الطلبة

12- ماهي الميزة أو الخاصية التي جذبتك للعب؟

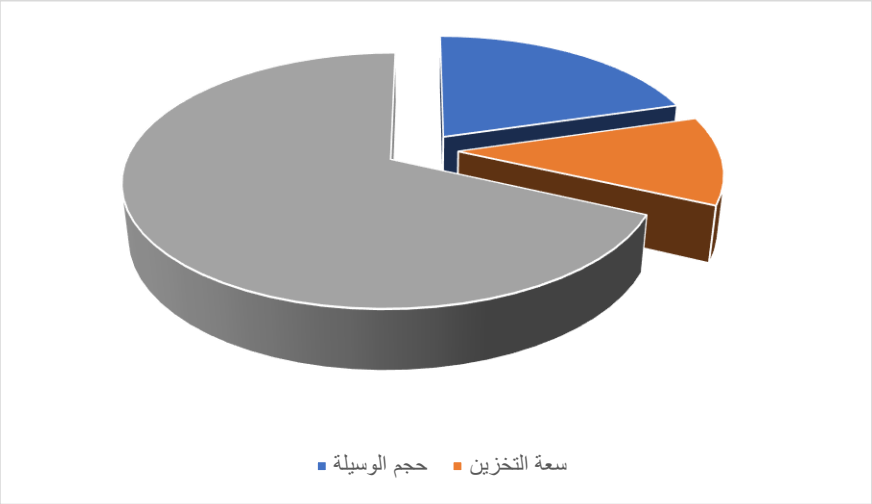
الجدول رقم (12): يبين الميزة أو الخاصية التي جذبتك للعب:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
حجم الوسيلة	09	20.45
سعة التخزين	5	11.36
وضوح الصورة	30	68.18
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية أفراد عينة الدراسة أن الميزة التي تجذبهم للعب هي وضوح الصورة وقدرت نسبتهم ب 68.18% بتكرار بلغ (30)، في حين أن عدد الأفراد الذين أجابوا بحجم الوسيلة فقد قدرت نسبتهم ب20.45% بتكرار بلغ (09)، تليها سعة التخزين وقد قدرت نسبتهم ب 11.36% بتكرار بلغ (5)، وهذا راجع الى زيادة شعور المراهق بالحماس عند رؤية الصور. نستنتج أن أكثر الخصائص التي تجذب المراهق للعب هي وضوح الصورة هذه الأخيرة التي تسيطر على حاسة هامة في الانسان مما تجعله أسيرا لها ويبني حدودا خاصة في خياله عن اللعبة.

الشكل رقم (12): يبين الميزة أو الخاصية التي جذبتك للعب:



المصدر: من اعداد الطلبة

المحور الثاني: أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون

13- ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

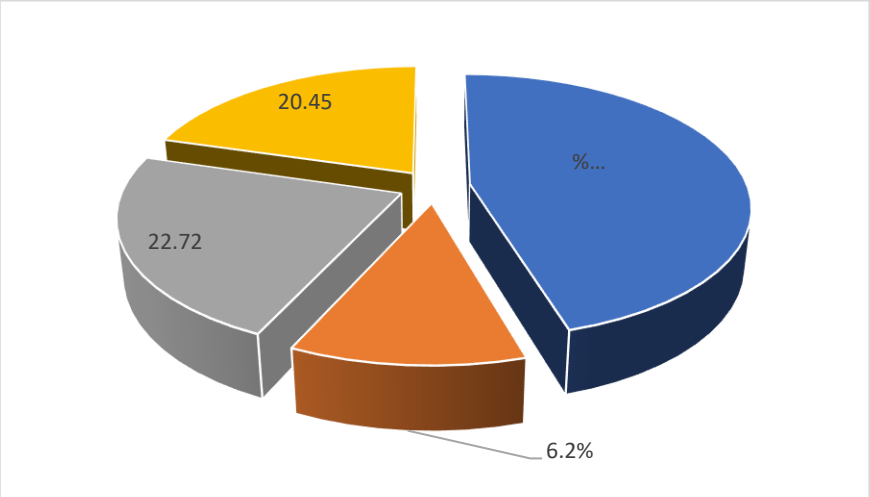
الجدول رقم (13): يبين الألعاب الالكترونية المفضلة لديك:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
ألعاب استراتيجية	5	11.36
ألعاب تعليمية	9	20.45
ألعاب عدوانية	10	22.72
ألعاب المغامر	20	45.47
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نستنتج أن أكثر الألعاب التي يفضلها المراهق هي العاب المغامرة والتي قدرت نسبتهم بـ (22.72) بتكرار (10)، والألعاب العدوانية بنسبة (45.47) بتكرار (20) والتي تعطي المراهق القوة الخيالية لإفراغ ، تليها ألعاب تعليمية وقدرت نسبتهم ب 20.45 بتكرار بلغ (9)، وكانت اخر نسبة وتمثلت في الألعاب الاستراتيجية وقدرت نسبتهم ب 11.36 بتكرار بلغ (5).

الشكل رقم (13): يبين الألعاب الالكترونية المفضلة لديك:



المصدر: من اعداد الطلبة

14- ما هي الألعاب الالكترونية التي تفضلها ؟

الجدول رقم (14): يبين الألعاب الالكترونية المفضلة:

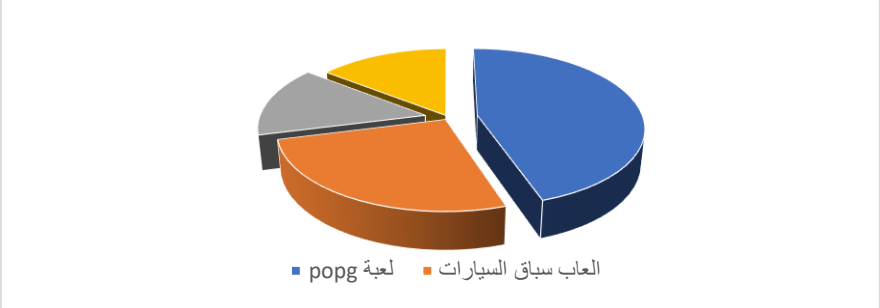
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
لعبة popg	28	63.63
العاب سباق السيارات	06	13.65
كلانش اوف كلانش	05	11.36
الدومينو والشطرنج	05	11.36
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول نلاحظ ان اغلبية التلاميذ يفضلون لعبة popg وقد قدرت بـ 63.63% بتكرار (28)، ثم تليها العاب سباق السيارات والتي قدرت بـ13.65 % بتكرار (06) ويمكن تفسير ذلك لكونها تمنح الحماس لمستخدميها

نستنتج ان المراهق يفضل لعبة popg مقارنة ببقية الألعاب بما تتميز به من استخدام للأسلحة وإبراز ومظاهر القوة وشعور المراهق بالحماس وإخراج شحنته من الذكاء والمراوغة.

الشكل رقم (14): يبين الألعاب الالكترونية المفضلة:



المصدر: من اعداد الطلبة

15- كيف تتعرف على آخر اصدرا؟

الجدول رقم (15): يبين كيفية التعرف على آخر اصدرا

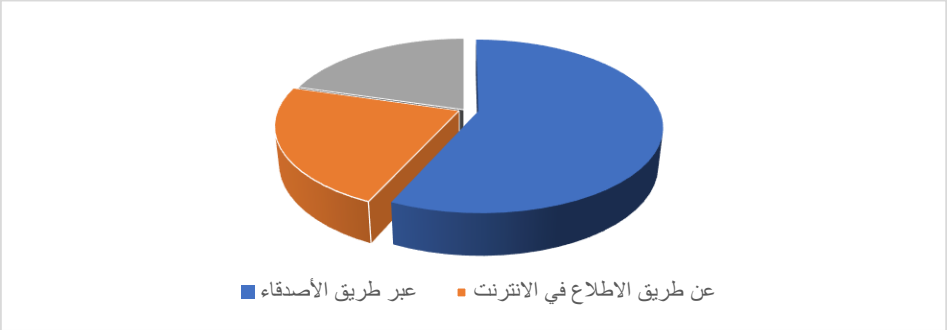
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
عن طريق الاصدقاء	25	56.81
عن طريق الاطلاع في الانترنت	10	22.72
عن طريق الاخوة	09	20.45
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول نلاحظ ان اغلبية التلاميذ يتعرفون على اخر الاصدارات عن طريق الأصدقاء والتي قدرت بنسبة 56.81% بتكرار (25) وهذا راجع لوجود التفاعل والتواصل والتشارك المعلومات مع بعضهم، في حين نجد نسبة من التلاميذ الذين يتعرفون على اخر الاصدارات عن طريق الاطلاع على الانترنت والتي قدرت نسبتهم بـ 22.72 % بتكرار (10).

نستنتج أن المراهقين يمكن معرفة آخر الاصدارات حول هذه الألعاب عن طريق اصدقائهم لان معظمهم دائما يسارعون بإخبار بعضهم عن آخر الإصدارات.

الشكل رقم (15): يبين التعرف على آخر اصدار:



المصدر: من اعداد الطلبة

16- **من الذي يقوم بتحميل الالعاب؟**

الجدول رقم (16): يبين من يقوم بتحميل الالعاب:

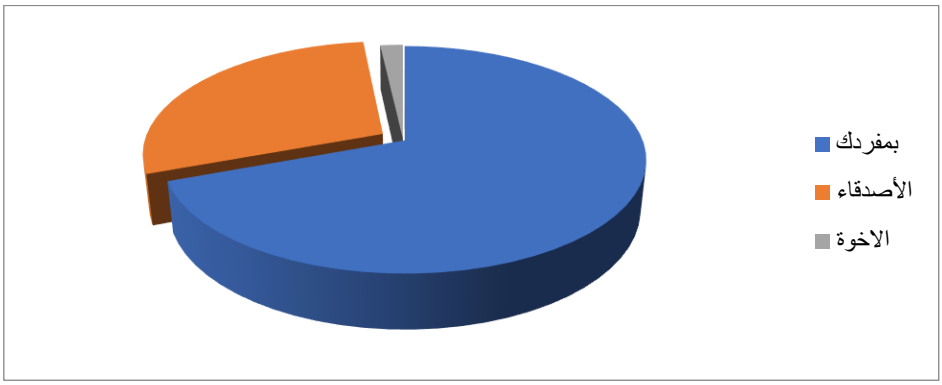
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
بمفردك	24	54.54
الاصدقاء	10	22.72
الاخوة	10	22.72
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول نلاحظ ان معظم التلاميذ يقمون بتحمل الألعاب الإلكترونية بمفردهم والتي قدرت بـ **54.54% بتكرار (24)** وهذا راجع الى توفير الأنترنيت في منزلهم وله الحرية في اختيار الألعاب التي يردها، في حين نجد ان **22.72% بتكرار (10)** من الأصدقاء يقمون بتحميل الألعاب، وهذا راجع الى عدم توفر الأنترنيت، مع تقليده لألعاب التي يلعبها الأصدقاء وتحمليها من عندهم، بينما نجد الأخوة منعدمة.

نستنتج أن الوحيد المسؤول عن تحميل هذه الألعاب هو المراهق بنفسه

الشكل رقم (16): يبين من يقوم بتحميل الالعاب:



المصدر: من اعداد الطلبة

17- **هل تقلد ابطال الالعاب؟**

الجدول رقم (17): يبين تقلد ابطال الالعاب:

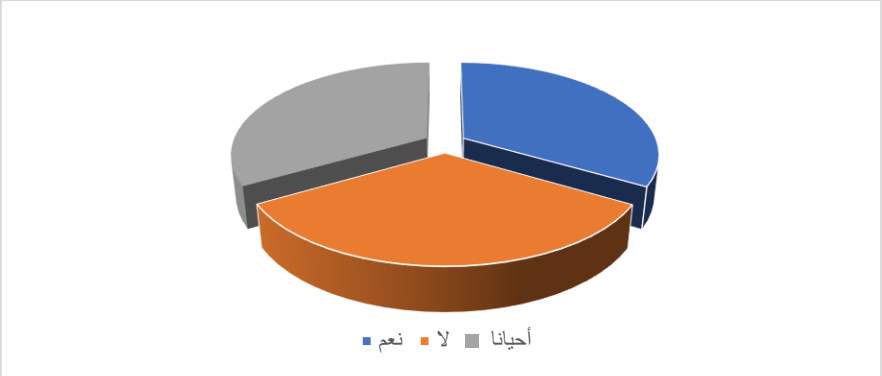
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	19	43.18
لا	10	22.72
احيانا	15	34.09
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال جدول ان اغلبية التلاميذ والتي قدرت نسبتهم بـ43.18% بتكرار (19) تقلد ابطال الألعاب وهذا يدل على التفاعل والتأثر الشديد للتلاميذ بالألعاب الالكترونية وشخصيات ابطالها، بينما بلغت نسبة 22.72 % (10) من افراد العينة وقد جاوبوا بانهم لا يقلدون ابطال الألعاب وهذا راجع الى عدم تأثرهم بأبطال اللعبة والغرض من استعمالهم للألعاب الالكترونية هو الترفيه فقط، وتليها نسبة 34.09% (15) من الذين قالوا بانهم أحيانا ما يقلدون ابطال اللعبة.

نستنتج ان المراهق يقلد الى حجم كبير أبطال اللعبة الالكترونية تأثرا بهم وهذا راجع الى فكرة التعلم عند ألبرت باندورا

الشكل رقم (17): يبين تقلد ابطال الالعاب



المصدر: من اعداد الطلبة

18- ما نوع الاجهزة الالكترونية التي لديك؟

الجدول رقم (18): يبين نوع الاجهزة الالكترونية التي لديك:

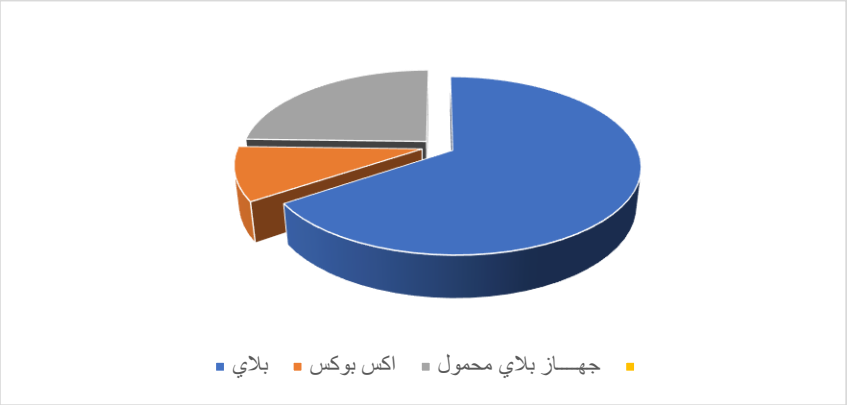
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
بـــلاي	30	68.18
اكـس بوكس	9	20.45
جهـاز بلاي محمول	5	11.36
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول نلاحظ ان اغلبية التلاميذ يستخدمون جهاز البلاي للعب بالألعاب الالكترونية والتي قدرت نسبتهم بـ 68.18 % بتكرار (30) ويرجع ذلك الى جودة هذ الجهاز مما يزيد من متعة اللعب ، ثم تليها نسبة الذين يستخدمون جهاز اكس بوكس والتي قدرت نسبتهم 20.45 % بتكرار (09) وذلك سهولة استخدامهم لهذا الجهاز، بينما بلغت نسبة الذين يستخدمون جهاز بلاي محمول11.36 %بتكرار (05)

نستنتج أن أكثر افراد العينة لديهم جهاز بلاي وهي الأكثر ملائمة لهذه الألعاب خاصة PS4 وآخر استحداث.

الشكل رقم (18): يبين نوع الاجهزة الالكترونية التي لديك:



المصدر: من اعداد الطلبة

19- مع من تفضل اللعب؟

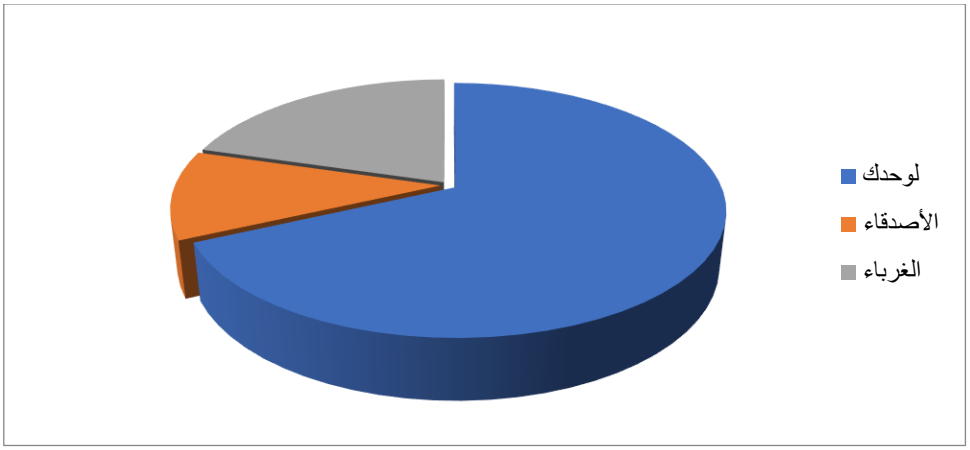
الجدول رقم (19): يبين مع من تفضل اللعب

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
30	لوحدك	68.18
5	الاصدقاء	11.36
9	الغرباء	20.45
44	المجموع	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول نلاحظ ان نسبة **68.18**% بتكرار (30) من التلاميذ الذين يفضلون لعب الالعاب الالكترونية بمفردهم ويمكن تفسير ذلك أنه انطوائي، او لا يفضل الضغط عليه اثناء اللعب، في حين نجد ان نسبة **11.36**% بتكرار (05) من التلاميذ الذين يفضلون اللعب مع الاصدقاء وهذا راجع الى انهم يحبون التواصل والتعاون في اللعبة، بينما بلغت نسبة التلاميذ الذين يفضلون اللعب مع الغرباء بـ 20.45**%** بتكرار (09)

الشكل رقم (19): يبين مع من تفضل اللعب



المصدر: من اعداد الطلبة

20- ما هو عدد الألعاب التي تستخدمها؟

الجدول رقم(20): يبين عدد الألعاب التي تستخدمها

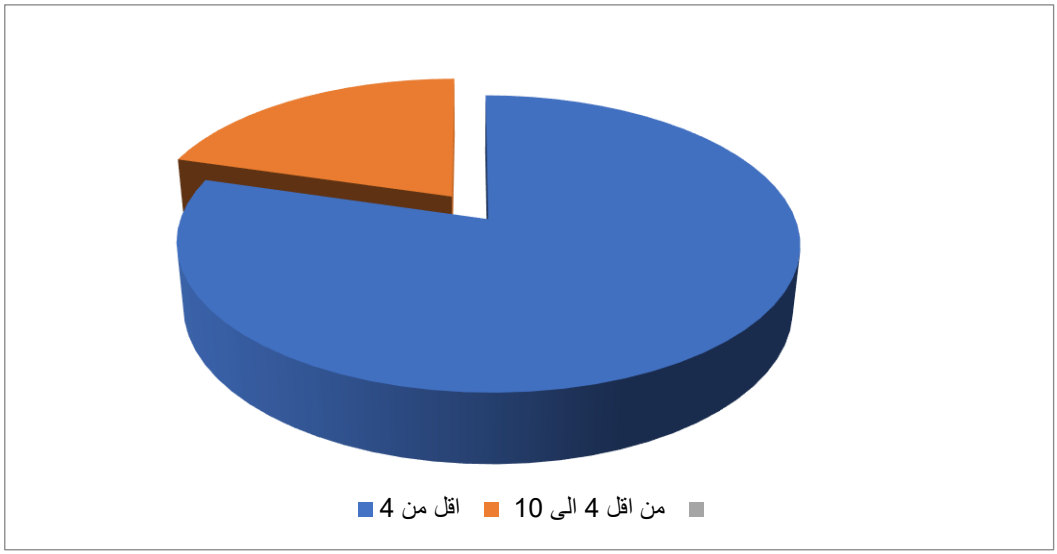
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
اقل من 4	30	68.18
من 4 الى 10	9	20.45
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول ان نسبة **68.18**% بتكرار (30) من التلاميذ يستخدمون اقل من 4 العاب وذلك راجع الى استعمالهم لنوع معين من الالعاب، بينما بلغت نسبة 20.45% بتكرار (09) من افراد العينة بأنهم يستخدمون من 4 الى 10 العاب ويمكن ارجاع سبب ذلك الى انهم مدمنون على اللعب بصفة عامة بعيدة عن نوع الألعاب.

نستنتج ان المراهقين يستخدمون ألعاب تصل الى 04 العاب وذلك لرغبتهم الجامحة بالعب قهم لا يكتفون بمجرد لعبة واحدة.

الشكل (20): يبين عدد الألعاب التي تستخدمها:



المصدر: من اعداد الطلبة

21- متى تقتني الالعاب الالكترونية الجديدة؟

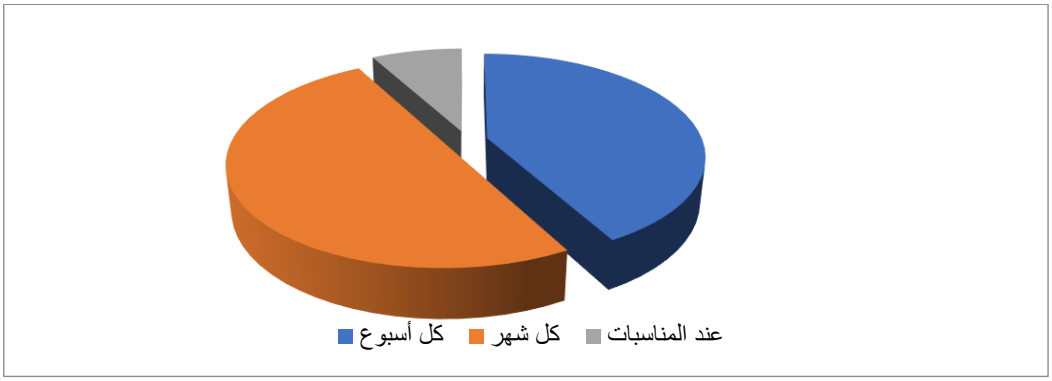
الجدول رقم (21): يبين وقت اقتناء الالعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
كل اسبوع	10	22.27
كل شهر	25	56.81
عند المناسبات	9	20.45
المجموع	44	100.0

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه ان نسبة **56.81** % بتكرار (25) من التلاميذ يقتني الألعاب الالكترونية كل شهر، بينما نسبة **22.27%** بتكرار (10) من التلاميذ يقتنون الألعاب كل أسبوع بسبب ادمانهم عليها والاطلاع على كل جديد، بينما نسبة **20.45** بتكرار (09) قد اجابوا بأنهم يقتنون الألعاب الالكترونية في المناسبات ويمكن ارجاع سبب ذلك الى عدم ادمانهم على الألعاب الالكترونية.

نستنتج من الجدول (21) ان اقتنائهم لهذه الألعاب شهري لان بعض هذه الألعاب شرائها باهض الثمن فلا يمكنهم شرائها اسبوعيا وينتظرون التخفيضات أحيانا.

الشكل رقم (21): يبين وقت اقتناء الالعاب الالكترونية:



المصدر: من اعداد الطلبة

المحور الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

22- هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي الى:

الجدول رقم (22):قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي الى :

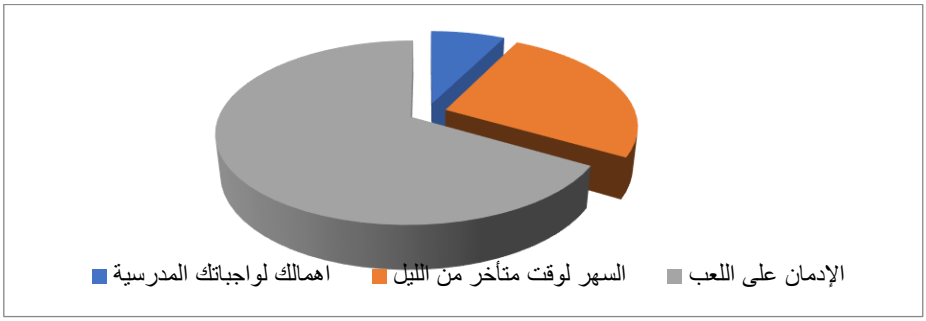
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
اهمالك لواجباتك المدرسية	5	11.36
السهر لوقت متأخر من الليل	19	43.18
الإدمان على اللعب	20	45.45
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

نلاحظ من خلال الجدول ان اغلبية التلاميذ يدمنون على اللعب والتي قدرت نسبتهم بـ **45.45%** . بتكرار (20) وهذا راجع الى التفكير الدائم باللعبة وصعوبة الإقلاع منها، ثم تليها 43.18 % بتكرار (19) من التلاميذ الذين يسهرون لوقت طويل من الليل وهذا راجع الى عدم الانضباط، بينما صرحت نسبة **11.36**% بتكرار (05) من افراد العينة بأنهم يهملون واجباتهم المدرسية ويمكن تفسير ذلك الى نسيان الواجب المقدم اليهم بسبب كثرة الألعاب الالكترونية وعدم تذكر واجباتهم.

نستنتج أن قضاء وقت طويل امام الألعاب الالكترونية يسبب الإدمان عليها وعدم المقدرة على التوقف عن لعبها.

الشكل (22): يبين قضاء وقت طويل في اللعب:



المصدر: من اعداد الطلبة

23- هل حدث وان استدعى الأستاذ احد والديك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك

الجدول رقم (23): يبين ان استدعى الأستاذ احد والديك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك:

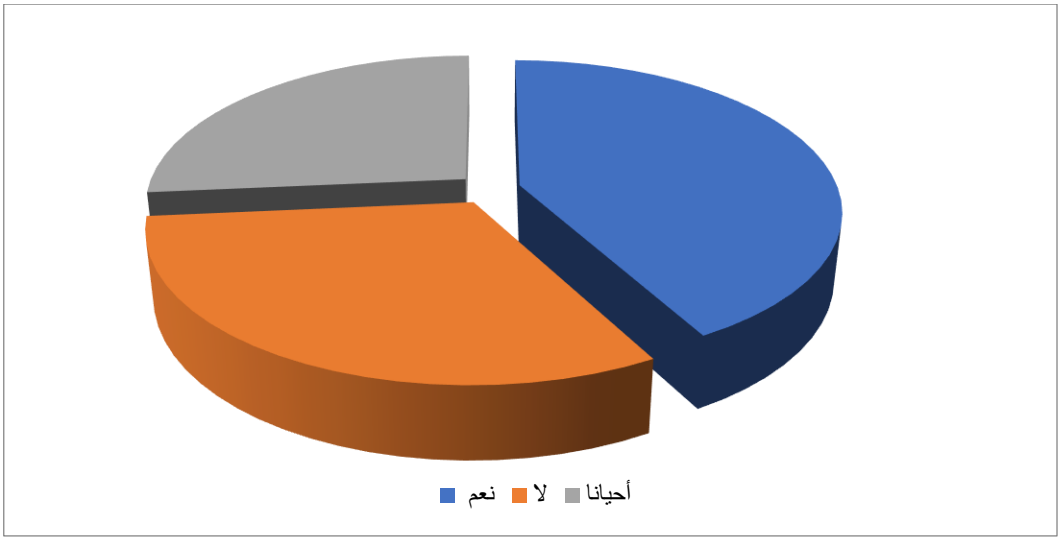
الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	20	45.45
لا	15	34.09
أحيانا	9	20.45
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول ان نسبة **34.09**% بتكرار (15) من التلاميذ لم يستدعي الاستاذ احد اوليائهم وهذا بسبب الحرص على اكمال دروسهم وواجباتهم، بينما نسبة 20.45**%**بتكرار (09) من التلاميذ قالوا بأنهم احيانا ما يتم استدعاء اوليائهم بسبب اهمال واجبتهم ويمكن ارجاع ذلك عدم الانضباط والتركيز، بينما نسبة **45.45**% بتكرار (20) من التلاميذ تم استدعاء اوليائهم بسبب اهمال واجباتهم ودروسهم.

نستنتج بأن لعب المراهقين بالألعاب الالكترونية يؤثر على اهمالك لدروسهم واستدعاء الأساتذة لأوليائهم

الشكل (23): يبين وان استدعى الأستاذ احد والديك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك



المصدر: من اعداد الطلبة

24- هل ترى ان الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجك الدراسية؟

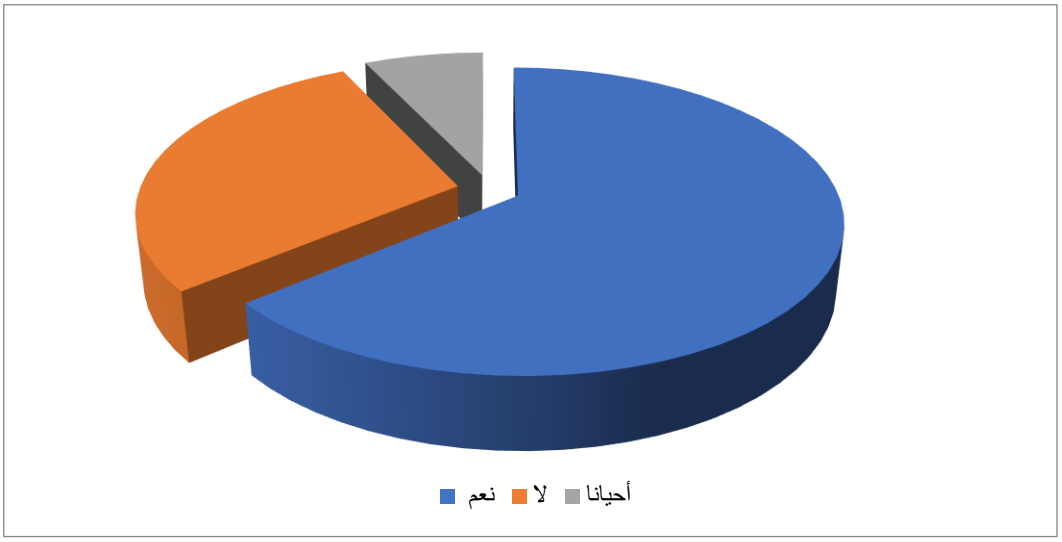
الجدول رقم (24): يبين ان الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجك الدراسية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	25	56.81
لا	10	22.72
أحيانا	9	20.45
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

يبين الجدول ان نسبة **56.81**% بتكرار (25) من التلاميذ اجابوا بنعم وان الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجهم الدراسية ويمكن تفسير ذلك بأن الألعاب الالكترونية قد أثرت بالسلب على تحصيلهم الدراسي فهي تضيع وقتهم وتشتت تركيزهم وتلهيهم عن دراستهم، ونجد ان نسبة**22.72** %بتكرار (10) من افراد التلاميذ قد اجابوا ب "لا" وهذا لأنها لم تحقق لهم المتعة او التسلية اثناء اللعب، بينما بلغت نسبة الذين اجابوا بـ أحيانا**20.45 %** بتكرار (09)

الشكل (24): يبين ان الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجك الدراسية



المصدر: من اعداد الطلبة

25- هل نتائجك الدراسية:

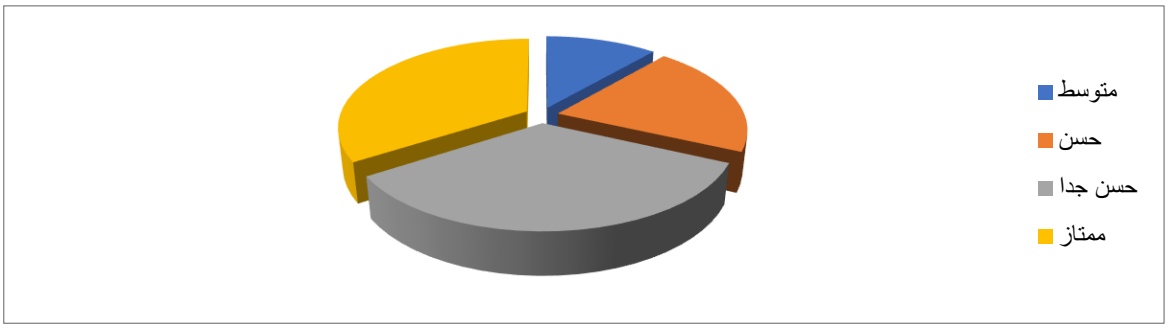
الجدول رقم (25): يبين النتائج الدراسية :

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
ضعيفة جدا	00	00
ضعيفة	00	00
متوسط	05	11.36
حسن	09	20.45
حسن جدا	15	34.09
ممتاز	15	34.09
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول نلاحظ ان معظم التلاميذ نتائجه الدراسية ممتازة والتي قدرت نسبتهم **34.09%** بتكرار(15) وهذ راجع الى تنظيم وقت اللعب ومراقبتهم المستمرة من طرف الأباء، في حين نجد **20.45%** بتكرار(09) من التلاميذ مستواهم الدراسي حسن ويمكن ارجاع ذلك الى الانضباط من قبل الأباء.

الشكل رقم (25): يبين النتائج الدراسية:



المصدر: من اعداد الطلبة

26- هل تؤجل واجباتك المدرسية من اجل استخدام الألعاب الالكترونية؟

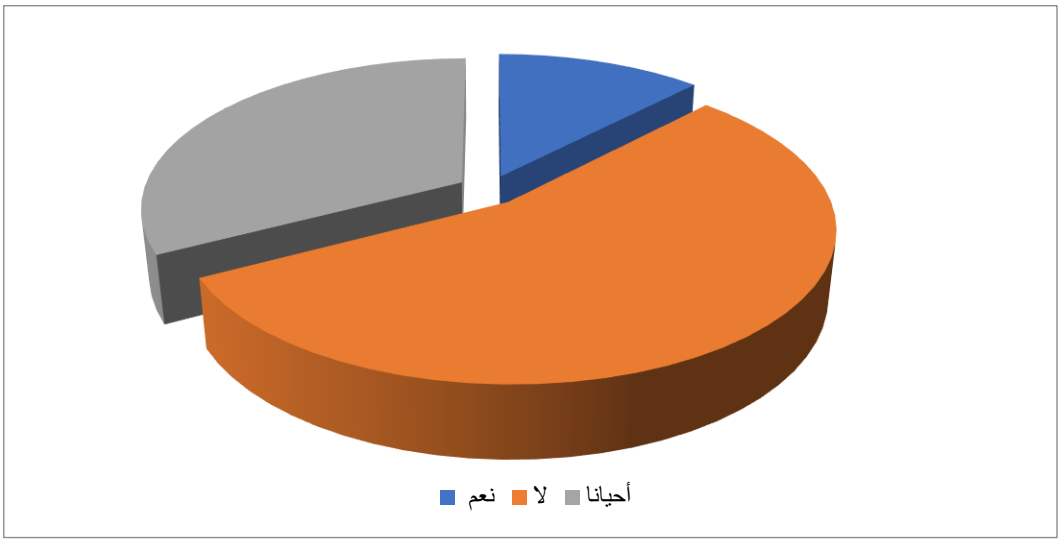
الجدول رقم (26): يبين تؤجل واجباتك المدرسية من اجل استخدام الألعاب الالكترونية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	10	22.72
لا	25	56.81
أحيانا	9	20.45
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

يبين الجدول ان نسبة 56.81% بتكرار (25) من التلاميذ لا يؤجلون واجباتهم المدرسية من اجل استخدام الألعاب الالكترونية وهذا بسبب الموازنة بين الألعاب والدراسة، في حين نجد20.45 % بتكرار (09) من التلاميذ بانهم احيانا يؤجلون واجباتهم المدرسية من اجل استخدام الالعاب الالكترونية وهذا يمكن ارجاعه الى غياب الرقابة الوالدية في بعض الاحيان.

الشكل رقم (26): يبين تأجيل واجباتك المدرسية من اجل استخدام الألعاب الالكترونية:



المصدر: من اعداد الطلبة

27- هل تحس بالتعب اثناء ممارستك للألعاب الالكترونية؟

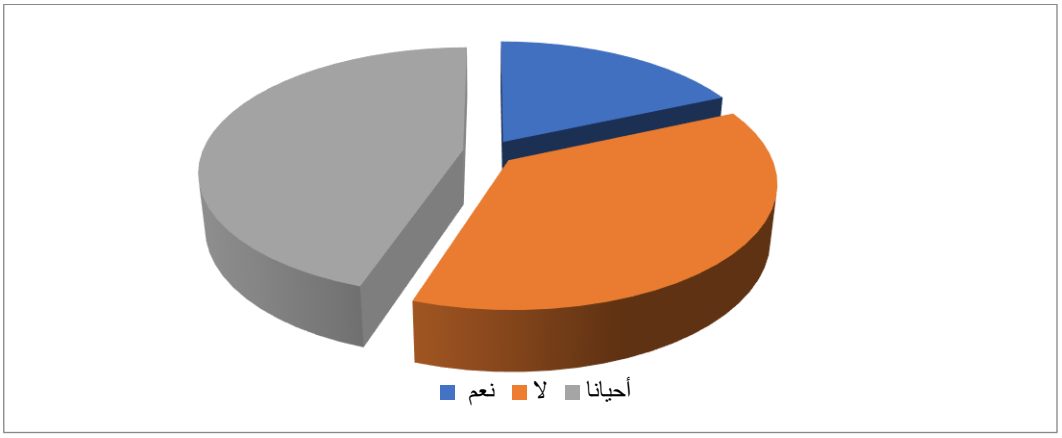
الجدول رقم (27): يبين أن هناك إحساس تحس بالتعب اثناء ممارستك للألعاب الالكترونية :

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	10	22.72
لا	9	20.45
أحيانا	25	56.81
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

يبين الجدول ان نسبة 56.81 % بتكرار (25) من افراد العينة أحيانا ما يحسون بالتعب اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية بينما بلغت نسبة **20.45**% بتكرار(09) من التلاميذ الذين لا يحسون بالتعب اثناء ممارسة الالعاب الالكترونية، اما النسبة المتبقية والتي قدرت ب **22.72**%بتكرار (10) قد اجابوا بأنهم يحسون بالتعب اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا راجع الى الاطالة في اللعب.

الشكل رقم (27): يبين أن هناك إحساس تحس بالتعب اثناء ممارستك للألعاب الالكترونية :



المصدر: من اعداد الطلبة

28- هل تؤثر تلك الألعاب على نومك في الليل

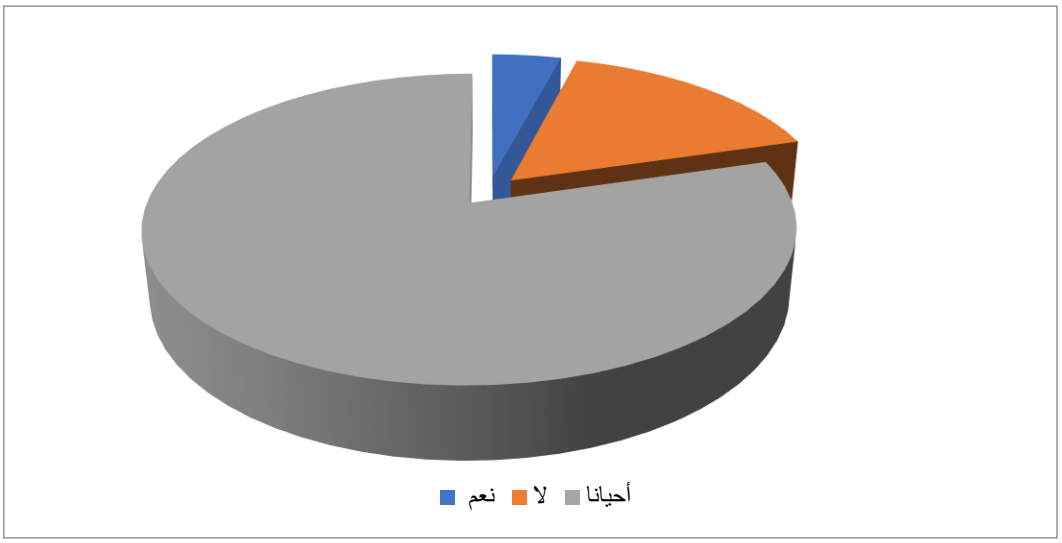
الجدول رقم (28): يبين تأثير الألعاب على النوم في الليل:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	9	20.45
لا	10	22.72
أحيانا	25	56.81
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

يبين الجدول ان نسبة 56.81% بتكرار (25) من التلاميذ قد اجابوا بأنهم أحيانا ما تأثر الألعاب على النوم، بينما بلغت نسبة 22.72 % بتكرار (10) قد اجابوا بأنهم لا تأثر الألعاب الالكترونية على النوم في الليل ويمكن ارجاع سبب ذلك على عدم ادمانهم عليها او الاطالة في اللعب ، بينما بلغت النسبة المتبقية والتي قدرت بنسبة 20.45% بتكرار (09) بان الألعاب الالكترونية تؤثر على النوم في الليل وهذا بسبب الإرهاق.

الشكل رقم (28): يبين تأثير الألعاب على النوم في الليل:



المصدر: من اعداد الطلبة

29- هل تؤثر تلك الألعاب على علاقتك مع اساتذتك

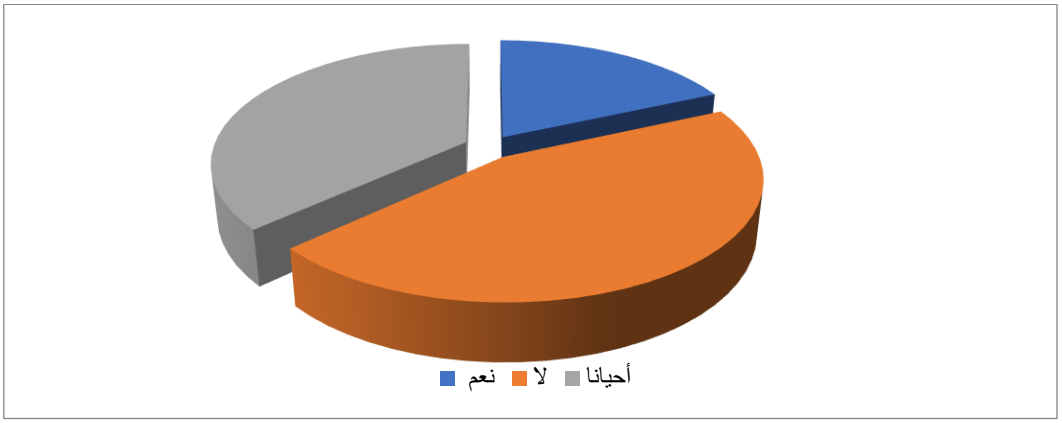
الشكل رقم (29): يبين تأثير الألعاب على العلاقة مع الاساتذة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	9	20.45
لا	25	56.81
أحيانا	10	22.72
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

يبين الجدول ان نسبة 56.81 % بتكرار (25) من التلاميذ قد اجابوا بأن الألعاب الالكترونية لا تؤثر على العلاقة القائمة بينهم وبين الأساتذة، بينما نسبة **22.72** % بتكرار (10) من التلاميذ قد إجابة بأنه أحيانا قد تؤثر الألعاب الالكترونية على العلاقة بينهم وبين الأساتذة وهذا بسبب عدم احترام الأساتذة، اما النسبة الباقية والتي تمثلت في **20.45** % بتكرار (09) قد اجابوا بنعم.

الشكل رقم (29): يبين تأثير الألعاب على العلاقة مع الاستاذة



المصدر: من اعداد الطلبة

30- هل تؤثر تلك الألعاب على صحتك؟

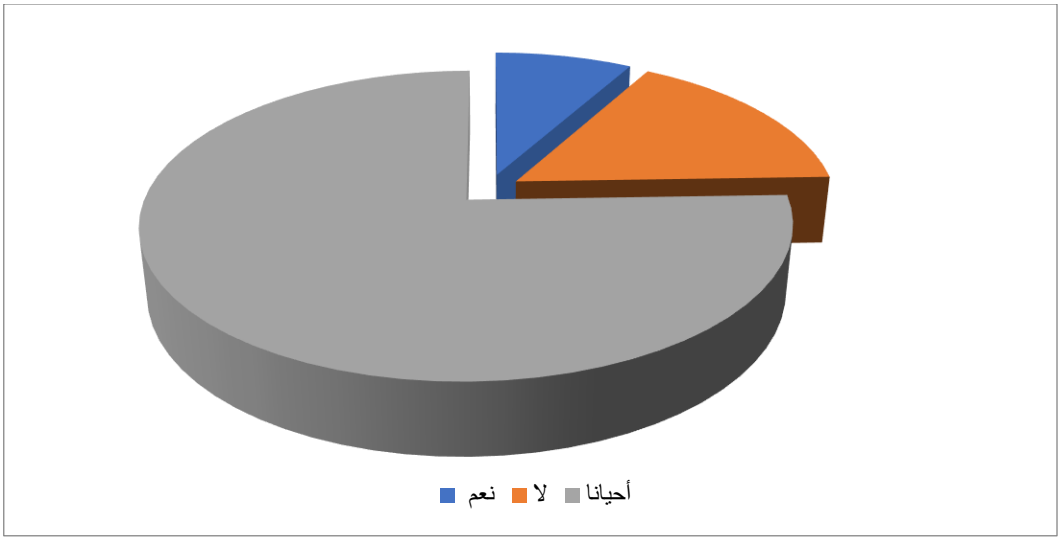
الجدول رقم (30) يبين تأثير الألعاب على الصحة

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	14	31.81
لا	10	22.72
أحيانا	20	45.45
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

يبين الجدول أعلاه ان نسبة **45.45%** بتكرار (20) من التلاميذ قد اجابوا بانهم أحيانا ما تؤثر الألعاب الالكترونية على صحتهم بسبب اهمالهم طريقة اكلهم او نوع الاكل في حد ذاته، بينما نسبة **22.72 %** بتكرار (10) من افراد العينة قد اجابوا بأنه لا تؤثر الألعاب الالكترونية على صحتهم، بينما نسبة **31.81%** بتكرار (14) قد اجابوا بنعم.

الشكل رقم (30) يبين تأثير الألعاب على الصحة



المصدر: من اعداد الطلبة

31- هل تنزعج عندما يأمرك احد والديك لترك تلك الألعاب؟

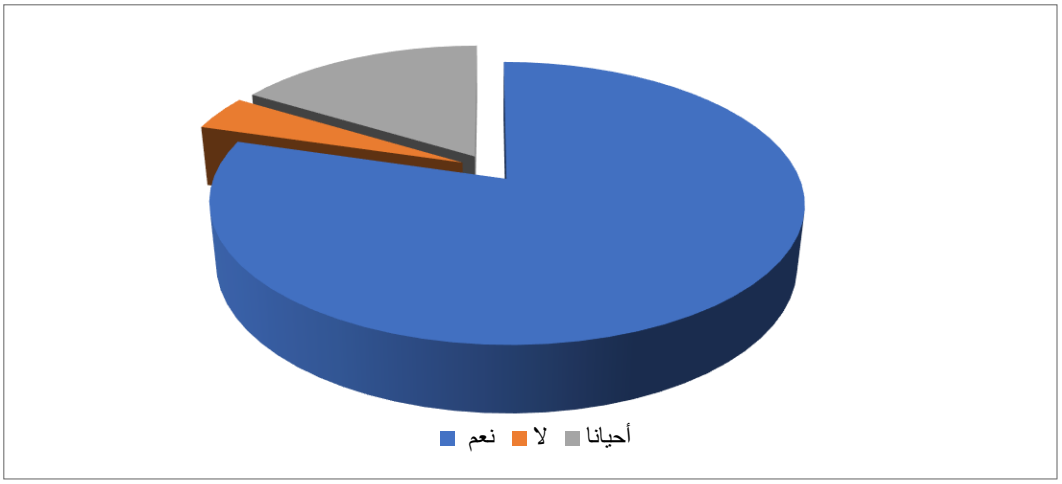
الجدول رقم (31): يبين الانزعاج عندما يأمر احد الوالدين بترك الالعاب :

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	25	56.81
لا	4	9.09
أحيانا	15	34.09
المجموع	44	100.0

المصدر: من اعداد الطلبة

من خلال الجدول نلاحظ ان نسبة **56.81**% بتكرار (25) من التلاميذ ينزعجون عندما يأمرهم احد الوالدين بترك اللعبة وهذا يوضح ادمانهم وتأثرهم بالألعاب الالكترونية ، بينما نسبة **34.09** % بتكرار (15) من التلاميذ قد اجابوا بانهم احيانا ما ينزعجون عندما يأمرهم احد الوالدين بترك اللعبة، اما نسبة **9.09**% بتكرار (04) قد اجابوا انهم لا ينزعجون عندما يأمرهم احد الوالدين بترك الألعاب وهذا يدل على عدم تأثرهم بهذه الألعاب او ادمانهم عليها.

الشكل رقم (31) : يبين الانزعاج عندما يأمر احد الوالدين بترك الألعاب:



المصدر: من اعداد الطلبة

ثانيا: المناقشة:

ربط النتائج بالفرضيات ومقارنتها:

الفرضية الأولى: من أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين حب المغامرة والمتعة وحب الفضول

من خلال ما توصلنا اليه في المحور الأول، نلاحظ بأن من أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين هي حب المغامرة والمتعة وحب الفضول حيث أن نسبة 29.54% وذلك بدافع الترفيه والترويح عن النفس وتعد مرحلة المراهقة مرحلة الاستكشاف والاندفاع للتعرف على العالم المحيط به.

وقد اتفقت الدراسة مع دراسة (أميرة مشري 2017)حيث أظهرت أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه وحب المغامرة.

ومن خلال ما سبق يمكن القول أن الفرضية صحيحة، أي أن من أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين حب المغامرة والمتعة وحب الفضول.

الفرضية الثانية: من أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون هي ألعاب استراتيجية وألعاب المغامر

من خلال ما توصلنا نلاحظ بأن من أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون هي ألعاب استراتيجية وألعاب المغامر حيث أن نسبة 45.47% وذلك بدافع متعة الفوز .

وقد اتفقت الدراسة مع دراسة (أميرة مشري 2017)حيث أظهرت أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الاستراتيجية وألعاب المغامر.

ومن خلال ما سبق يمكن القول أن الفرضية صحيحة، أي أن أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون هي ألعاب استراتيجية وألعاب المغامر.

الفرضية الثالثة: تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين

من خلال ما توصلنا نلاحظ بأن الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي لدى المراهقين حيث أن نسبة56.81 % وذلك بسبب غياب الرقابة الأبوية والافراط في هاته الألعاب.

وقد اتفقت الدراسة مع دراسة (ناصر بن رحيل العنزي 2019)حيث أظهرت أن الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.

ومن خلال ما سبق يمكن القول أن الفرضية صحيحة، أي أن الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.

الاستنتاجات:

1- كشفت الدراسة بأن أغلب التلاميذ عند ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجهم الدراسية.

2- كشفت الدراسة بأن شعور التلميذ عندما يتوقف من اللعب لا يكون شعور عادي.

3- بينت الدراسة بأن التلاميذ لا يستطيعون التحكم في وقت للعب للألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية .

4- بينت الدراسة بأن أغلب التلاميذ يقومون بتحميل الألعاب الالكترونية بمفردهم،

5- أكدت الدراسة بأن التلاميذ يتعرفون على آخر إصدارات للألعاب.

6- بينت الدراسة بأن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه بدافع الهروب من الروتين اليومي للدراسة.

7- أكدت الدراسة بأن أغلب التلاميذ تجذبهم متعة الفوز في الألعاب الالكترونية.

8- بينت الدراسة أن التلاميذ يشعرون بالفرح والسرور عند لعب الألعاب الالكترونية.

خلاصة الفصل:

أن لكل فعل ردة فعل، وأن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية سلاح ذو حدين على الفرد الممارس لهذه الألعاب الالكترونية، فاذا تم استخدامها بأحسن حال فهو شيء إيجابي يكتسب من خلالها العديد من المهارات والقدرات واذا تم استغلالها فستودي الى آثار سلبية عديدة سواء كانت على سلوك الفرد الممارس لها وعلى تحصيله الدراسي.

الخاتمة

الخاتمة:

وتناولنا في الدراسة موضوع من بين المواضيع الحديثة في المجتمع، والمتمثل في الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة التلاميذ بن عيشة عبد الرحمان ويمكننا أن نستنتج بأن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية وسيلة جديدة وحديثة حيث تيح للفرد فرص للتعلم والاكتشاف ذلك من خلال المميزات التي تحتوي عليها كما تمكنت من السيطرة على عقول التلاميذ المراهقين وجذبهم حيث يلجأ اليها أغلبهم أو المراهقين منهم، بصفتها وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب وهذا شيء إيجابي ولكن لا يمكن اهمال جانبها السلبي بأنها تؤثر على التحصيل الدراسي لدى المراهقين بصفتها الوسيلة المفضلة لملء أوقات الفراغ لكن الاستخدام المفرط والادمان عليها الى اثار سلبية على التحصيل الدراسي منها اهمال الواجبات المدرسية والسهر لوقت طويل الى درجة الغياب على اليوم المدرسي وعدم القدرة على التركيز مع الأستاذ.

التوصيات:

1- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للتلميذ أو الفرد المراهق بممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية الا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

2- ينبغي تحديد زمن معين لا يزيد من ساعة فاليوم.

3- الحرص من طرف الوالدين على قضاء وقت أطول ممكن مع أبنائهم والحديث معهم.

4- تشجيع الأبناء على الأنشطة الأخرى مثل التثقيف والمطالعة والخطابة.

5- ينبغي تنظيم الوقت المخصص للترفيه والتسلية.

6- ممارسة الأبناء لألعاب أخرى مثل ممارسة الرياضة أو الدخول في نادي كرة.

قائمة المصادر والمراجع

الكتب:

1- برو محمد، اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، بدون طبعة، دار الأمة، الجزائر.

2- عبد الله شعبان، مهارات كتابة خطة البحث منهجيا وفنيا،دن، القاهرة ، 2021.

3- لمعان مصطفى الجيلالي، التحصيل الدراسي، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، ط،1، 2011.

4- مدحت أبو النصر، مناهج البحث في الخدمة الاجتماعية، مجموعة العربية للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2017.

المذكرات والرسائل:

5- هناء سعادو ونوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، أطروحة ماستر، جامعة الجيلالي خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر،2016 .

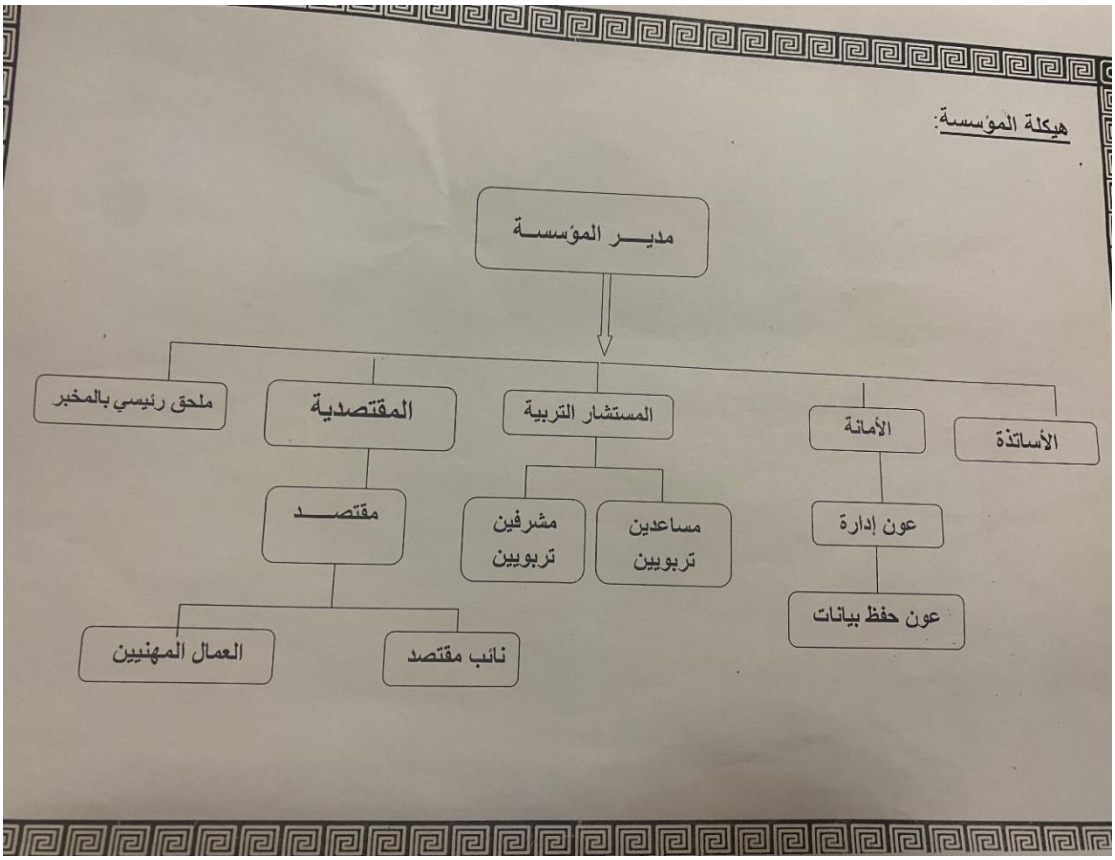
6- محمد برو، أثر التوجه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعيين والمشتغلين في التربية والتعليم، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، دط،2010.

7- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجيستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، الجزائر،2011.

8- مصطفى علي السيد عبد النبي، الاتجاهات الحديثة في نظرية الاستخدامات والاشباعات، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد 23، يوليو 2019.

قائمة الملاحق

الملحق رقم (01):



الملحق رقم (02):

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الاجتماعية

تأثير الالعـــاب الالكترونية على التحصـيل الدراســـي لدى التلاميذ المراهقين

دراســـة ميدانيـــة بمتوسـطة الشهيد بـن عيشة عبد الرحمـان

بعد واجب أداء التحية

في اطار استكـــمال مذكرة شهادة مـــاستر تخصص علم اجتماع اتصال نضع بين أديكم هذه الاستمارة راجين منكم إفادتنا بالإجابة على الأسئلة، وذلك من خلال وضع علامة (x) في الخانة المناسبة، واختيار إجابة واحدة وكونوا في علم أن إجابتكم لا تستعمل إلا لأغراض البحث العلمي .ولكم منا جزيل الشكر والتقدير.

السـنة الجامعية: 2023-2024

البيـــانات الشخصية

1- الجنـس: ذكـر ☐ انثى ☐

2- السن:.....

المحـــور الاول: أسباب ممارسة الالعـــاب الالكترونـــية لدى المراهقين

3- ما هي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية؟

الكمبيوتر ☐ اللوحات الالكَترونية ☐

الهاتف ☐

4- ما هي المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية؟

اقل من ساعة ☐ من ساعة الى ثلاث ساعات ☐

اكثر من ثلاث ساعات ☐

5- هل تقوم باستخدام الألعاب الالكترونية؟

عبر جهاز الخاص بك ☐ عبر جهـاز احد الوالدين ☐

6- متى تمـــارس الألعاب الالكترونية؟

كل يوم ☐ مرتين في الأسبوع ☐ مرة في الأسبوع ☐

في العطل والمنـاسبات ☐

7- لماذا تمـــارس هذه الالعـاب؟

حب المغامرة والمتعة ☐ الحاجة الى شغل أوقات الفراغ ☐

حب الفضـول ☐ تطوير موهبة ☐

8- هل تتحكم في الوقت المخصص في اللعب؟

لا أستطيع ☐ قليلا ☐ أستطيع ☐

9- بماذا تشعر وأنت تلعب بهذه الألعاب؟

الفرح والسرور ☐ القلق والتوتر ☐ القوة والشجاعة ☐

10- ماذا يجذبك من استخدام الألعاب الالكترونية؟

متعة الفوز ☐ **الرسومات والموسيقى** ☐ **وجود عنصر الاثارة** ☐

أخرى أذكرها.....

11- متى تلجأ الى الألعاب الالكترونية؟

عند القلق والتوتر **عندما تكون وحيدا** **بعد التعب من الدراسة**

عندما توجه مشكلة

12- ماهي الميزة أو الخاصية التي جذبتك للعب؟

حجم الوسيلة **سعة التخزين** **وضوح الصورة**

المحور الثانـــي: أهم الألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون:

13- **ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟**

ألعاب استراتيجية ألعاب عدوانية

ألعاب تعليمية ألعاب المغامر

14- ماهي الألعاب الالكترونية التي تفضلها؟

لعبة pupg ألعاب سباق السيارات

كلانش أوف كلانس الدومينو والشطرنج

- أخرى أذكرها.....

15- كيف تتعرف على آخر اصدار؟

عبر طريق الأصدقاء عن طريق الاطلاع في الانترنت

عن طريق الأخوة

16- من الذي يقوم بتحميل الألعاب؟

بمفردك الأصدقاء الأخوة

17- هل تقلد أبطال الألعاب؟

نعـــم لا

اذا كانت الإجابة بنعم فيما تقلدهم:

اللباس الكلام والحركات نمص الشخصيات

18- ما نوع الأجهزة الالكترونية التي لديك؟

بلاي

اكس بوكس

جهاز بلاي محمول

19- مع من تفضل اللعب؟

لوحدك ☐ الأصدقاء ☐ الغرباء ☐

20- ما هو عدد الألعاب التي تستخدمها؟

أقل من 4 ☐ من 4 الى 10 ☐

21- متى تقتني الألعاب الالكترونية الجديدة؟

كل أسبوع ☐ كل شهر ☐ عند المناسبات ☐

المحـــور الثـــالث: تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

22- هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي الى:

اهمالك لواجباتك المدرسية ☐ السهر لوقت متأخر من الليل ☐

الإدمان على اللعب ☐

23- هل حدث وان استدعى الأستاذ احد والديك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك

نعـــم ☐ لا ☐ احيـانا ☐

24- هل ترى ان الألعاب الالكترونية تؤثـــر على نتائجك الدراســـية؟

نعـــم ☐ لا ☐ احيـانا ☐

25- هل نتائجك الدراسية:

ضعيـفة جدا ☐ ضعـــيفة ☐ متوســـط ☐

حسن ☐ حسن جـدا ☐ ممتـــاز ☐

26- هل تؤجل واجباتك المدرسية من اجل استخدام الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ احيـانا ☐

27- هل تحس بالتعب أثناء ممارستك للألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ احيـانا ☐

28- هل تؤثر تلك الألعاب على نومك في الليل؟

نعم ☐ لا ☐ احـيانا ☐

29- هل تؤثر تلك الألعاب على علاقتك مع أستاذك؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

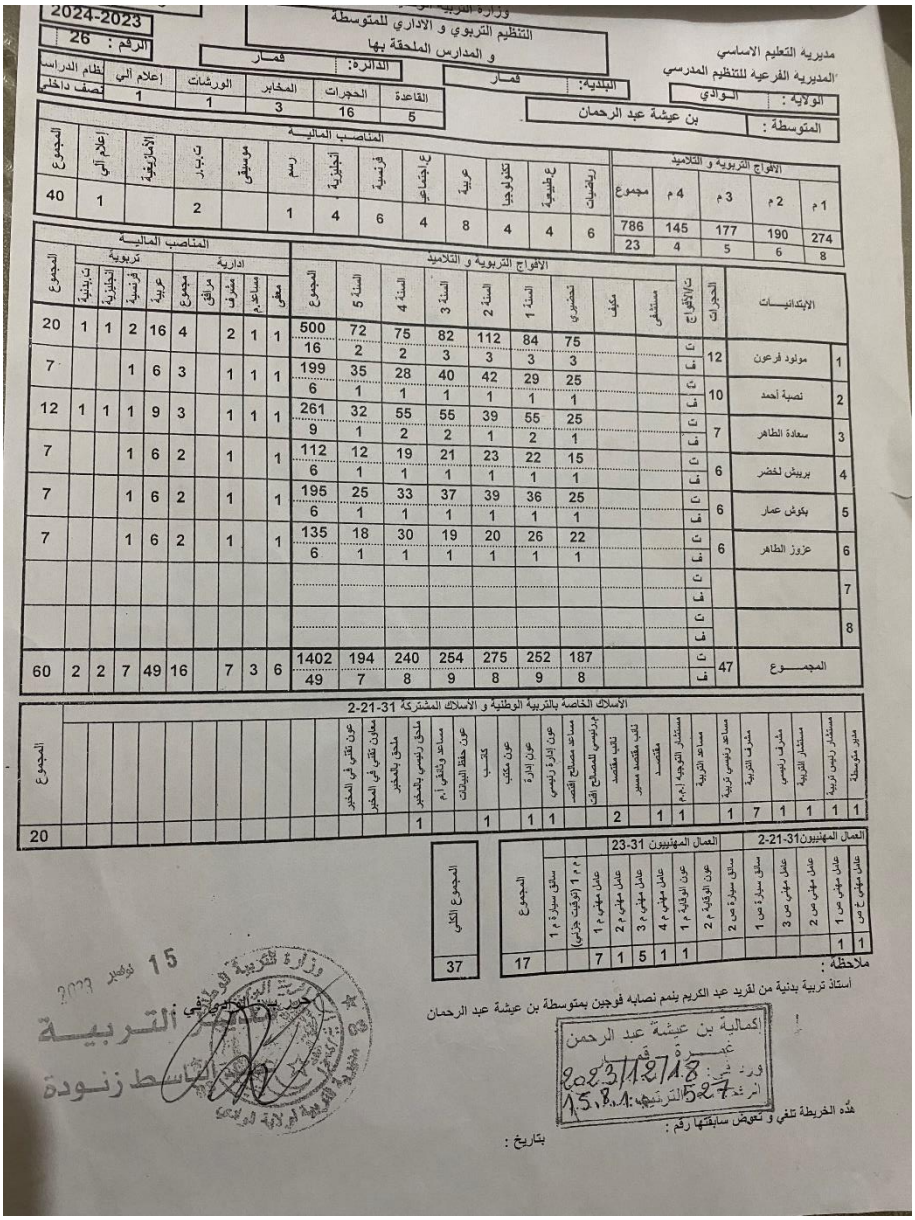
30- هل تؤثر تلك الألعاب على صحتك؟

نعم ☐ لا ☐ أحيـانا ☐

31- هل تنزعج عندما يأمرك أحد والديك لترك تلك الألعاب؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

المحلق رقم(03):



وزارة التربية الوطنية
التنظيم التربوي و الاداري للمتوسطة
و المدارس الملحقة بها
2024-2023
الرقم : 26
مديريه التعليم الاساسي
المديريه الفرعيه للتنظيم المدرسي
الولاية : الوادي
البلدية: قمار
الدائرة: قمار
المتوسطة : بن عيشة عبد الرحمان

القاعدة	الحجرات	المخابر	الورشات	إعلام آلي	نظام الدراسة
5	16	3	1	1	نصف داخلي

الأفواج التربويه و التلاميذ

	1 م	2 م	3 م	4 م	مجموع
	274	190	177	145	786
	8	6	5	4	23

المناصب المالية

ر.تقنيات	ع.طبيعية	تكنولوجيا	عربية	ع.اجتماعية	فرنسية	انجليزية	رسم	موسيقى	ت.بدنية	الأمازيغية	إعلام آلي	المجموع
6	4	4	8	4	6	4	1		2		1	40

	الابتدائيات	الحجرات	ت/ف	مستثنى	مكيف	تحضيري	السنة 1	السنة 2	السنة 3	السنة 4	السنة 5	المجموع
1	مولود فرعون	12	ت			75	84	112	82	75	72	500
			ف			3	3	3	3	2	2	16
2	نصبة احمد	10	ت			25	29	42	40	28	35	199
			ف			1	1	1	1	1	1	6
3	سعادة الطاهر	7	ت			25	55	39	55	55	32	261
			ف			1	2	1	2	2	1	9
4	بريبش لخضر	6	ت			15	22	23	21	19	12	112
			ف			1	1	1	1	1	1	6
5	بكوش عمار	6	ت			25	36	39	37	33	25	195
			ف			1	1	1	1	1	1	6
6	عزوز الطاهر	6	ت			22	26	20	19	30	18	135
			ف			1	1	1	1	1	1	6
7			ت									
			ف									
8			ت									
			ف									
	المجمـــوع	47	ت			187	252	275	254	240	194	1402
			ف			8	9	8	9	8	7	49

المناصب المالية

إدارية					تربوية				
معلم	مساعد م.	مشرف	مراقب	مجموع	عربية	فرنسية	انجليزية	ت.بدنية	المجموع
1	1	2		4	16	2	1	1	20
1	1	1		3	6	1			7
1	1	1		3	9	1	1	1	12
1		1		2	6	1			7
1		1		2	6	1			7
1		1		2	6	1			7
6	3	7		16	49	7	2	2	60

الأسلاك الخاصة بالتربية الوطنية و الأسلاك المشتركة 31-21-2

مدير متوسطة	مستشار رئيس تربية	مستشار التوجيه	مشرف رئيسي	مشرف التربية	مساعد رئيسي تربية	مساعد التربية	مستشار التوجيه إ.م	مقتصد	نائب مقتصد مسير	مساعد مصالح اقتصاد	عون إدارة رئيسي	عون إدارة	كاتب	عون مكتب	عون حفظ البيانات	مساعد وثائقي أ.م	مخبري رئيسي بالمخبر	مخبري بالمخبر	معاون تقني في المخبر	عون تقني في المخبر	المجموع
1	1	1	7	1		1	1		2		1	1		1			1				20

العمال المهنيون 31-21-2

عامل مهني ص 1	عامل مهني ص 2	عامل مهني ص 3	سائق سيارة ص 1	سائق سيارة ص 2
1				

العمال المهنيون 31-23

عامل مهني ص 1	عامل مهني ص 2	عامل مهني م 3	عون الوقاية م 1	عون الوقاية م 2	سائق سيارة ص 1	سائق سيارة م 2 (توقيت جزئي)	المجموع
7	1	5	1				17

المجموع الكلي: 37

ملاحظة :
أستاذ تربية بدنية من لقريد عبد الكريم ينمي نصابه فوجين بمتوسطة بن عيشة عبد الرحمان

إكمالية بن عيشة عبد الرحمن
عمرة
ورد في: 2023/12/18
الرقم التسلسلي: 527

هذه الخريطة تلغي و تعوض سابقتها رقم :
بتاريخ :

وزارة التربية الوطنية
مديرية التربية لولاية الوادي
15 نوفمبر 2023
حرر بمقر الدائرة في :
التربية
الباسط زنودة