الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم: علم النفس وعلوم التربية

مذكرة بعنوان:

الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي و أثرها على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الطور المتوسط بمتوسطة " الشهيد نيد الطاهر" بولاية الوادي

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي في شعبة : علم النفس

تخصص : علم النفس المدرسي

إعداد الطالبتين :

سلمى زاوي

نجاح التجاني

إشراف الأستاذ:

أ. د. بلقاسم عوين

لجنة المناقشة :

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
أحمد جلول	أستاذ التعليم العالي	رئيسا
بلقاسم عوين	أستاذ التعليم العالي	مشرفا ومقررا
رشيد سواكر	أستاذ محاضر – أ –	مناقشا

السنة الجامعية: 2023 / 2024

شكـر وعرفــان

بســم اللّـه الرحمـن الرحيــم

" و قــل اعملـوا فسـيرى اللــه عملكــم ورسولــه و المؤمنــون "

– الحمـد لله أولا وأخيـرا –

نـرى إلزامـا علينا تسجيل الشكـر وإعلامه ونسبة الفضل لأصحابه استجابة لقوله **صلى الله عليه وسلم: " من لم يشكر الناس لم يشكر الله "**.

فالشكـر أولاً لله عز و جل الذي بفضله تم هذا العمل فلولاه ما كنا لننجزه ، فالشكر و الحمد و الثنـاء لـه قبـل كـل شيء .

– بيننـا وبينـه عهـد –

تحيـة إكـرام و تقديـر و إجـلال للأستاذ البروفيسور" **بلقاسـم عويـن** " و الذي يعود له الفضل في متابعة كل كبيرة و صغيرة لهذه المذكرة ، بداية من اختيار الموضوع إلى حد ظهوره بصورته النهائية ، فقد كان الأستاذ الموجه الناصح المشرف المتخلق و المثابر و قد وقف معنا وقوف الصبر و التحدي إلى أن قدمنا و إياه هذا العمل في وقت قياسي ، فمنه استفدنا الخبرة و العلم و الإرشاد ، و له كل الامتنان و التقدير و لنا منه أيضا فائق الاحترام راجين له مسارا منيرا من النجاحات و الإستحقاقات .

– سـاعـدونا جعـل الله ذلـك فـي ميـزان حسانـاتهـم –

الشكر موصول أيضا لمتوسطة الشهيد " **نيـد الطـاهـر**" الكائنة بحي" **الذاتي** "، إدارة و طاقمـا و تلاميـذ و خاصة مستشـارة التوجيــه " **سعـاد**".

أيضا لا ننسى الأعضاء المحكمين الأساتذة الدكاترة و نخص بالذكر الأستاذ " **محمد السعيد قيسي**"، الأستاذ "**أحمد فرحات** "، الأستاذ " **عبـد الرزاق بلموشي** " ، و الأستاذة " **أسمـاء لشهـب**" دون أن ننسى طبعا الأستاذ "**عويـن بلقاسـم**" ، كما لا يفوتنا أيضا أعضاء لجنة المناقشة الأفاضل ، الأستاذ المناقش: **رشيد سواكر** و الأستاذ رئيس لجنة المناقشة : **أحمد جلول** .

و أخيرا و ليس آخرا الأخت والزميلة **"نجاح التجاني"** والتي كانت القلم و اللسان لهذا العمل ، الشكر لسعيها و تفانيها و اعتكافها لا لسبب سوى أنها الأنموذج للوفاء و المثابرة جزاها الله كل خير عميم .

وإننا أبدا لن ننسى من ساعدنا من قريب أو بعيد في إنهاء هذا العمل سواء كان صديقا أو قريبا .

إهـــــداء

أهــدي ثمـرة مجهوداتي إلى :

- إلى من كانا سببا في وجودي ، وإلى من يسير دمهما في عروقي، **أمي العظيـمة** " **فاطمـة** " وأبي **العزيـز**" **أحمـد عمـار** "، أدامهما الله من حولي وحفظهما من كل سوء.

- إلى من أدخل السعادة إلى قلبي ، و قاسمته الحياة بمطباتها و أفراحها **زوجي العزيز** " **ربيع** " رعاه الله و بارك الله لي فيه " .

- إلى فوارس و أبطال عشت الحلو و المر إلى جانبهم فباتت الحياة جنة والسعادة قرين، نبراسي وأنسي في الحياة **أخواتي الحبيبات** ..... " **هنـاء** و **مريـم** " وخاصة أختي الكبرى وأمي الثانية " **نزهـة القلـوب** " والتي كانت الحافز دائما وراء نجاحاتي.

- و إلى **إخوتي سندي و عضدي** الركن الذي لا يميل " **محمد الفاضل ، محمد علي ، عبد الباسط ، سليم ، عبد الرؤوف ، فتحي** ..... أدامهم الله معي و إلى جانبي .

- إلى عصافير ملأت أثير بيتنا بنشاطها وجلبتها، صغارنا الأحبة" أبناء **وبنات إخواني وأخواتي** جميعا وأخص بالذكر الصغار ..... " مهدي " " جوري " " سوار " " أبو بكر "

- إلى **صديقات دربي جميعهن** وأخص بالذكر من تشرفت بالعمل معها ..... **زميلتي سلمى** وإلى **كل من عرفتهم** في دروب العلم ..... وكل **من أحببتهم في الله** وأحبوني فيه.

نجـــاح

إهـــــداء

أهــدي ثمــرة مجهوداتــي إلــى :

– أعين أغمضها القدر فباتت أرواحا تصول في دنا الجنان **أبي الجليل** "**عزوز**" و **أخي المبجل** "**بلال**" رحمهما الله و جعلهما و الصديقين في عليين .

– أحجار عبدت سبيلي و فوانيس أنارت دربي و شموع أضاءت طريقي **زوجي الغالي** "**سفيان**" و أبنائنا الرائعين "**معاذ**"، "**مسلم**"، و"**معز**" حفظهم الله تعالى وأنجحهم في الدارين.

– إلى من قاسمتهم المسرات والمضرات فكانت بسمتي معهم وضحكاتي وإياهم، مفتاح جنتي **"أمي العظيمة** "**جهيدة**" أدامها الله معنا و إيانا، و **إخوتي المذهلين** ، شقيقي و صديقي "**حسين**"، سندي.
– صغيرتي "**أحلام**"، و جوهرتنا النادرة "**أميمة**"، دون أن أنسى أخي "**لحسن**".

– و أخيرا و ليس آخرا سر بسمتنا وعصافير بيتنا ، **بنات إخوتي** الأميرات الصغيرات، "**جنة**"، **لوجين**"، " **نورسين**". و"**أبرار**"، وملكة القلوب والعقول "**أنسام وتين** ".

سلمى

ملخـص الدراســة:

تهدف الدراسة الحالية للكشف عن طبيعة مستوى استخدام و تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس في طور التعليم المتوسط ، دراسة ميدانية بمتوسطة " الشهيد نيد الطاهر " بـ دائرة الوادي – ولاية الوادي ، و لقد تمحورت هذه الدراسة للإجابة على التساؤلين التاليين :

- **ما مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط ؟**
- **هل توجد فروق بين الذكور و الاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية ؟**

وقد اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الوصفي وذلك كونه المنهج المناسب والذي يتماشى وطبيعة دراستنا، و كأداة لجمع المعطيات صمم مقياس الإستبيان كأداة لجمع البيانات، ثم تطبيقه على عينة قوامها (100) تلميذ و تلميذة من ذات المتوسطة المذكورة أعلاه، وقد تم اختيارها "بالطريقة العشوائية البسيطة"، وبالنسبة لمعالجة البيانات فقد تمت باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية بتطبيق البرنامج الإحصائي (SPSS) ، و تم فيه أولاً التأكد من صدق و ثبات المقياس المصمم ، و من ثمة الاعتماد عليه في جمع المعلومات المرادة ، وبعد جمع البيانات تم تفريغها و معالجتها إحصائيا باستخدام الإحصاء الوصفي و البياني ، و الإحصاء الإستدلالي .

و قـد أسفـرت الـدراسـة على النتائـج التـاليـة :

- **تتميز الألعاب الإلكترونية لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع .**
- **توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية .**

Study Summary:

The current study aims to reveal the nature and level of use and the impact of electronic games via smartphones on the academic achievement of teenagers studying in middle school . This is a field study conducted at " Martyr Nid Al-Taher " middle school in El Oued , District , El Oued State . The study focused on answering the following two questions :

- What is the level of use of electronic games among teenagers studying in middle school ?
- Are there differences between male and female middle school adolescents in their use of electronic games ?

In this study , we relied on the descriptive approach because it is appropriate and consistent and consistent with the nature of our study . A questionnaire was designed as a tool for collecting data and was applied to a sample of (100) male and female students from the mentioned middle school . The sample was chosen by the simple random method . Data processing was done using the statistical package for the Social Sciences (SPSS) program , where the validity and reliability of the designed scale were first ensured . This scale was then used to collect the desired information . After collecting the data , it was transcribed and processed statistically using descriptive and graphical statistics , as well as inferential statistics .

The study yielded the following results :

- Electronic games are characterized by a high level of use among the majority of teenagers studying in middle school .
- There are statistically significant differences at the ($\alpha \leq 0.05$) significance level between male and female adolescents studying in middle school in their use of electronic games .

فهـرس المحتويـات :

المحتـــوى	الصفحـة
شكـــر و عرفـــان	
إهـــــداء	
ملخـص الـدراسـة باللغـة العربيـة	**أ**
ملخـص الدراسـة باللغـة الإنجليزيـة	**ب**
فهـرس المحتويـات	**ج**
فهـــرس الجـــداول	**و**
فهـــرس الأشكـــال	**ز**
فهـــرس الملاحـــق	**ز**
مـقدمـــة	**06**
الفصـــل الأول: الإطـار العـام للدراســة	
1- مشكلـة الدراســة	**11**
2- فرضيـات الدراسة	**14**
3- أهـداف الدراســة	**14**
4- أهميـة الدراســة	**15**
5- المفاهيـم الإجرائيــة للدراســة	**16**
6- الدراســات السابقـــة	**17**
البـــاب الأول : الجانـــب النظـــري	
الفصـل الثـاني: الألعـاب الإلكترونيـة و الهاتـف الذكـي	
أولاً: الألعـاب الإلكترونيـــة	
تمهيـــــد	**45**
1- مفهـوم الألعـاب الإلكترونيـة	**46**
2- نشـأة و تطـور الألعـاب الإلكترونيـة	**47**
3- مجـالات الألعـاب الإلكترونيـة	**50**
4- أنـواع الألعـاب الإلكترونيـــة	**53**
5- أسبـاب انتشـار الألعـاب الإلكترونيـة	**55**

6- أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية	**55**
7- المراهق المتمدرس و الألعاب الإلكترونية	**57**
8- إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية	**58**
ثانياً : الهاتف الذكي	
1- تعريف الهاتف الذكي	**61**
2- تاريخ الهاتف الذكي	**62**
3- نظريات الهاتف الذكي	**63**
4- استخدامات الهاتف الذكي	**65**
5- مميزات الهاتف الذكي	**66**
6- مكونات الهاتف الذكي	**67**
7- الهاتف الذكي و المراهق المتمدرس	**68**
8- إيجابيات و سلبيات الهاتف الذكي	**69**
خلاصة الفصل	**72**
الفصل الثالث : التحصيل الدراسي	
تمهيد	**75**
1- مفهوم التحصيل الدراسي	**76**
2- نظريات التحصيل الدراسي	**77**
3- قياس التحصيل الدراسي	**78**
4- أنواع التحصيل الدراسي	**80**
5- أهداف التحصيل الدراسي	**81**
6- أهمية التحصيل الدراسي	**82**
7- العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	**83**
8- الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي	**85**
خلاصة الفصل	**87**
الباب الثاني : الجانب الميداني	
الفصل الرابع : الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	
تمهيد	**91**
1- منهج الدراسة	**91**

2- حـــدود الدراســـة	**92**
3- الـدراســـة الإستطلاعيـــة	**92**
4- أدوات جمـع بيـانـــات الدراســـة	**93**
5- مجتمـــع وعينـــة الدراســـة	**100**
6- الأسـاليـــب الإحصائيـــة المعتمـــدة لمعالجـــة فرضيـــات الدراســـة	**101**
الفصـــل الخامـس : عـــرض و تحليـل و تفسيـر و منـاقشـــة نتـائـج الدراسـة	
تمهيـــــد	**105**
1/- عـــرض و تحليـل نتـائـج الدراســة	**105**
1.1 عـــرض و تحليـل نتـائـج الفرضيـة الأولـى	**105**
2.1 عـــرض و تحليـل نتـائـج الفرضيـة الثانيـة	**109**
2/- تفسيـر و منـاقشـة نتـائـج الدراســة	**112**
1.2 تفسير و مناقشـة نتـائـج الفرضيـة الأولـى	**112**
2.2 تفسير و منـاقشـة نتـائـج الفرضيـة الثانـية	**118**
الإستنتـاج العـــام و مقترحـــات الـدراســـة	**124**
قائمـــة المراجـــع	**128**
قائمـــة الملاحـــق	

فهـــرس الجـــداول

رقم الجدول	عنـــوان الجـــدول	الصفحـة
01	نسبـة الاتفـاق و الاختـلاف بيـن المحكميـن .	95
02	البنـــود المعدّلـــة .	96
03	حسـاب صـدق الأداة "نتائج صدق الاتساق الداخلي بين البعد الأول والدرجة الكلية للبعد: استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي ."	97
04	"نتائج صدق الاتساق الداخلي بين البعد الثاني و الدرجة الكلية للبعد : أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي".	98
05	نتائج "صدق الاتساق الداخلي لأبعاد مقياس الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس" .	99
06	معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ لقياس اتساق بنود أبعاد المقياس .	99
07	توزيع أبعاد و بنود مقياس الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس في صورته النهائية كما وكيفا .	100
08	توزيع حجم ونسبة أفراد العينة حسب الجنس .	101
09	توزيع حجم ونسبة أفراد العينة حسب المستوى الدراسي .	101
10	طريقـة توزيـع الإستبيـانـات على العينـة .	101
11	دلالة الاختلاف بين مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط .	106
12	دلالة الاختلاف بين متوسطي رتب درجات الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية و أبعاده .	109

فـهـرس الأشكـــال

الرقـم	عنـوان الشكـل	الصفحـة
01	مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط و أبعاده .	108
02	متوسطي رتب درجات الذكور و الإناث من تلاميذ السنة الأولى من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية و أبعاده .	111

فـهـرس الـمـلاحـق

رقـم الملحـق	عنـوان الملحـق
01	إستمـارة التـحكيـم
02	الأساتـذة المحكميـن
03	الإستبيـان فـي صورتـه الأولـى
04	الإستبيـان فـي صورتـه النهائيـة
05	النتـائـج الخـام للدراسـة

مقدمة

مقدمـــة :

إن التطورات المتلاحقة التي يشهدها عالم اليوم في كل المجالات وما أفرزته هذه التطورات من تغيرات متصارعة في كافة نظم الحياة قد استلزمت بشكل مباشر حدوث تطور كبير على صعيد تكنولوجيا المعلومات خاصة في السنوات الأخيرة، ونظرا للتسارع في تطور التكنولوجيا الحديثة و العديد من الوسائل والتقنيات الحالية التي كانت تعتبر في وقت سابق أمور ترفيه وجوانب تحسينية أصبحت اليوم أمور لا غنى عنها في العصر الحالي ومن أهم تلك التقنيات والوسائل التي تستخدم بها هي الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية. وهذه الأخيرة أصبحت من أهم الأجهزة التي يستخدمها الأفراد في حياتهم اليومية، حيث أضحى ضرورة تلازمهم، خاصة بعد ظهور الجيل الثالث من الهواتف الذكية والتي أصبحت تجاري العديد من وظائف الكمبيوتر، كتصفح الأنترنت، واستعراض الملفات، والعديد من الوظائف الأخرى.

وقد احتل اللعب مكانة مهمة في كافة العلوم المعنية بنشاط الإنسان وسلوكه، ففي مجال التربية يعد اللعب نشاطا مميزا لحياة الأطفال، ويعد مدخلا وظيفيا لعالم الطفولة، ووسطا تربويا لتشكيل شخصية الفرد، وفي علم النفس العلاجي يقوم الإرشاد النفسي في إحدى دعائمه على اللعب، وذلك من منظور أن اللعب حاجة نفسية اجتماعية لابد أن تشبع.

ولهذا فإن اللعب غريزة إنسانية تنشأ من الفرد منذ الطفولة و يقوم به عادة لتحقيق التسلية والترفيه ، و من خلاله يكتسب أنماطا سلوكيةً و يعمل على تنمية مهاراته الشخصية والعقلية والجسمية والتي تساعده على تعلم أشياء جديدة محيطة، ولقد تطورت الألعاب من الألعاب التقليدية الى الألعاب الإلكترونية حتى ظهرت في الهواتف الذكية و أضفيت لها الألعاب الإلكترونية عن طريق البرمجة والتكنولوجيا الرقمية نظرا لمحاكاتها للواقع والخيال حيث ازداد الإقبال عليها خاصة من فئة المراهقين المتمدرسين هذا في خضم المفاعلات الدراسية مما قد يؤدي ذلك إلى التأثير في تحصيلهم الدراسي، والذي هو عبارة عن مدى استيعاب التلميذ لما تعلم من خبرات معينة في مادة دراسية مقررة ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها لما تعلمه في مادة دراسية في نهاية العام أو الإختبارات التحصيلية.

و لذلك إنّ أسمى الأهداف التي تسعى المؤسسة التعليمية لتحقيقها هي الوصول إلى الجودة في التحصيل الدراسي للمتمدرسين و هذا لا يتأتى إلا من خلال رؤية شاملة و مبنية على أسس علمية حول استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الإلكترونية بمراعاة أثر ذلك على التحصيل الدراسي مع التركيز على العوامل المؤثرة وسبل تحقيق التوازن و العقلنة بين الترفيه و التفوق الأكاديمي .

و لما كانت المؤسسات التعليمية التربوية هي إحدى أهم المؤسسات الرائدة في تصدير النشء للمجتمع ، و لما لهذا النشء من دور بارز في محور العملية التعليمية التعلمية و كل ما يصيبه من اختلالات يصيب جودة تحصيله و عليه أثير مؤخرا جدلا كبيرا حول تأثير الانغماس في هذه الألعاب على تحصيل التلاميذ الأكاديمي.

و نظرا لتشعب هذا الموضوع و حاجته إلى العديد من الدراسات فإننا حرصنا إلى دراسته .

وفي هذا السياق جاءت هذه الدراسة " الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي و أثرها على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس ، و ذلك لتبيين معرفة الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق. ومن أجل دراسة هذا الموضوع تم تقسيم الدراسة إلى جانبين : جانب نظري ، و جانب ميداني ، و قد تضمن كل فصل فصولا نوضحها فيما يلي :

الفصل الأول : و هو الفصل التمهيدي و المعني بالإطار العام للدراسة ، بحيث تم تحديد مشكلة الدراسة و التساؤلات المتفرعة عنها ، وصياغة فرضيات الدراسة ، ومن ثمة توضيح أهداف الدراسة و أهميتها ، و تحديد متغيرات الدراسة و مصطلحاتها و وضعها في سياق إجرائي ، و بعد ذلك خلصنا إلى الدراسات السابقة العربية و الأجنبية المتعلقة بموضوع الدراسة و عقبنا عليها .

أما الجانب النظري فتضمن فصلين و هما :

الفصل الأول: خصص للمتغير الأول والمتمثل في " الألعاب الالكترونية و الهاتف الذكي" و تم التطرق فيه إلى:

أولا : " الألعاب الإلكترونية " : تمهيد ، مفهوم الألعاب الالكترونية ، نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية ، مجالات الألعاب الالكترونية ، أنواع الألعاب الالكترونية ، أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية ، أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية ، المراهق المتمدرس و الألعاب الالكترونية ، إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية.

ثانيا : " الهاتف الذكي " : تعريف الهاتف الذكي، تاريخ الهاتف الذكي، نظريات الهاتف الذكي، استخدامات الهاتف الذكي ، مميزات الهاتف الذكي ، مكونات الهاتف الذكي ، الهاتف الذكي و المراهق المتمدرس، إيجابيات وسلبيات الهاتف الذكي ، ثم خلاصة تمت من خلالها حوصلة ماجاء في مضمون الفصل و الفكرة الأساسية التي تمحور عليها .

الفصل الثاني : خصص للمتغير الثاني و المتمثل في " التحصيل الدراسي " ، حيث تطرقنا فيه إلى : تمهيد ، مفهوم التحصيل الدراسي ، نظريات التحصيل الدراسي ، قياس التحصيل الدراسي ، أنواع التحصيل الدراسي ، أهداف التحصيل الدراسي ، أهمية التحصيل الدراسي ، و العوامل المؤثرة فيه ، الألعاب الالكترونية و التحصيل الدراسي و قد خلصنا إلى حوصلة تضمنت ماجاء ضمن إطار الفصل .

أما الجانب الميداني فتضمن فصلين و هما :

الفصل الرابع : بعنوان الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية ، و تم التطرق فيه إلى تمهيد ، منهج و حدود الدراسة ، الدراسة الإستطلاعية ، الأدوات التي تم من خلالها جمع بيانات الدراسة (وصفها) ، إضافة إلى مجتمع و عينة الدراسة ، و الأساليب الإحصائية التي اعتمدت لمعالجة فرضيات الدراسة .

الفصل الخامس : تحت عنوان عرض و تحليل و تفسير و مناقشة نتائج الدراسة ، و تم من خلال هذا الفصل عرض و تحليل النتائج ، وذلك من خلال التطرق لجميع فرضيات الدراسة ، إضافة إلى تفسير ومناقشة نتائج الدراسة ، وذلك بالخوض في التعمق في الفرضيات المطروحة ، وما جاءت به من نتائج على ضوء النظريات و مجمل الدراسات السابقة ، و تمت خلاصة الدراسة بطرح الإستنتاج العام و المقترحات .

و في الأخير قائمة المراجع و الملاحق .

الفصل الأول

الفصـــل الأول : الإطـــار العـــام للدراســـة

1_ مشكلــة الدراســة .

2– فرضيـــات الدراســة .

3– أهـــداف الدراســـة .

4– أهميـــة الدراســـة .

5– المفـاهيـــم الإجرائيـــة للدراســـة .

6– الدراســـات السابقـــة .

1- مشكلــة الدراســة :

يعد القرن الواحد و العشرون عصر السرعة و التطور فالإنسان في هذا العصر وصل إلى ذروة تطوره مما أدى إلى ظهور كم هائل من الاختراعات التي لا يمكن إحصاءها ، ومن بين أهم اختراعات هذا العصر " الألعاب الالكترونية " ، التي انتشرت في المجتمع بشكل رهيب فهي موجودة في كل بيت ، إذ أصبحت هذه الألعاب وجهة كل شرائح المجتمع كبارا وصغارا وخاصة لدى فئة المراهقين ، فهي تجذبهم بتقنياتها العالية التي توفر لهم التسلية و المتعة التي يبحثون عنها بفضل التقدم والتطور الذي وصلت إليه ، فهي أصبحت أقرب إلى العالم الحقيقي بفضل أنظمة المحاكاة و التفاعل والتأثيرات الصوتية والبصرية والحركية التي تتميز بها .

و قد أدّت التطورات التكنولوجية الحاصلة إلى ظهور أدوات جديدة ومن بين هاته الأخيرة التي ظهرت وازدهرت " الهاتف الذكي " والذي أصبح من أهم الأجهزة التي يستخدمها الأفراد في حياتهم اليومية ، وقد انتشرت هذه التكنولوجية الحديثة في مجتمعنا الجزائري ، لاسيما لدى شريحة المراهقين المتمدرسين من كلا الجنسين ، و باختلاف أعمارهم و انتماءاتهم إذ أضحى امتلاكهم للهاتف شيئا عاديا و مألوفا بل أصبح عدم امتلاكهم لهذه التكنولوجية هو الشيء الغريب ، و قد دخلت مصطلحاته قاموس كلماتهم اليومية و مع استعمالهم لهذه التقنية في مختلف أنشطتهم أصبحت تتشكل لديهم تصورات مسبقة لها و عليها تبنى استخداماتهم المختلفة و المتنوعة، ذلك لأنه مزوّد بتطبيقات متعددة و مختلفة تسهل تبادل المعلومات بطريقة محترفة و دقيقة إضافة الى تحديثات يومية ، فهذا التقدم الإلكتروني التقني المتسارع في الهواتف الذكية سمح بتطوير أساليب اللعب و الترفيه ، فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني حتى في مجال اللعب .

فالألعاب الإلكترونية أصبحت حقيقة تشكل ظاهرة واقعية و لقيت رواجا كبيرا في المجتمعات العربية و الأجنبية عامة و الجزائر خاصة و ذلك بسبب انتشار الهواتف الذكية واستغلالها و سهولة التحكم فيها ، إذ تعتبر من بين أحدث الألعاب في العالم والتي لم تكن معروفة من قبل ، وفي ظلها تطورت أساليب اللعب والتسلية وامتازت بخاصية جذب المستخدمين لأنها تقدم ألعابا افتراضية كالرسوم والخيال والمغامرة بشكل يجعلهم يلعبون لفترات طويلة ، إذ كل منهم بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه ، وقد يصل إلى الإدمان في لعبة إلكترونية ما و عدم القدرة على الامتناع عن لعبها ، مما يؤثر على العديد من مجالات حياة المراهق باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة وقابلة للتأثر ، وبالتالي قد تتغير سلوكاته وقد أثبتت الكثير من الدراسات أن للألعاب الإلكترونية آثارا متعددة على المراهق منها ما هو إيجابي و أكثرها ما هو سلبي .

إن الألعاب الإلكترونية اليوم تكاد تكون ميزة مقتصرة على المراهق المتمدرس، لأن هذا الأخير يعتبر من أكثر الفئات الاجتماعية اهتماما وتفاعلا معها ، و عليه تمثل الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فكما تزيد مهارات المراهقين المتمدرسين القدرة على تطوير وتنمية قدراتهم العقلية وغيرها، إلا أنها في نفس الوقت قد تحمل الكثير من الآثار السلبية عليهم وخصوصا أثرها على تحصيلهم الدراسي إذ أنها تقودهم إلى إهمال واجباتهم الدراسية وضياع الوقت والتسرب من المدرسة أثناء فترة الدراسة و تقودهم لسهر الليل لفترات طويلة الأمر الذي يؤثر بالسلب على تركيزهم ومدى فهمهم واستيعابهم فتجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للمدرسة صباحا ، و إن ذهبوا فإنهم لا يستمرون طويلا في مقاومة الإرهاق البدني والذهني فيستسلمون للنوم أو التشتت مما يؤدي إلى اضطرابات ومشكلات في التحصيل الدراسي والتعلم وبالتالي يؤدي إلى تخلفهم الأكاديمي .

تعد الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي من الظواهر الحديثة التي اكتسحت عالم المراهق المتمدرس ، فصارت متاحة في أي وقت ومكان مما أثر بشكل كبير خاصة في التحصيل الدراسي .

إذ يعتبر التحصيل الدراسي من أهم المواضيع التي حظيت باهتمام علماء النفس وعلماء الاجتماع والأوساط التعليمية والتربوية ، فهو مادة للحوار والمناقشة وميدان للبحث و الدراسات لما يكتسبه من أهمية وماله من دور كبير في إعداد الناشئة إعدادا يكون كفيل بتفجير طاقاتها والمساهمة في تحقيق أهداف المجتمع .

وقد سعت المجتمعات و لازالت تسعى من خلال مؤسساتها التعليمية الرائدة فيها إلى الرفع من مستوى تحصيلها الدراسي و المتمثل في كم المعلومات والمهارات التي يتوجب على هذه الفئة فهمها واستيعابها أثناء الأداء الدراسي . فاستخدام التلاميذ لهذه الألعاب كان له أثر على حياتهم اليومية بشكل عام و على تحصيلهم الدراسي بشكل خاص، فالتلاميذ عادة يندفعون نحوها دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية السلوكية أو الصحية أو الفكرية .

وبعد إطلاعنا على العديد من الدراسات في جميع أنحاء العالم و التي أجريت لفهم أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ، فقد وجدنا أنها ظاهرة سريعة النمو تؤرق الجميع خاصة المربين و الأولياء و المؤسسات التعليمية التربوية ، و من بين الإحصائيات المسجلة أنه قُدّر عدد اللاعبين في عام 2020 حوالي 2.7 مليار . (Deyan, 2021)

و في هذا السياق دراسة أجريت في " جامعة أكسفورد" والتي أجراها " أندرو بريبيلسكي Andrew pribilsky " (2020) وجد أن التلاميذ الذين يقضون وقتا طويلا في الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف

الذكية يعانون من تراجع في أدائهم الدراسي ، و كلما زادت مدة الألعاب ، زادت احتمالية الحصول على درجات منخفضة . وكشفت دراسة أخرى من "جامعة كاليفورنيا " " لـ : جواكين و جازالي Joaquin and Gazali "(2013) أن بعض أنواع الألعاب الالكترونية قد تحسن من القدرات الذهنية للمراهقين ، مما قد يؤدي إلى تحسين التحصيل الدراسي ، فقد وجد الباحثان أن الألعاب التي تتطلب التفكير الإبداعي و حل المشكلات يمكن أن تعزز القدرات العقلية لديهم ، و في الإستبيان الذي تناول تأثير الألعاب الالكترونية و الذي شمل آراء الآباء و الأمهات و المعلمين ، أجرته منظمة الصحة العالمية (WHO) ، و الذي ركّز على تأثيراتها المفرطة خلال فترة جائحة Covid-19 فوجدوا أن الألعاب عبر الهاتف الذكي تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي وخاصة عندما يتم استخدامها بشكل مفرط وغير مراقب .

كما تشير دراسة أيضا " لمركز أبحاث التعليم " للباحثة "إليزابيث فانديووتر Elizabeth Vandewater"

(2015) إلى أن هناك علاقة بين كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية وتأخر التلاميذ في إنجاز واجباتهم المدرسية مما يؤدي إلى تراجعهم في التحصيل ، ومن الدراسات العربية نجد من جامعة النجاح بنابلس– فلسطين للباحث " ممدوح نصيرات (2022) قد توصل إلى أن المراهقين يفضّلون استخدام الهاتف الذكي للألعاب الإلكترونية بصورة أكبر، وأنهم يقبلون إلى ممارسة الألعاب بغرض التسلية والترفيه كما يضيف إلى أن آثار ممارسة الألعاب جاءت منخفضة ، وأكد على أن الذكور أكثر ممارسة لها مقارنة بالإناث . ومن الدراسات الجزائرية نجد الباحثين "فرفور عبد الكريم ، بامجيد سالم" (2022) قد توصلا إلى أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية لا تؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين . و إنطلاقا من هذه الدراسات والإحصائيات يمكن القول بأن هناك جدلا ملحوظا للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي للمراهق المتمدرس مما أثار فضولنا و جاءت أهمية هذه الدراسة للبحث في" أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي للمراهقين المتمدرسين" .

و بناءاً عليه فإن مشكلة الدراسة تتبلور في الكشف عن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية و كذلك التعرف على طبيعة أثر هذه الألعاب عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي و الكشف عن ما إذا كانت هناك فروق بين المراهقين المتمدرسين من تلاميذ الطور المتوسط من متوسطة الشهيد " نيد الطاهر" بولاية الوادي .

و هذا من خلال الإجابة على التساؤلين الرئيسيين التاليين :

- **ما مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط ؟**

- **هل توجد فروق بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية ؟**

2- فرضيـات الدراسـة :و لما كانت الفرضية جوابا مؤقتا للمشكلة كانت فرضيات الدراسة على النحو التالي :

1.2 تتميز الألعاب الالكترونية لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع .

2.2 لا توجد فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية .

3- أهـداف الدراسـة : يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الغرض الذي يود الباحث الوصول إليه و الغاية التي يود تحقيقها و يمكـن تلخيـص الأهـداف فيمـا يلـي :

- التعرف على طبيعة و مستوى ممارسة واستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط .
- التعرف على مستوى إقبال المراهقين المتمدرسين على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي بالطور المتوسط .
- الكشف عن مستوى أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط .
- الكشف عن وجود فروق من عدمها بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية .
- الكشف عن وجود فروق من عدمها بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي .
- الكشف عن وجود فروق من عدمها بين الجنسين من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي .
- معرفة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور التوسط .

4- أهميـــة الدراســـة :

تتمثل أهمية الدراسة في أهمية الموضوع في حد ذاته ، و النتائج المتوصل إليها ، و التي سوف تسهم في تقديم إضافة **علمية وعملية** في مجال : علم النفس المدرسي ، وتأتي أهمية هذه الدراسة في كونها بحثت في طبيعة و مستوى أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية من طرف فئة التلاميذ المراهقين و ما يترتب على ذلك من آثار قد تؤثر على مسارهم الدراسي ، الذي أصبح ظاهرة تدعو للمزيد من البحوث والدراسات ، وهذا راجع لأثرها على سلوكهم بشكل عام و تحصيلهم الدراسي بشكل خاص ، مما يمكّن المسؤولين التربويين في المؤسسات التعليمية (مدراء ، معلمين ، مستشارين ، و أولياء) من وضع سياسات أو نظام عمل للتقليل من آثارها السلبية و يمكن إيجاز الأهميـة العلميـة والعمليـة فيمـا يلـي :

أ- الأهميـــة العلميـــة :

- فهم تأثير التكنولوجيا على السلوك و التعلم : تتيح لنا الدراسة فهم كيف تؤثر التكنولوجيا الحديثة على سلوكيات المراهقين و نمط حياتهم من خلال معرفة وتيرة استخدامهم للألعاب و طبيعة الوقت الذي يقضيه هؤولاء فيها ، و يمكننا من تحديد العلاقة بين هذا النشاط و التحصيل الدراسي .
- تحديد مختلف العوامل ذات التأثيرات النفسية و الاجتماعية : حيث يساعد البحث في هذا المجال على تحليل و فهم مختلف العوامل التي تحيط بالمراهقين المتمدرسين والتي قد تؤثر إما سلبا أو إيجابا عليهم من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، وبالتالي يمكن تطوير برامج دعم نفسي و اجتماعي للمراهقين .
- إرشاد أولياء الأمور و المعلمين : توفر أدلة موضوعية يمكن استخدامها لإرشاد أولياء الأمور و المعلمين حول كيفية توجيه استخدام الألعاب الالكترونية بشكل يوازن بين الترفيه و التعليم ، و يمكن وضع سياسات و إرشادات حول الوقت المناسب و المحتوى الملائم للألعاب .
- تعزيز المهارات الحياتية : إن الألعاب الالكترونية قد تساهم في تطوير مهارات حياتية مهمة مثل : التخطيط الاستراتيجي ، إدارة الوقت ، و التعاون ، فهم هذه الفوائد المحتملة يمكن أن يدعم استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية فعالة .

ب- الأهميـة العمليـة : و هي متعددة الأوجه تشمل جوانب "اجتماعية ، تعليمية ، نفسية" وفيما يلي أهمها :

- فهم تأثير الألعاب على الأداء المدرسي : حيث تساعد الدراسة في تحديد ما إذا كانت الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا أو إيجابا على التحصيل الدراسي ، ومن ثمة الاشارة إلى أن الألعاب التي تتطلب التفكير

الاستراتيجي و حل المشكلات يمكن أن تعزز مهارات التفكير النقدي و الإبداعي و التي تنعكس إيجابيا على الأداء المدرسي .

- تحديد التوازن بين الترفيه والدراسة : من خلال معرفة تأثير الألعاب يمكن للآباء و المعلمين تحديد أفضل الطرق لتحقيق توازن بين وقت اللعب و الدراسة مما يساعد في تطوير عادات صحية للإستخدام التكنولوجي .
- التوجيه التربوي و صنع السياسات : يمكن أن تساعد في صياغة سياسات تربوية و تعليمية أفضل بما في ذلك وضع قيود زمنية على استخدام الألعاب الالكترونية في المدراس أو تقديم بدائل تعليمية تعتمد على نفس التقنيات الجذابة .
- توفر بيانات هامة تساعد في تحسين البيئة التعليمية و توجيه السياسات التربوية و الاجتماعية بشكل يساهم في تنمية متوازنة للمراهقين المتمدرسين .

5-المفاهيم الإجرائية للدراسة :

5-1 المفهوم الإجرائي للألعاب الإلكترونية : تتمثل في مختلف التطبيقات التي تعرض على اللوحات أو شاشة الهاتف الذكي بحيث ينخرط فيه اللاعبين في ممارسة لعبة إلكترونية تحكمها قواعد وضوابط معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، و يطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية و يتم تشغيلها عادة على منصة الهواتف الذكية و بالتالي تزود التلميذ المراهق بالمتعة من خلال المؤثرات الصوتية والرسومات المنبعثة من اللعب ، والذي يعتمد على أسلوبي التحدي والمنافسة .

5-2 المفهوم الاجرائي للهاتف الذكي : هو عبارة عن جهاز إلكتروني لاسلكي ذو حجم صغير، سهل الاستخدام ، قابل للحمل و التنقل يستخدم بشاشة اللمس ، يستعمله المراهق في تصفح الأنترنت وجميع المواقع الالكترونية المزودة بألعاب إلكترونية وكاميرا خلفية و أمامية وبرامج متعددة ومجانية حيث يحتوي على خدمات تقنية بنظام تشغيل متعدد المهام ويدعم تطبيقات التصوير كما يستخدم كجهاز حاسوب صغير متنقل ، وفي نفس الوقت يمكن استخدامه في ألعاب الفيديو و الموسيقى .

5-3 المفهوم الإجرائي للتحصيل الدراسي : هو مجموع ما تحصل عليه التلميذ المراهق من مهارات و قدرات و معارف و معلومات في مرحلة تعليمية للطور المتوسط بالاعتماد على برنامج ومقرر دراسي ، من خلال الاعتماد على برنامج للتقييم عبر إجراء الاختبارات بإشراف الأساتذة ، ونقيسه بالمعدل الفصلي أو السنوي الذي يتحصل عليه التلميذ المراهق .

5-4 المفهوم الاجرائي للمراهق المتمدرس : هو التلميذ المراهق الذي يدرس في طور التعليم المتوسط ، و الذي يكون في فترة عمرية مرحلية للمراهقة و التي تشير إلى مرحلة ينتقل فيها إلى ما بعد الطفولة أي المرحلة التي تلي الطفولة و الاقتراب من البلوغ و الرشد ، بحيث يكون فيها المراهق حساس و يتفاعل ويتأثر بشكل كبير بعوامل التقدم التكنولوجي المحيطة به خاصة في هذا العصر الذي اقترن فيه المراهقين بالوسائل التكنولوجية بشكل كبير تجاوز الحد الطبيعي ، و هي فترة تمتد حسب دراستنا وتقصر على الفترة العمرية من (12 سنة إلى17 سنة) و يمكن تقسيمها إلى مرحلتين متتابعتين :

من(12 سنة إلى 14 سنة) و هي المرحلة الأولى للمراهقة .

من (15 سنة إلى 17 سنة) و هي المرحلة الثانية للمراهقة .

و التي تستغرق مرحلة الطور المتوسط فقط ، و لها خصائصها و متطلباتها المتعددة .

6- الدراسات السابقة :

باستعراض الإنتاج الفكري في مجال الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي على حد سواء وجدنا العديد من الدراسات التي اهتمت بالموضوع و عالجته و خاصة من الإتجاه التربوي والتعليمي سواء الإنتاج الفكري العربي أو الأجنبي ولكن لم يلق موضوع الألعاب الإلكترونية في المكتبات الاهتمام البحثي العربي الاهتمام الكبير ، على النقيض نجد العديد من الدراسات الأجنبية التي أعطت أهمية كبيرة و بالغة لهذا الموضوع في المكتبات على إختلاف أنواعها و ذلك كونها تميزت بالتسارع في التقدم التكنولوجي و سيتم عرض جملة من هذه الدراسات و التي نلخصها فيما يلي :

6-1. الدراسات المتعلقة بالمتغير الأول: الألعاب الإلكترونية و الهاتف الذكي :

أ/- الدراسات العربية :

- **الدراسة الأولى :**

دراسة "عبد الله الهدلق" (2010) : "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية" انطلق الباحث من إشكالية مفادها التعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النشاط فحدد الباحث التساؤل الرئيسي :

- ما إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية ؟ وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام الابتدائي ، المتوسط ، الثانوي ، بمدينة الرياض .

و قد أجراها على طلاب من مدارس الرياض بالسعودية بلغ عددهم (339) طالبا ، و اعتمد فيها الباحث على المنهج الوصفي باعتباره المنهج المناسب للدراسة ، وأداة الإستبيان لجمع المعلومات حيث طبق عينته واختار ثلاثة مدارس ابتدائية ، و ثلاثة مدارس من المتوسط ، وثلاثة مدارس من الثانوي .

هذا و قد توصلت الدراسة إلى أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارا إيجابية ، و أخرى سلبية ، و من الآثار الإيجابية إسهام الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الأنترنت في تحسين بعض المهارات الاجتماعية و الأكاديمية ، مثل مهارة البحث عن المعلومات ومهارة الطباعة ، و مهارة الكتابة ، و مهارة اكتساب اللغات الأجنبية و مهارة التفكير الناقد و مهارة حل المشكلات ، أما الآثار السلبية فهي عديدة و تم تصنيفها إلى ست فئات : أضرار دينية ، أضرار سلوكية و أمنية ، أضرار صحية و أضرار اجتماعية و أكاديمية ، و أيضا أضرار عامة ، كما توصلت إلى وجود عدة عوامل تدفع الطلاب لممارسة الألعاب الإلكترونية أهمها السعي للفوز و التحدي و المنافسة .

- **الدراسة الثانية :**

دراسة "مريم قويدر "(2012/2011) : بعنوان" أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل"

انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال واقعها و أسباب انتشارها المذهل لأنها أصبحت مصدرا للترفيه و التسلية من طرف هذه الفئة و لأنهم أصبحوا يقضون أوقاتا طويلة في اللعب لذا عالجت هذه الدراسة أثر هذه الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة و قد أجريت على مفردات عينة تتراوح أعمارهم ما بين (7-12سنة) وقد بلغ عددها (200 فرد) ، و قد اعتمدت الباحثة في الدراسة على منهج المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للدراسة ،كما اختارت الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث ، حيث توصلت الباحثة في نهاية الدراسة إلى مجموعة نتائج أهمها :

– يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في المناسبات و العطل و هذا راجع إلى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء ، مما يقلل هذا من الضرر على التحصيل الدراسي.

– احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات التي يحبها الأطفال المتمدرسين و يميلون نحو شرائها و اقتنائها .

– هناك فروق بين ذكور و الإناث بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب .

- **الدراســة الثالثــة :**

دراسـة "نايف بن خالد الجلعود"(2012) الموسومة بـ "تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال" تعالج دراسته موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال ، و تركز على الجوانب النفسية و الاجتماعية و السلوكية لهذه الألعاب. و هدفها تحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وفهم العلاقة بين مدة اللعب و التغيرات السلوكية و التعرف على سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية ، ودوافع ممارستها من وجهة نظر الأولياء لفئة عمرية تراوحت بين (7-15 سنة) ، و تم اختيار العينة من مدارس مختلفة لضمان تنوع الخلفيات الإجتماعية و الإقتصادية ، و قد استعمل الإستبيان وتم توزيعه على الأطفال و أولياء أمورهم و معلميهم ، وقد اختير المنهج الوصفي التحليلي ومن بين النتائج المتوصل إليها فيما يخص النتائج السلبية المترتبة من ممارسة الألعاب الإلكترونيــة نجـد :

- يمارس الأطفال الألعاب الإلكترونية ذات الطابع القتالي و هذا ما ينمي الطابع القتالي لديهم .
- معدل الوقت الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يقدر بـ (6-16ساعة) وهذا ما يجعل الطفل يميل للوحدة والانعزال . و توصل إلى نتائج إيجابية منها : تحسين بعض المهارات الحركية و الدقة في الأداء لدى الأطفال الذين يلعبون ألعابا تحتاج إلى تفاعل سريع ، و كذلك تنمية القدرات العقلية مثل التفكير الإستراتيجي و حل المشكلات و غيرها .

- **الدراســة الرابعــة :**

دراسـة "سومية قدي" (2018) : بعنوان **"إدمان الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي** "دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم ، هدفت للكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية و التنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ الابتدائي حيث بلغت العينة (45) تلميذا وطبقت إستبيان الإدمان من إعداد الباحثة ومقياس التنمر المدرسي لخوج وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة دالة إحصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية و ظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية. و أيضا توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس ولصالح الذكور .

- **الدراســة الخامســة :**

دراسـة " ممدوح حسن حسان نصيرات "(2022) : حيث قدم فيها تحليلا شاملا "**لدوافع استخدام الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها النفسية و الاجتماعية لدى المستخدمين ،خاصة في فئة الأطفال**

و المراهقين" بالإضافة إلى استكشاف التأثيرات النفسية و الاجتماعية الناتجة عن هذا الاستخدام و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب المرحلتين الإعدادية والثانوية . وقد هدفت دراسته إلى تحليل الدوافع التي تقود المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية ، وفهم التأثيرات النفسية و الاجتماعية لهذا الاستخدام على الفئة المستهدفة وأيضا التعرف على الفروقات بين التأثيرات الإيجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية . واختار الباحث عينة من الأطفال والمراهقين تتراوح أعمارهم بين (10 إلى 18 سنة) ، وتم اختيار العينة من مدارس مختلفة و مناطق محيطة ، مستعملا المنهج الوصفي التحليلي السببي وشملت عينته (244) طالبا وطالبة من مدينة الطيبة (فلسطين) وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية الميسرة وأسفرت نتائجه كالتالي :

- أن المراهقين يفضلون استخدام الهاتف الذكي للألعاب الإلكترونية بصورة أكبر .
- الترفيه والتسلية كدافع أساسي لاستخدام الألعاب الإلكترونية ، والهروب من الواقع و الضغوط النفسية.
- التحدي و الرغبة في تحقيق الإنجازات داخل الألعاب .
- زيادة معدلات العزلة الاجتماعية بسبب الإنغماس في الألعاب .
- إرتفاع مستوى القلق و التوتر بين المستخدمين نتيجة للضغوط داخل الألعاب .
- توجد فروق في استخدام الألعاب الإلكترونية بين الجنسين حيث تأكد بأن الذكور يقبلون على ممارسة الألعاب بمستوى أعلى مقارنة بالإناث .
- مستوى الأثار النفسية و الاجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية جاء منخفضا .

ومن بين نتائج الإيجابية وجد : تحسين بعض المهارات العقلية مثل : حل المشكلات ، وتعزيز المهارات الحركية والدقة في التفاعل مع الألعاب .

ب/– الدراسات الأجنبية :

- **الدراسة الأولى :**

دراسة "كريغ أندرسون و كارين ديلان (2000) Craig Anderson and Karen E.Dillan : بعنوان" **العنف في ألعاب الفيديو**" الأثار على السلوك العدواني و النزعة إلى العنف ، حيث تناولت **تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على الأفكار والمشاعر و السلوك العدواني لدى اللاعبين، مع التركيز على كل الأبحاث التجريبية و الميدانية**. وهدفت هذه الدراسة إلى التحقيق في كيفية تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني في بيئة مختبرية مضبوطة و أيضا دراسة العلاقة بين استخدام

ألعاب الفيديو العنيفة و السلوك العدواني في الحياة اليومية ،حيث استخدم الباحثان عينتين مختلفتين وهما العينة التجريبية : وتضمنت طلابا جامعيين تم اختيارهم للمشاركة في تجارب مختبرتية تتعلق باللعب بألعاب فيديو عنيفة و غير عنيفة . والعينة الميدانية : شملت طلابا من المرحلة الثانوية و الجامعية تم استطلاع آرائهم حول استخدامهم لألعاب الفيديو و سلوكهم العدواني في الحياة اليومية . وقد استخدما المنهج التجريبي والمنهج الوصفي التحليلي ، وقد أظهرت التجارب المختبرية أن المشاركين الذين لعبوا ألعاب فيديو عنيفة أظهروا مستويات أعلى من الأفكار و المشاعر والسلوك العدواني مقارنة بأولئك الذين لعبوا ألعابا غير عنيفة ، و أنهم يميلون إلى استخدام ألعاب الفيديو بشكل مكثف نتيجة لتأثير أقرانهم و رغبتهم في التفاعل الاجتماعي ، وتكرار اللعب بألعاب عنيفة زاد من النزعة إلى العنف و العدوانية بشكل ملحوظ. وأظهرت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن هناك ارتباطا إيجابيا بين الوقت المخصص للعب ألعاب الفيديو العنيفة و السلوك العدواني في الحياة اليومية. واستخدام الألعاب العنيفة كان مرتبطا بزيادة السلوك العدواني لدى الشباب و المراهقين .

- **الدراســة الثانيــة :**

دراســة "كريستوفر فيرغسون وآخرون(2011) Christopher Firguson and All :

هذه الدراسة قدمت تحليلا نقديا "**لتأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني لدى الأطفال و المراهقين**" ، حيث عالجت تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني ، وتساءلوا عما إذا كان هذا التأثير ناتجا عن استخدام الألعاب نفسها أم نتيجة لعوامل أخرى مثل العنف المدرسي والدوافع الذاتية للعنف. و هدفت هذه الدراسة إلى فحص العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة و السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين. وتحليل تأثير العوامل الأسرية و الدوافع الذاتية للعنف على هذه العلاقة .

اختار الباحثون عينة متنوعة من المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين (12 إلى 18 سنة) تم جمع البيانات من مدارس مختلفة ، حيث بلغ حجم العينة حوالي (165 مراهقا) ، واستخدموا المنهج الوصفي التحليلي وقد أظهرت الدراسة أنه لم يجد الباحثون علاقة سببية قوية بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني لدى المراهقين كما بينت أن تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني قد يكون مبالغا فيه في بعض الدراسات ، وأشارت النتائج إلى أن المراهقين الذين يعيشون في بيئات أسرية عنيفة أو لديهم دوافع ذاتية للعنف كانوا أكثر عرضة لإظهار سلوكيات عدوانية و تم التوصل إلى أن ألعاب الفيديو توفر طرقا متنوعة للتفاعل والتواصل مما يجذب المراهقين لاستخدامها بشكل متزايد .

- **الدراســة الثالثــة :**

دراســة "كينيث سي وينترز (2013) Kenneth C.Winters": عالجت هذه الدراسة "**العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو و تطور الدماغ لدى المراهقين وتأثير ذلك على صحتهم النفسية و السلوكية**" وهدفت إلى فهم العوامل التي تزيد من خطر إدمان ألعاب الفيديو بين المراهقين و تحليل التأثيرات النفسية

و السلوكية الناتجة عن إدمان ألعاب الفيديو، وقد اختار عينة من المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين (12 إلى 18سنة) وتم اختيارهم من مدارس مختلفة في الولايات المتحدة ،حيث بلغ حجم العينة حوالي(300 مراهقا).

وقد استخدم المنهج الوصفي التحليلي مستعملا استبيانات مفصلة لقياس مستويات إدمان ألعاب الفيديو ، الصحة النفسية و السلوكيات المرتبطة بها، كما استخدم" التصوير بالرنين المغناطيسي الوظيفي لدراسة تأثير إدمان ألعاب الفيديو على تطور الدماغ لدى مجموعة فرعية من العينة. و بعد تطبيق التحليل الإحصائي توصل إلى النتــائـج التاليــة :

- أظهرت النتائج أن المراهقين المدمنين على ألعاب الفيديو يعانون من تغييرات في مناطق معينة من الدماغ مثل القشرة الأمامية المرتبطة بالتحكم في الدوافع وصنع القرار.
- التأثيرات النفسية : ارتفاع مستويات القلق و الاكتئاب بين المراهقين المدمنين على ألعاب الفيديو.
- ظهور أعراض انسحابية مثل التوتر والعصبية عند التوقف عن اللعب وزيادة السلوكيات العدوانية والميل للعزلة .
- التأثيرات السلوكية : انخفاض الأداء الأكاديمي نتيجة للوقت الطويل المخصص لألعاب الفيديو.
- العوامل الأسرية والاجتماعية مثل عدم الرقابة الأبوية والتعرض للعنف الأسري كانت مرتبطة بزيادة خطر إدمان ألعاب الفيديو.
- أن من بين دوافع استخدام المراهقين لألعاب الفيديو هو الهروب من الضغوط النفسيية و الاجتماعية .

6-2. الدراسات المتعلقة بالمتغير الثاني : التحصيل الدراسي :

أ/- الدراسات العربية :

- **الدراسة الأولى :**

دراسة "علي محمود"(2004) : وعنوانها"**نمذجة العلاقة البيئية بين تقدير الذات و التحصيل الدراسي للمراهقين من المجتمع السعودي**"وهي دراسة بحثت في كيفية تأثير البيئة على العلاقة بين تقدير الذات والتحصيل الدراسي لدى المراهقين ، مع التركيز على دور العوامل البيئية في هذه العلاقة ، والهدف كان فهم كيفية تأثير البيئة الاجتماعية و المدرسية و العائلية على تقدير الذات و بالتالي على التحصيل الدراسي و شملت الدراسة على عينة من المراهقين في المرحلة الثانوية تتكون من (300) طالب وطالبة تم اختيارهم من عدة مدارس مختلفة لضمان تنوع العينة و تمثيلها للواقع بشكل أفضل و قد استخدم المنهج الوصفي الارتباطي وتم استخدام مقياس لقياس تقدير الذات يتضمن أسئلة موجهة لقياس جوانب مختلفة من تقدير الذات لدى المراهقين كما تم جمع بيانات التحصيل الدراسي من السجلات المدرسية . وتوصل إلى النتائج التالية :

- علاقة إيجابية قوية بين تقدير الذات والتحصيل الدراسي أي أن المراهقين الذين يتمتعون بتقدير الذات مرتفع يميلون إلى تحقيق نتائج دراسية أفضل .كما أظهرت أن العوامل البيئية تلعب دورا مهما في هذه العلاقة ، الدعم الأسري، العلاقات الإيجابية مع المعلمين والمشاركة في الأنشطة المدرسية والاجتماعية كانت من العوامل التي تساهم في تحسين تقدير الذات وبالتالي التحصيل الدراسي ،كما أوضحت أن العوامل البيئية ليست متساوية بين جميع المراهقين، بعض المراهقين يتأثرون بشكل أكبر بالدعم الأسري بينما يتأثر آخرون بشكل أكبر بالبيئة المدرسية أو الاجتماعية وعليه خلصت إلى أن تعزيز تقدير الذات لدى المراهقين يمكن أن يؤدي إلى تحسين التحصيل الدراسي و أن البيئة تلعب دورا حاسما في هذه العملية .

- **الدراسة الثانية :**

دراسة " إبراهيم محمد عيسى" (2006) : بعنوان" **أبعاد مفهوم الذات وعلاقتها بالتحصيل الدراسي**" تناولت العلاقة بين مختلف جوانب مفهوم الذات و كيفية تأثيرها على التحصيل الدراسي لدى الطلاب ، الهدف الأساسي كان فهم الطلاب لأنفسهم (مفهوم الذات) و أدائهم الدراسي. وقد شملت الدراسة عينة من الطلاب في المرحلة الثانوية و تم اختيار (400) طالب و طالبة من مختلف المدارس لضمان تنوع العينة وموثوقية النتائج . واستخدم المنهج الوصفي الارتباطي وأسفرت نتائجه أنه : - هناك علاقة إيجابية قوية بين مفهوم الذات الأكاديمي (كيف يرى الطالب نفسه كطالب) والتحصيل الدراسي ، فالطلاب الذين لديهم مفهوم ذات أكاديمي مرتفع

يميلون إلى تحقيق نتائج دراسية أفضل . وقد وجد أن العلاقة بين أبعاد مفهوم الذات والتحصيل الدراسي قد تختلف بناءا على الجنس ، حيث كانت العلاقة أقوى لدى الإناث في بعض الأبعاد مقارنة بالذكور. و أما الفروق العائدة لمستوى التحصيل الدراسي فكانت دالة في خمسة أبعاد وهي: بعد العلاقات العائلية ، العلاقات الاجتماعية ، بعد الشخصية ، و البعد الأكاديمي و القلق فضلا عن الدرجة الكلية المتعلقة بالمقياس.

- **الدراســة الثالثــة :**

دراســة " أحمد حسن العسيري "(2010) : بعنوان "تأثير العوامل الأسرية و الاجتماعية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين" وقد بحثت الدراسة في كيفية تأثير العوامل الأسرية و الاجتماعية على تحصيل الطلاب الأكاديمي ، و شلمت العينة (350) طالب و طالبة من المدارس الثانوية في مدينة جدة. و استخدم فيها الباحث المنهج الوصفي التحليلي لفهم العوامل الأسرية و الاجتماعية و أسفرت نتائجه على أن هناك تأثير إيجابي كبير للدعم الأسري على التحصيل الدراسي، و تأثير العوامل الاجتماعية (الأصدقاء ، البيئة المدرسية) على التحصيل الدراسي ، و أكدت النتائج على أهمية توفير بيئة أسرية داعمة لتحسين الأداء الدراسي .

- **الدراســة الرابعــة :**

دراســة "فاطمة علي القحطاني"(2012) : و عنوانها **" تأثير الأنشطة اللاصفية على التحصيل الدراسي للمراهقين"**، وتناولت تأثير الأنشطة اللاصفية (الرياضية ، الثقافية ، الفنية) على تحصيل الطلاب الأكاديمي . و شملت عينتها (300) طالب و طالبة من المدارس الثانوية في الرياض ، مستخدمة " المنهج التجريبي " وأسفرت نتائجها على أنه :

- هناك علاقة إيجابية بين المشاركة في الأنشطة اللاصفية و التحصيل الدراسي .
- الأنشطة الرياضية لها تأثير إيجابي أكبر على التحصيل الدراسي مقارنة بالأنشطة الثقافية و الفنية .
- تؤكد على تعزيز المشاركة في الأنشطة اللاصفية كوسيلة لتحسين الأداء الأكاديمي .

- **الدراســة الخامســة :**

دراســة "محمود عبد الله الزهراني"(2015) : بعنوان **" دور البيئة المدرسية في تحسين التحصيل الدراسي لدى المراهقين"** حيث ركزت الدراسة في تأثير البيئة المدرسية على التحصيل الدراسي للطلاب ، وقد شملت العينة (280) طالب و طالبة من المدارس الثانوية من منطقة مكة المكرمة و استخدم الباحث المنهج الوصفي الارتباطي لدراسة تأثير البيئة المدرسية . و جاءت نتائجه كالتالي :

- تأثير إيجابي كبير للبيئة المدرسية الداعمة للتحصيل الدراسي .

- أهمية العلاقة الجيدة بين الطلاب و المعلمين .
- أهمية تطوير البيئة المدرسية لتحفيز الطلاب على التحصيل الدراسي الأفضل .

- **الدراســة السادســة :**

دراسـة "محمد حنان"(2015) : بعنوان **"التفكك الأسري وعلاقته بالتحصيل الدراسي"**، وتناولت هذه الدراسة موضوع التفكك الأسري و أثره على التحصيل الدراسي و هدفت إلى فهم كيفية تأثير الظروف الأسرية غير المستقرة مثل : الطلاق و الانفصال والنزاعات الأسرية على الأداء الدراسي للتلاميذ في المدارس و أجريت الدراسة على عينة تتكون من (20 تلميذ) بالطور الابتدائي بمدرسة ببلدية "عين العلوي" وقد اعتمد الباحث على المقابلة مع التلاميذ و بعض المعلمين و أولياء الأمور كما استخدم سجلات الأداء الأكاديمي للتلاميذ لتحليل نتائجهم الدراسية و قد تم التوصل إلى بعض من النتائـج التاليــة :

– التفكك الأسري يؤدي إلى ضعف أو تدني التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الابتدائية نظرا لعدم وجود الاهتمام و المتابعة و التوجيه و الإرشاد ، عندما لا يجدون النصيحة ولا التشجيع لمواصلة الدراسة من قبل أحد من أفراد الأسرة أو من طرف الوالدين .

– التفكك الأسري يؤدي بالأبناء إلى الابتعاد عن الجو الأسري و البحث عن جو خارجي مثل الأصدقاء و يعتبرونهم ملجأ لهم في مساعدتهم لحل مشكلاتهم .

- **الدراســة السابعــة :**

دراسـة "محمد برو"(2017) : بعنوان**"أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية "** تناولت هذه الدراسة تأثير التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي للطلاب في المرحلة الثانوية ، و الهدف منها معرفة الأسباب التي تدفع التلاميذ لاختيار تخصص دراسي معين في المرحلة الثانوية و أيضا إلى استكشاف كيف يمكن للتوجيه المدرسي من خلال الإرشاد الأكاديمي و المهني أن يؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ و يعزز إنجازاتهم الدراسية ، و كذلك التعرف على العوامل المساعدة للتحصيل الدراسي الجيد. وقد بلغ مجتمع الدراسة (144) أستاذ وأستاذة من جميع التخصصات و(136) مستشارا ومستشارة، و(973)تلميذا وتلميذة من عدة ولايات الوطن. و استخدم المنهج الوصفي التحليلي حيث تم جمع البيانات من خلال استبيانات وزعت على الطلاب بالإضافة إلى مقابلات مع المستشارين و أولياء الأمور كما تم تحليل سجلات الأداء الدراسي للتلاميذ لتقييم تأثير التوجيه المدرسي على نتائجهم الدراسية . وقد أظهرت نتائج الدراسة من خلال الجانب الميداني أن

التوجيه المدرسي له تأثير إيجابي على التحصيل الدراسي للتلاميذ حيث أن التلاميذ الذين استفادوا من خدمات التوجيه المنتظم أظهروا مستويات أعلى من التحصيل مقارنة بأقرانهم الذين لم يستفيدوا من هذه الخدمات.

و أشارت إلى أن التوجيه يساعدهم على تحديد أهدافهم الأكاديمية و المهنية و يعزز دافعيتهم نحو الدراسة كما يساعد على التغلب على الصعوبات الدراسية و الشخصية ، وعليه تبين وجود علاقة إرتباطية بين علامة التوجيه وعلامة التحصيل الدراسي لتلاميذ الثانية ثانوي الموجهين بغير رغبة .

- **الدراسة الثامنة :**

دراسة "علي عبد الرحمان الشمري" (2018) : و المعنونة " **تأثير الصحة النفسية على التحصيل الدراسي للمراهقين"**، و التي بحثت في كيفية تأثير الصحة النفسية على التحصيل الدراسي للمتمدرسين، و قد شملت عينة قوامها (320) متمدرس و متمدرسة من مدارس الثانوية في المنطقة الشرقية مستخدما المنهج الوصفي الارتباطي وبعد تطبيق الأساليب الإحصائية اللازمة توصل إلى النتائج التالية :

- هناك علاقة إيجابية بين الصحة النفسية الجيدة و التحصيل الدراسي العالي .
- تأثيرات سلبية للضغوط النفسية و الاكتئاب على الأداء الأكاديمي . كما أكد على ضرورة توفير الدعم النفسي للطلاب لتحسين تحصيلهم الدراسي .

و عليه هذه الدراسات العربية الخاصة بالتحصيل الدراسي تقدم رؤى متعددة حول العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي لدى المراهقين ، تشمل هذه العوامل: (عوامل ذاتية، أسرية ، اجتماعية، مدرسية، نفسية) كلها تسلط الضوء على أهمية البيئة الداعمة ، سواء كانت أسرية أو مدرسية، و أهمية الصحة النفسية و المشاركة في الأنشطة اللاصفية لتحسين الأداء الأكاديمي .

ب/- الدراسات الأجنبية :

- **الدراسة الأولى :**

دراسة "جون مارشال رييف (2002) John Marshall Reeve " : تناولت دراسته" **دور دعم الاستقلالية في التحصيل الدراسي وذلك من منظور نظرية تحديد الذات"** وقد شملت العينة (300) طالب و طالبة في المرحلة الثانوية من عدة مدارس في الولايات المتحدة الأمريكية و استخدم الباحث المنهج الوصفي الارتباطي وقد اعتمد على استبيانات لقياس مدى دعم الاستقلالية من قبل المعلمين و مستويات الدافعية و التحصيل الدراسي و أسفرت نتائجه على أن :

- الدافعية الداخلية تؤدي إلى تحسين التحصيل الدراسي ، و أكد على ضرورة تدريب المعلمين على توفير بيئة تدعم الاستقلالية لتعزيز التحصيل الدراسي .

- **الدراســـة الثانيـــة :**

دراســة" كارول دويك (2007) Carol Dweck " :حيث بحثت **في تأثير العقلية (Mindset) سواء كانت ثابتة (fixed) أو نامية (growth) على التحصيل الدراسي لدى المراهقين** ، و شملت الدراسة على عينة تتكون من (400) طالب و طالبة في المرحلة الثانوية من عدة مدارس في كاليفورنيا و تم استخدام " المنهج التجريبي" لتحديد تأثير العقلية على التحصيل الدراسي كما استخدمت"إختبارات" لقياس نوعية العقلية و التحصيل الدراسي . و أظهـرت النتـائـج التـاليــة :

- الطلاب الذين يمتلكون عقلية نامية يظهرون تحصيلا دراسيا أفضل و يستجيبون بشكل إيجابي للتحديات .
- تأثير إيجابي للعقلية النامية على القدرة على التعلم و التطوير الأكاديمي ،كما تؤكد على ضرورة تعزيز العقلية النامية لدى الطلاب لتحسين أدائهم الدراسي .

- **الدراســـة الثـالثـــة :**

دراســة" ألان د. شوبيرو (2010) Alan D. Shapiro": تناولت الدراسة" **تأثير مشاركة الوالدين في التحصيل الدراسي للمراهقين في المناطق الحضرية "**، وقد اشتملت العينة على (350) طالب و طالبة من المدارس الثانوية الحضرية في نيويورك ، و اعتمد على المنهج الوصفي التحليلي و استخدم كأداة لجمع البيانات استبيانات لقياس مستوى مشاركة الوالدين و بيانات التحصيل الدراسي حيـث أسفـرت النتـائـج على أن :

- مشاركة الوالدين الإيجابية ترتبط بتحصيل دراسي أعلى .
- التأثير الأكبر كان في التواصل المستمر بين الوالدين و المعلمين ، و أكد على تشجيع الآباء على المشاركة الفعالة في الحياة الدراسية لأبنائهم .

- **الدراســـة الرابعـــة :**

دراســة "أندرو جي ، إليوت ، و كارول أندرسون(2014) Andrew J, Elliot and Carol Anderson " : و تناولت الدراسة "**العلاقة بين الدافعية القائمة على النهج و التجنب و التحصيل الدراسي عبر الزمن**"و اشتملت عينة هذه الدراسة على (500) طالب و طالبة من مدارس الثانوية في مناطق مختلفة من الولايات المتحدة الأمريكية، و التي تم فيها استخدام "المنهج الطولي" لتتبع تأثير الدافعية على

التحصيل الدراسي على مدى فترة زمنية ، و تم استخدام استبيانات لقياس أنواع الدافعية و الاختبارات الأكاديمية لقياس التحصيل الدراسي و أسفرت نتائجها على التالي :

- الدافعية القائمة على النهج ترتبط إيجابيا بالتحصيل الدراسي .
- الدافعية القائمة على التجنب ترتبط سلبيا بالتحصيل الدراسي .

و بالتالي يؤكد الباحثون على التركيز على البرامج التعليمية على تعزيز الدافعية القائمة على النهج لدى الطلاب .

- **الدراســة الخامســة :**

دراسـة "جولي ساراما و دوغلاس كليمنتس (2016) Julie Sarama and Douglas Clements": و تناولت" **تأثير التدخلات المبكرة في تعليم الرياضيات على التحصيل الدراسي في المراحل اللاحقة**". وقد اشتملت على عينة قوامها (600) طالب و طالبة من مدارس إبتدائية و ثانوية في كولورادو. و تم الإعتماد على" المنهج التجريبي الطولي" لدراسة تأثير التدخلات التعليمية المبكرة . و قد كانت أدوات البحث المستخدمة عبارة عن برامج تعليمية محددة و اختبارات لقياس التحصيل الدراسي على مدى عدة سنوات ،

و توصلت هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- التدخلات التعليمية المبكرة في الرياضيات تؤدي إلى تحسين التحصيل الدراسي في المراحل اللاحقة .
- الفوائد كانت ملحوظة بشكل أكبر لدى الطلاب في خلفيات اقتصادية منخفضة .

و بالتالي يؤكد الباحثان على تعزيز برامج التدخل المبكر في الرياضيات لتحسين التحصيل الدراسي على المدى الطويل .

و عليه هذه الدراسات الأجنبية الخاصة بالتحصيل الدراسي تقدم رؤى متعددة حول العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي لدى المراهقين ، تشمل هذه العوامل : "دعم الاستقلالية ، العقلية ، مشاركة الوالدين ، الدافعية ، و التدخلات التعليمية المبكرة " وأهمية هذه العوامل في تحسين التحصيل الدراسي .

6-3 الدراسات المتعلقة بالمتغيرين (الألعاب الإلكترونية و الهاتف الذكي ، التحصيل الدراسي) :

أ/- الدراسات العربية :

- **الدراسة الأولى :**

دراسة " دلال الواعر"(2017/2016) : بعنوان **"تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري** "، انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري من منظور الأولياء لأن الألعاب الإلكترونية من إحدى القضايا المطروحة في عصر اليوم. و هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في الجزائر مع التركيز على الجوانب الإيجابية و السلبية لهذه الألعاب و تمحورت حول كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي و الأداء الدراسي و التفاعلات العائلية للأطفال وقد شملت عينة من الأطفال تتراوح أعمارهم من (8 إلى 14 سنة) و قد استخدمت المنهج الوصفي التحليلي و كأداة لجمع البيانات " الإستمارة" حيث وزعت على الأطفال و أولياء أمورهم ، كما اعتمدت على الملاحظة من خلال مراقبة سلوك الأطفال و تفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية على مدى فترة الدراسة و من أهم ما توصلت إليه النتائج التالية :

– أن الأطفال الذين يقضون وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يظهرون سلوكا أكثر عدوانية و توترا .

-إن دوافع تعرض الطفل للألعاب الإلكترونية هي الترفيه و التسلية .

-لا يتغير سلوك الطفل عند إنهائه اللعب .

-إن الطريقة المناسبة لكي يتجنب الأطفال ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الخروج في نزهة .

كما أوجدت بعض النتائج الإيجابية من بيها : تطوير بعض المهارات المعرفية من خلال الألعاب التعليمية و الإستراتيجية ساعدت الأطفال على تحسين مهارات التفكير النقدي و حل المشكلات .

- **الدراسة الثانية :**

دراسة "أميرة مشري"(2017) : بعنوان" **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي"**، انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على

التحصيل الدراسي من منظور عينة من أولياء بمدينة أم البواقي، حيث ركزت الدراسة على كيفية رؤية أولياء الأمور لتأثير هذه الألعاب على أداء أطفالهم الدراسي و سلوكياتهم الدراسية .

وقد اعتمدت الباحثة على المنهج المسحي باعتباره المنهج المناسب (مسح العينة) ،كما اعتمدت على الاستمارة كأداة لجمع المعلومات ، وقد اختارت (100) مفردة من أولياء التلاميذ بمدينة أم البواقي ، و قد توصلت إلى النتائج التالية :

- إن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية.
- الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ و هذا راجع إلى الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية .

- **الدراســة االثـالثــة :**

دراسة "كوثر هاني"(2019/2018) : بعنوان**"أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين"** في هذه الدراسة انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر بمدينة خميس مليانة، و من خلال هذه الدراسة تطرقت الباحثة إلى التساؤل الرئيسي والمتمثل في مـا يـلـي :

- ما هي الآثار التي تخلفها ممارسة الألعاب الإلكترونية على المراهقين من خلال عينة الدراسة ؟ وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات من أهمها : هل تؤثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي ؟ ، حيث اعتمدت على المنهج المسحي باعتباره المنهج المناسب للدراسة و طريقة المسح بالعينة ، كما تم الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستمارة وعليه فقد اختارت (100) مفردة من مراهقي خميس مليانة ذكورا و إناثا كعينة قصدية و في الأخير توصلت الباحثة إلى النتائج التالية :

- إن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما .
- إن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية و الترفيه .
- إن أغلب التلاميذ يفضلون ألعاب المغامرة .
- الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي لدى المراهقين .

- **الدراســة الرابعــة :**

دراسة **"فرفور عبد الكريم و با مجيد سالم"(2021 / 2022) : بعنوان "الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية و تأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين"**دراسة ميدانية بثانوية المجاهد قروط بوعلام " بجامعة أدرار على عينة من المراهقين المتمدرسين ، و قد تناولت الدراسة استشكاف تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين و ركزت على فهم كيفية تأثير الوقت الذي يقضيه التلاميذ في لعب الألعاب على أدائهم الدراسي بالإضافة إلى تحليل العوامل المؤثرة مثل نوعية الألعاب و سلوكيات الإستخدام و كذلك طبيعة إقبال التلاميذ على ممارسة الألعاب الإلكترونية و طبيعة تأثيرها على التحصيل الدراسي ، و استخدم الباحثان عينة قوامها (100) تلميذ و تلميذة وتمت طريقة اختيار العينة بالطريقة العشوائية البسيطة و باعتماد المنهج الوصفي حيث تم توزيع الإستبيانات على أفراد العينة و أسفرت الدراسة على النتائج التالية :

- أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي ، وهذا راجع إلى الإستغلال الحسن و تحديد أوقات الممارسة مع المراقبة المستمرة و الدائمة من طرف الأولياء .

ب/- الدراســات الأجنبيــة :

- **الدراســة الأولـى :**

دراســة " تشو و آخرون(2004) Cho et al" : ركزت هذه الدراسة على **فهم طبيعة و كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على أداء الطلبة في التحصيل الدراسي** و تحليل العلاقة بين الوقت الضائع في الألعاب والأداء الدراسي. شملت عينة تكونت من (500) تلميذ من مدارس مختلفة في مناطق متنوعة و تم اختيارها بشكل عشوائي لتمثيل تنوع الطلبة في لعب الألعاب الإلكترونية و أدائهم، و اعتمدوا على المنهج الكمي التوصيفي و بالتالي أسفرت النتائج و أظهرت التأثير السلبي متمثلا في تراجع التحصيل الدراسي لدى فئة التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب بشكل مفرط ، كما أن الذكور يميلون إلى قضاء وقت أطول في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث .

- **الدراســة الثانيــة :**

دراســة "كريغ أندرسون(2007) Craig Anderson": هدفت دراسته إلى **تحليل تأثير الوقت الذي يقضيه الأفراد في لعب الألعاب الإلكترونية على الأداء الدراسي و نجاحهم في التعلم** . وقد شملت عينته (500) طالب جامعي من جامعات مختلفة في الولايات المتحدة و استخدم المنهج الوصفي ، معتمدا على مقياس" الإستبيان" وذلك لتقييم نمط استخدامهم للألعاب الإلكترونية و تأثيرها عليهم دراسيا كما تم تحليل البيانات المقدمة من السجلات المدرسية لتقييم أدائهم في مختلف المواد الدراسية . ونتجت الدراسة على أن الطلاب الذين يقضون وقتا طويلا في الألعاب يعانون من ضعف في التركيز و الانتباه خلال الدروس مما يؤثر على قدرتهم على استيعاب المعلومات و التفاعل مع المحتوى الدراسي .

- **الدراســة الثالثــة :**

دراســة "ويلسون و آخرون(2007) Wilson et al " : ركزت الدراسة على معرفة **طبيعة الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين** حيث شملت العينة (100) تلميذ وتلميذة من المدارس المتوسطة و الثانوية في مناطق مختلفة و تم اختيار العينة عشوائيا ، و اعتماد المنهج الكمي التوصيفي و أظهرت نتائج الدراسة و أكدت على التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على تحصيل التلاميذ الدراسي كما أن الذكور يميلون إلى قضاء وقت أطول في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث ، و سجلت استخدام مفرط للألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة .

- **الدراســة الرابعــة :**

دراســة "أندرسون و ديل(2010) Craig Anderson et Dale ": تمحورت هذه الدراسة على **تأثير ألعاب الفيديو على التحصيل الدراسي لدى المراهقين** حيث شملت العينة (800) تلميذ وتلميذة من مدارس ثانوية مختلفة ، و تم اعتماد المنهج الكمي التوصيفي و كأداة لجمع البيانات تم توزيع استبيانات على الطلبة بالإضافة إلى مقابلات مع المعلمين و أولياء أمورهم و تم تحليل البيانات باستخدام الإحصاءات الوصفية و الاستدلالية لتحديد الأنماط و العلاقات بين متغيرات الدراسة . و قد أظهرت النتائج أنه يوجد تأثير سلبي ملحوظ و ذلك من خلال تراجع الأداء الدراسي للتلاميذ خاصة لدى الذكور ، كما أشارت إلى حدوث مؤثرات

سلبية متمثلة في قلة النوم نتيجة الاستخدام المفرط للألعاب حيث أثر سلبا على نمط نوم التلاميذ مما أدى إلى ضعف التركيز و الإنتاجية خلال اليوم الدراسي .

- **الدراســة الخامســة :**

دراســة "جرينبيرج و آخرون(2010) Greenberg et al ": هدفت إلى اكتشاف **تأثير الألعاب وذلك بتحليل العلاقة بين مدى الإنخراط في الألعاب الإلكترونية و الأداء الدراسي** . شملت عينة تتكون من (1500) طالب و طالبة من عدة مدارس ثانوية من مناطق مختلفة موزعة توزيع عشوائي لتمثيل تنوع الطلبة من حيث العمر و الجنس و الخلفية الإجتماعية و اعتمدت على المنهج الكمي التوصيفي، و توصلت إلى وجود تأثيرات سلبية على التحصيل الدراسي أكثر ، و وجود فروق بين الجنسين في استخدام الألعاب الإلكترونية مرتبطة بشكل كبير بالنوع الاجتماعي و التوقعات الثقافية ، و أشارت إلى مؤشر الإدمان نظرا لفرط الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية من طرف أفراد العينة .

- **الدراســة السادســة :**

دراســة "كريغ أندرسون و آخرون(2011) Criag Anderson" : و قد هدفت إلى فهم **التأثير الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين** حيث قام الباحثون بتحليل استخدام الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على أداء الطلاب في المدارس و نجاحهم في التحصيل .

و تضمنت عينة قوامها (1000) تلميذ من مدارس مختلفة في مناطق مختلفة و تم اختيارها بشكل عشوائي لتمثيل مجتمع متنوع من الطلبة من حيث العمر و الجنس و المستوى الاجتماعي ، و استخدم فيها المنهج الكمي التوصيفي حيث جمع الباحثون البيانات من خلال استبيانات تم توزيعها على الطلبة و أولياء أمورهم و المعلمين كما تم تحليل البيانات الأكاديمية للطلاب لتقييم تأثير هذه الألعاب على تحصيلهم الدراسي. و تم التوصل إلى أن الطلبة الذين يقضون وقت أطول في اللعب يظهرون درجات أقل في اختباراتهم الدراسية مقارنة بالطلبة الذين يقضون وقتا أقل في هذه الأنشطة . و أيضا سجل ضعف في المهارات الأكاديمية مثل : القراءة و الكتابة و الحساب .

- **الدراســة السابعــة :**

دراســة "جينكينز و آخرون" (2013) Jenkins et al : تناولت الكشف عن **طبيعة استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي** و قد طبقت على عينة تشمل (800) طالب في المدارس الثانوية تم اختيارها عشوائيا ، حيث قام الباحثون بتحليل علاقة استخدام الألعاب الإلكترونية و أداء الطلاب الأكاديمي ،كما اعتمدت على المنهج الكمي التوصيفي و أسفرت على أن استخدام الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون له تأثير متباين على التحصيل الدراسي بينما يمكن أن يساهم الاستخدام المعتدل في تحسين مهارات لحل المشكلات و التعلم الاجتماعي ، يمكن أن يؤدي الاستخدام المفرط إلى انخفاض في الأداء الأكاديمي .كما أظهرت مستويات أعلى من التشتت الذهني و ضعف التركيز في الصف الدراسي ، وأظهرت مؤشرات للإدمان على تلك الألعاب حيث وجدوا أن هؤولاء الفئة من التلاميذ يفضلون قضاء وقتهم في اللعب بدلا من القيام بالواجبات المدرسية .

- **الدراســة الثامنــة :**

دراســة "فان دير وات و آخرون (2015)Van der Waet et al": قام الباحثون **بتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية و أداء التلاميذ في المدرسة** . وقد تضمت العينة (1200) فرد من مدارس مختلفة و اعتمدوا على المنهج الكمي التوصيفي و أظهرت النتائج التالية :

- تأثير إيجابي على المهارات العقلية مثل التفكير الإبداعي .
- استخدام الألعاب قبل النوم أدى إلى اضطرابات النوم مما أثر على أدائهم المدرسي .
- تأثير سلبي على التحصيل الدراسي .

- **الدراســة التاسعــة :**

دراســة "بريس و آخرون(2015)Press et al": تناولت **تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطلاب في المدارس** استهدفت الكشف عن مستوى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية و أثر هذا الاستخدام على تحصيلهم الدراسي وشملت العينة (800) فرد من مدارس مختلفة واعتماد المنهج الكمي التوصيفي، و قد توصلت الدراسة إلى إظهار تأثير متباين أي أن استخدام الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تأثير متباين على التحصيل الدراسي بينما قد يساهم الاستخدام المعتدل في تطوير بعض المهارات مثل مهارة حل

المشكلات ، كما أشاروا إلى أن الذكور يميلون إلى تفضيل الألعاب التنافسية بينما تفضل الإناث الألعاب الاجتماعية و المحاكاة .

- **الدراســة العاشــرة :**

دراســة "ويلمر و آخرون (2015) Wilmer et al" : تهدف هذه الدراسة إلى فهم **التأثير الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي للأطفال و المراهقين،** و تركز على تحليل كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على مهارات القراءة و الكتابة و الرياضيات و العلوم . وقد شملت العينة (1000) طالب من مختلف الفئات العمرية و الجنسيات و تم إختيار العينة بشكل عشوائي لتمثيل تنوع السكان ، و اعتمدت المنهج الكمي التوصيفي وأظهرت التأثير المتباين حيث أنه يمكن أن يؤدي استخدام الألعاب الإلكترونية إلى تأثير متباين على التحصيل الدراسي ، و بعض الطلبة يستفيدون من الألعاب في تعزيز مهاراتهم اللغوية و الرياضية في حين يمكن أن يؤثر الإستخدام المفرط سلبا على تحصيلهم الدراسي، كما أن الذكور يميلون إلى استخدام الألعاب عبر الهاتف الذكي أكثر من الإناث .

- **الدراســة الحاديــة عشــرة :**

دراســة "إيفانز و آخرون (2018) Evans et al ": ركزت على كيفية **تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى الأداء الأكاديمي للتلاميذ في مختلف المواد الدراسية** . وقد شملت العينة مجموعة من التلاميذ من مدارس و مناطق مختلفة وتم اختيار العينة بشكل عشوائي. و أعتمد على المنهج الكمي التوصيفي وتم جمع البيانات من خلال استبيانات و اختبارات أكاديمية ، و أظهرت النتائج أنه :

- هناك علاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية و الأداء الأكاديمي ، حيث وجدت بعض الطلبة يظهرون تحسنا في أدائهم الأكاديمي بعد استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل منتظم .
- أشارت إلى أن الاعتدال في استخدام الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون مفيدا لتحسين التحصيل الدراسي في حين أن الاستخدام المفرط قد يؤدي إلى تراجع في الأداء الأكاديمي .
- الذكور يقضون وقتا أكثر من الإناث في الألعاب عبر الهاتف الذكي وذلك لأنهم يفضلون ألعاب المنافسة.

- **الدراسة الثانية عشرة :**

دراسة "جانيت جونز و روبرت سميث (2018) Ganet Jones and Robert Smith":

هدفت هذه الدراسة إلى فحص **تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ** و ركزت على كيفية تأثير الوقت الذي يقضيه التلاميذ في اللعب على أدائهم الدراسي مع تحليل الأنواع المختلفة للألعاب مثل الألعاب التعليمية و الترفيهية و تأثيراتها المحددة . وقد شملت العينة (1500) متمدرس من المرحلة الثانوية من عدة مدارس في الولايات المتحدة الأمريكية و تم اختيار العينة بشكل عشوائي لتضم طلابا يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل مكثف بالإضافة إلى مجموعة مقارنة من التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل محدود أو الذين لا يستخدمونها ، و تم استخدام المنهج الوصفي و كأداة لجمع البيانات " استبيانات" موجهة للطلاب

و أولياء أمورهم بالإضافة إلى مقابلات مع بعض الطلاب و المعلمين للحصول على فهم أعمق لتأثير الألعاب الإلكترونية كما تم تحليل سجلات التحصيل الدراسي للطلبة لتقييم تأثير استخدام الألعاب على تحصيلهم الدراسي، و قد توصلا إلى أهم النتائج :

- تراجع الأداء الدراسي: حيث أن التلاميذ الذين يقضون وقتا طويلا في اللعب لديهم تحصيل دراسي أقل مقارنة بأقرانهم الذين يقضون وقتا أقل في اللعب أو لا يلعبون على الإطلاق .
- مستويات استخدام المراهقين الذي يقضون وقتا طويلا في لعب الألعاب الإلكترونية لم تختلف بشكل كبير بناء على الجنس و الخلفية الاجتماعية و الاقتصادية .
- ضعف التركيز و الانتباه ، تأجيل الواجبات المدرسية .

و جوانب أخرى إيجابية منها : تحسين المهارات التقنية مثل استخدام الحاسوب والتفاعل مع التكنولوجيا.

- **الدراسة الثالثة عشرة :**

دراسة "سارة ميلر و توم براون (2019) Sara Miller and Tom Brown " :

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف **تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الثانوية** و ركزت على الكيفية التي يؤثر بها الوقت المخصص للألعاب على الأداء الدراسي بما في ذلك التركيز على العوامل للتلاميذ من مختلف المراحل التعليمية مع تقييم تأثير أنواع مختلفة من الألعاب سواء كانت ترفيهية أو تعليمية . وشملت العينة (400) طالب و طالبة وقد تم اختيارهم بعناية لتشمل من يستخدمون الألعاب

الإلكترونية و تم استخدام المنهج الوصفي و كأداة لجمع المعلومات تم استخدام الاستبيان و قد توصلا إلى : أن الألعاب الإلكترونية أثرت بشكل كبير على التحصيل العلمي للتلاميذ في مرحلة الثانوي، وأن العوامل الاجتماعية و البيئية تعلب دورا أكبر في تحديد مستويات استخدام الألعاب الالكترونية حيث أظهر المراهقون مستويات استخدام متقاربة .

- **الدراســة الرابعــة عشــرة :**

دراســة "ديفيد كلارك و أليكس جونز(2020) David Clark and Alex Jones":

بعنوان " **الفروق العمرية في استخدام التكنولوجيا بين تلاميذ المرحلة المتوسطة و تلاميذ المرحلة الثانوية** "استخدما للدراسة المنهج الوصفي لتحليل الفروق العمرية في استخدام التكنولوجيا بين تلاميذ المرحلتين وتم جمع البيانات من خلال استبيان مصمم خصيصا لهذه الدراسة يتضمن أسئلة تتعلق بأنواع التكنولوجيا المستخدمة ، مدة الاستخدام ، و الأغراض التي تستخدم من أجلها التكنولوجيا ، وقد شملت العينة (500) تلميذ و تلميذة من المدارس المتوسطة و الثانوية حيث تم تقسيمها إلى (250) تلميذا من المرحلة المتوسطة. و (250) تلميذا من المرحلة الثانوية و قد توصلت إلى عدة نتائج من بينها : أن استخدام التكنولوجيا لأغراض تعليمية كان أكثر شيوعا بين تلاميذ المرحلة الثانوية ، في حين كان استخدام التكنولوجيا للأغراض الترفيهية أكثر انتشارا بين تلاميذ المرحلة المتوسطة . و توصلا إلى وجود فروق في استخدام التكنولوجيا بين تلاميذ المتوسطة و تلاميذ الثانوية ، بينما لم تكن الفروق كبيرة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة .

- **الدراســة الخامســة عشــرة :**

دراســة "لي و آخرون (2020) Lee et al ": تناولت أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين وقد شملت الدراسة عينة قوامها (1200) طالبا و طالبة و باستخدام المنهج الكمي التوصيفي و تم توزيع استبيانات على الطلبة بالإضافة إلى جمع البيانات الأكاديمية من السجلات المدرسية وقد أظهرت النتائج: تأثيرا سلبيا للاستخدام المفرط على التحصيل الدراسي للمراهقين و أيضا أشارت إلى اختلاف التأثير حسب النوع أي تأثير الألعاب الإلكترونية يختلف بناء على نوع اللعبة حيث كانت الألعاب التعليمية و المحفزة للمهارات المعرفية أكثر فائدة من الألعاب الترفيهية البحتة .كما أشاروا إلى أن الإناث يميلون إلى استخدام الهواتف الذكية للتواصل الاجتماعي و التطبيقات غير الإلكترونية بشكل أكبر بينما يميل الذكور إلى الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي أكثر .

- **التعقيب على الدراسات السابقة :**

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة أن بعضها تناول موضوع "الألعاب الإلكترونية" كمتغير مستقل و علاقته ببعض المتغيرات الأخرى ، و في بعضها الآخر تناولت " التحصيل الدراسي" كمتغير تابع يتأثر بمتغيرات وظيفية أخرى و نجد بعض الدراسات تطرقت "للألعاب الإلكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي " مثلما هو موضوع الدراسة الحالية ، حيث تبين أن هناك اتفاق بينها و بين بعض الدراسات من ناحية المتغيرين و موضوع الدراسة غير أنها تختلف من ناحية اختلاف العينة و طريقة اختيارها و طبيعة المنهج و خاصة النتائج المتوصل إليها حيث أننا نجد اتفاق من ناحية النتائج مع دراسة" كوثر هاني"(2019) حيث استخدمت المسح بالعينة واختارت العينة القصدية و توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر في التحصيل الدراسي للمراهقين ، و الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية و عدم التحكم في الوقت و" دلال الواعر"(2017) التي استخدمت المنهج الوصفي و أشارت إلى أن سلوك الطفل لا يتغير عند إنهائه اللعب ،كما اشتركت هذه الدراسة مع دراستنا من حيث التأثير العقلي الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على الطفل ومن ناحيتنا سلطنا الضوء على الجانب التعليمي والتحصيلي و كذلك دراسة " مريم قويدر"(2012) تتشابه دراستنا ودراسة الباحثة من خلال أن الدراسة تستهدف فئة لا بأس بها من المتمدرسين وأنها تستخدم من أجل الترفيه والتسلية مع اختلاف الفئة العمرية فقد اختارت الباحثة الطور الابتدائي بينما اخترنا في دراستنا الطور المتوسط، و قد استخدمت مسح العينة و في النهاية توصلت الباحثة إلى عدم تأثر التحصيل الدراسي بالألعاب الإلكترونية بسبب متابعة الأولياء و توجيههم. و هذا ما توصلت إليه أيضا دراسة حديثة لـ " فرفور عبد الكريم" و" با مجيد سالم"(2022) حيث أكدت دراستهما على أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية لا تؤثر على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين و ذلك بسبب منع الأولياء الأبناء من ممارسة الألعاب لوقت طويل والسماح لهم بممارستها في العطل والمناسبات و خاصة أن مجال تطبيق هذه الدراسة أنها طبقت على عينة من مراهقي الطور الثانوي أين التمس الباحثان في هذه الدراسة أن مراهقي المرحلة الثانوية أكثر نضجا من مراهقي الطور المتوسط ، ونلاحظ ذلك من خلال تنظيمهم لأوقات ممارستهم للألعاب الإلكترونية وتنظيم أوقاتهم الدراسية و إنجاز واجباتهم مما جعلها لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي بشكل ملفت ، و هذا عكس ما توصلنا إليه من خلال تطبيق الدراسة على عينة من مراهقي الطور المتوسط أين التمسنا عدم النضج و استغلال أوقاتهم للممارسة المكثفة للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي و عدم تنظيم وقت دراستهم ، و عدم تحكم الرقابة الوالدية في هذه الظاهرة لأبنائهم ، ناهيك عن شغل أوقات الفراغ في ممارستها و خاصة لدى الذكور الذين سجلوا مستوى استخدام أعلى من الإناث . بينما لاحظنا وجود اتفاق كبير

بين الدراسة الحالية و دراسة " أميرة مشري" (2017) من حيث الطرح "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري" هذه الدراسة تشبه تماما الدراسة الحالية من حيث المتغيرين والهدف المتمثل في معرفة الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي ، إلا أن هناك اختلاف من حيث أنها استخدمت مسح العينة و كذلك نوع العينة حيث طبقت الباحثة الاستبيان على أولياء أمور المراهقين المتمدرسين من وجهة نظرهم و ركزت على كيفية رؤية الأولياء لتأثير هذه الألعاب على أداء أبنائهم الدراسي وفي هذه الدراسة استخدمنا المنهج الوصفي و العينة موجهة للمراهقين أنفسهم ، لكن تم التوصل إلى نفس النتائج .

في حين نجد دراسة "عبد الله الهدلق"(2010) الذي استخدم المنهج الوصفي واختار العينة بطريقة عشوائية ، قد توصل إلى أن للألعاب الإلكترونية أثارا "إيجابية و كذلك سلبية" على حد سواء وهذا ما جاء مطابقا لما توصل إليه "نايف الجلعود "(2012) مع تطبيق نفس الخصائص المنهجية في الدراسة ، كما نجد دراسة"سومية قدي" (2018) اختلفت من حيث العينة حيث اختارت تلاميذ المرحلة الابتدائية ، و قد أكدت في نتائجها على التأثير السلبي للأداء الأكاديمي لدى تلاميذ الابتدائي نتيجة للانشغال المكثف إلى درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية كما توصلت للفروق في التأثير السلبي لهذه الألعاب تعزى لصالح الذكور ، و دراسة "ممدوح نصيرات"(2022) التي سجلت وجود فروق في استخدام الألعاب الإلكترونية بين الجنسين حيث سجل الذكور مستوى مرتفع مقارنة بالإناث .هذا من جانب و من جانب آخر نجد الدراسات التي تناولت التحصيل الدراسي كمتغير تابع قد تطرقت لذات التوجه ألا و هو الإحاطة بمختلف العوامل النفسية و الاجتماعية التي تدعم أو تؤثر على جودة التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس على وجه الخصوص ، حيث نجد دراسة "علي محمود"(2004) و دراسة "إبراهيم عيسى"(2006) اتفقا في ذات العامل و المتمثل في وجود علاقة إيجابية قوية بين تقدير الذات و التحصيل الدراسي. كما ذهب في طرحه في دراسته "أحمد العسيري"(2010) إلى أن هناك تأثير إيجابي كبير للدعم الأسري على التحصيل الدراسي و يؤكد على أن العوامل الاجتماعية كالبيئة المدرسية والأصدقاء تساهم في تعزيزه . و أشارت الباحثة "فاطمة القحطاني"(2012) على أن هناك علاقة إيجابية بين المشاركة في الأنشطة اللاصفية و التحصيل الدراسي كما أن الأنشطة الرياضية لها تأثير إيجابي أكبر على التحصيل الدراسي مقارنة بالأنشطة الثقافية والفنية ، وهنا يتفق الباحثون في موضوع التحصيل و يؤكدون على مختلف العوامل التي تنميه أو تضعفه ، و هذا ما أكد عليه أيضا " الزهراني "(2015) على أن هناك تأثير إيجابي كبير للبيئة المدرسية على التحصيل ، و يؤكد " محمد حنان " (2015) على أن التفكك الأسري يؤدي إلى ضعف

و تدني التحصيل الدراسي. كما ذهب "محمد برو"(2017) إلى أن التوجيه المدرسي له تأثير إيجابي على التحصيل الدراسي فالتلاميذ الذين استفادوا منه أظهروا مستويات أعلى من التحصيل مقارنة بالذين لم يستفيدوا .

كما يؤكد عامل آخر في دراسته "الشمري"(2018) بأن هناك علاقة إيجابية بين الصحة النفسية الجيدة و التحصيل الدراسي العالي .

وعليه اتفقت مختلف الدراسات على أن التحصيل الدراسي الجيد يرتكز على ارتباطه بنوعية و جودة العامل الذي سيؤثر ويتأثر به ، و كما أظهرت الدراسات الأجنبية العديد من المتغيرات الأخرى وخاصة تلك المتعلقة بالألعاب الإلكترونية كون أنها متسارعة التطور في الأنظمة الرقمية منذ زمن و لها أبحاث متعددة و مختلفة و التي بحثت في المتغيرين و كيف يؤثران ويتأثران ببعضهما البعض.

ومن خلال عرضنا للدراسات السابقة خاصة تلك التي تطرقت للمتغيرين معا تبين لنا و على حد علمنا أن هناك عددا منها تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي في بيئات متعددة وعلى عينات متباينة ، وقد لاحظنا أن الدراسات التي تم عرضها بما في ذلك الأجنبية خاصة قد استخدمت أساليب بحثية مختلفة و على الرغم من أن غالبيتها استخدم المنهج الوصفي ، إلا أن بعضها طبق المدخل المسحي بالعينة و أخرى طبقت المنهج التجريبي و أيضا الطولي التتبعي .

هذا و قد أكدت واتفقت مجمل الدراسات الأجنبية العديدة منها دراسة " أندرسون"(2011) ، "ويلمر و آخرون"(2015) ، جينكينز و آخرون (2013) على نتائج التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين المتمدرسين مع تسجيل بعض الأثار الإيجابية التي يستفاد منها لو وجدت التقنين الصحيح و التغذية الراجعة السليمة لوضعها في مسارها المضبوط .

كما نلاحظ مما سبق عرضه أن مجمل الدراسات الخاصة بموضوع الدراسة الحالية قد عنيت بها أكثر الدراسات الأجنبية و التي تميزت بالتنوع و الإبداع في مجال البحث العلمي في هذا الموضوع منذ زمن ، و هذا راجع للتسارع العلمي التكنولوجي لدى الشق الأجنبي ، على عكس الدراسات العربية التي لاحظنا أن أغلب دراساتها في هذا الموضوع مستحدث مؤخرا ، كما أن في أغلب نتائجها توصلت إلى نتيجة واحدة و هي "عدم تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي " رغم أننا ندرك أنه بغض النظر عن الاختلاف الاجتماعي و التربوي، الديني والعرقي .. و كل ما تحكمه جوانب المقارنات والمقاربات العلمية لمعرفة الأسباب لذلك إلا أن هذا الأمر يستوقف الباحث العلمي و يستدعيه للتدبر لأنها جوانب يثيرها النقد العلمي البناء ويدرسها ، وهنا نجد الدراسات الأجنبية

على العكس حيث توصلت في أغلبها و أثبتت " التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق المتمدرس" مع إثبات الجوانب الإيجابية أو الأثر الايجابي الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية إن وجد ووضعه في سياقه العلمي ، كما لاحظنا من جانب اختيارهم للعينة الإعتماد على عدد عينة "كبير" مما يدل ذلك على استخدامهم الوسائل و الأساليب العلمية ووضعها قيد التنفيذ وتسخيرها ولو على مدار سنوات لنفس الدراسة وهذا ما تثبته الحقيقة العلمية وتعتمده شرطا أساس للبحث العلمي و تنوه أنه لنجاح أي بحث علمي الواجب توفر ثلاث معطيات للباحث ليتم بحثه و هي : (الوقت- الجهد – المال) .

وقد اتفقت الدراسة الحالية في طبيعة الموضوع مع الدراسات السابقة لكنها اختلفت في كونها بحثت في أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي و كذلك الكشف على مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس في الطور المتوسط ، كما أن المجال المكاني و الزماني للدراسات السابقة اختلف عن سياق الدراسة الحالية ، فهذه الدراسات أجريت في بلدان عربية و أخرى أجنبية ، في الفترة من : (2000 إلى 2022) . ومنه فإن الدراسات السابقة لم تتطابق بشكل كلي مع الدراسة الحالية و ذلك لوجود اختلاف من حيث الأبعاد و مجتمع الدراسة و الإطار الزماني و المكاني وهذا ما قد يؤدي بدوره إلى اختلاف النتائج بين مختلف الدراسات مما جعل هناك جدوى من تناول هذه الدراسة.

البـــاب الأول :

الـجانـــب الـنـــظـــري

الـفصــل الثــانـي

الفصـل الثـاني : الألعـاب الالكترونيـة و الهـاتـف الذكي

- تمهيـد

أولا : الألعـاب الإلكترونيـة :

1- مفهـوم الألعـاب الإلكترونيـة .
2- نشـأة و تطـور الألعـاب الإلكترونيـة .
3- مجـالات الألعـاب الإلكترونيـة .
4- أنـواع الألعـاب الإلكترونيـة .
5- أسبـاب انتشـار الألعـاب االإلكترونيـة .
6- أسبـاب ممارسـة المراهقيـن للألعـاب الإلكترونيـة .
7- المـراهـق و الألعـاب الإلكترونيـة .
8- إيجابيـات و سلبيـات الألعـاب الإلكترونيـة .

ثانيـا : الـهـاتـف الـذكـي :

1- تعريـف الهاتـف الذكي .
2- تـاريـخ الهاتـف الذكي .
3- نظريـات الـهاتـف الـذكي .
4- استخدامـات الـهاتـف الـذكي .
5- مميـزات الـهاتـف الـذكي .
6- مكونـات الـهاتـف الـذكي .
7- الـهاتـف الـذكي و الـمـراهـق المتمدرس .
8- إيجـابيـات وسلبيـات الـهاتـف الـذكي .

- خلاصـة الفصـل

تمهيـــد :

يعد اللعب جزءا من الثقافة الاجتماعية و النفسية للفرد و ركيزة من أسس الحضارة الانسانية التي تشكل جزءاً مهما في حياة المراهقين ، لذا أشار العديد من المختصين و علماء النفس إلى أهمية اللعب و ألقوا الضوء على جميع مجالاته ، حيث شهد اللعب تطورا ملحوظا نتيجة التطور التكنولوجي و الرقمي السريع وهذا الأخير أفرز العديد من الألعاب الجديدة و التي أصبحت تشكل خطرا على المراهقين و هي الألعاب الالكترونية التي انعكست بالسلب على سلوكياتهم ، فهذا التقدم الإلكتروني التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب و الترفيه ، فلم يبقى مقتصرا على الألعاب التقليدية بل تطور إلى الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها و التي أصبحت متاحة عبر شبكة الأنترنت وباستعمال مجالات متعددة بما في ذلك الهواتف الذكية ، و التى لاقت رواجا هائلا من مختلف الأوساط والفئات العمرية و خاصة لدى المراهقين ، بحيث باتوا يقضون معظم أوقاتهم فيها ، هذا التنوع سمح بجذبهم أكثر، فكل مراهق بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه من خلال الهاتف الذكي وقد يصل إلى درجة من الإفراط في لعبة إلكترونية ما ، و بهذا أصبح الهاتف الذكي يغني من يستخدمه عن محيطه مما يؤثر على العديد من مجالات حياة المراهقين باعتبارهم في مرحلة عمرية جد حساسة و قابلة للتأثر وبالتالي ساهمت في التأثير على سلوكهم و صفاتهم الشخصية ، وعليه في هذا الفصل سوف نتطرق **أولا إلى الألعاب الإلكترونية** : تمهيد ، مفهوم الألعاب الإلكترونية، نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية ، مجالات الألعاب الإلكترونية ، أنواع الألعاب الإلكترونية ، أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية ، أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية ، المراهق المتمدرس والألعاب الالكترونية ، سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية و **ثانيا الهاتف الذكي** : تعريف الهاتف الذكي ، تاريخه ، نظرياته ، استخداماته ، مميزاته، مكوناته ، ثم الهاتف الذكي و المراهق المتمدرس ، إيجابيات و سلبيات الهاتف الذكي و في الأخير خلاصة الفصل .

أولا : الألعـــاب الإلكترونيـــة :

1– مفهـوم الألعـاب الالكترونيـة Electronic games : توجد العديد من التعريفات للألعاب الإلكترونية حيث ترتكز بعضها على الأهداف التي تحققها وتضيف بعضها شروطا لممارسة تلك الألعاب في حين تشير تعريفات أخرى بعضا من تصنيفاتها وأعداد المشاركين في ممارستها ونعرض أهم تلك التعريفات فيمـا يلـي:

" هو نشاط ظهر في أواخر الستينات ، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة ، ألعاب الكمبيوتر ، ألعاب الهواتف النقالة ، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية ، وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس بها هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي يمارس بها النشاطات الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي ، كما تعتمد على برامج ومعالج للمعلومات و وسائل الإخراج ، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح ، أزرار التشغيل ، عصي قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران و مقود السيارة لألعاب السباق ، الفأرة ، القناع و إلى غير ذلك من الأدوات) ، برامج اللعب ، المخرجات (الشاشات الكبيرة ، شاشة الحاسب ، شاشة الهاتف النقال ، مكبرات الصوت ، النظارات الإلكترونية ، اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة)". (بشير نمرود ، 2008 ، 35)

" تعرف بأنها مصطلح عام يشمل جميع الألعاب التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر والأنترنت فهي تشمل ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية وألعاب الكمبيوتر والألعاب عبر الشبكة وألعاب الهواتف المحمولة وألعاب الأجهزة المنزلية على اختلاف نوع اللعبة سواء كانت ألعاب مغامرة أو الألعاب الاستراتيجية أو ألعاب الألغاز" .

(نبيل جاد عزمي ، 2015 ، 285)

و يرى آخر بأنها" مجموعة من الأنشطة يقوم بها لاعب أو أكثر و لابد أن تكون لها أهدافا وتحتوي على بعض القيود والمطاردات والعواقب وبها جوانب من المنافسة حتى وإن كانت المنافسة مع الفرد نفسه" .

(نبيل جاد عزمي ، 2015 ، 287)

وتعرف في المفهوم المعلوماتي بأنها "برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه" . (فاطمة السعدي هلال ، 2018 ، 29)

ويعرفها آخرون بأنها :" نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز، ألعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب ألعاب الحاسوب ، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التآزر البصري الحركي أو تحد للإمكانات العقلية ". (هبة أحمد بشورة وآخرين، د س ، المجلد 4 العدد 3)

" هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب ، وألعاب الأنترنت ، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة ، وألعاب اللوحات الرقمية ". (عبد الله الهدلق ، 2013 ، 160)

من خلال ما سبق يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها :" مجموعة من الألعاب التفاعلية التي يمارسها المراهقون عبر وسائل إلكترونية متعددة من حاسب آلي أو جهاز فيديو أو مواقع أنترنت أو الهواتف المحمولة الذكية وغيرها من الأجهزة الحديثة و لها القدرة على تقديم واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها و التي يمكن ممارستها بشكل فردي أو جماعي وتحدث تغييرا لديهم" .

2 – نشـأة و تطـور الألعـاب الالكترونيـة :

أولا : نشـأة الألعـاب الالكترونيـة : يرى" ألان لوديباردار Diberder Le Alain " بأن عالم ألعاب الفيديو مر بست مراحل ، وتتميز المرحلة بتكنولوجية جديدة و بصعود قوي للقطاع و بظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها . و بدأت المرحلة السابعة عام (2004) أي في السنة التي تلت صدور آتاب لوديباردار .

المرحلة الأولى : انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ، وتعد ألعاب" بونغ Pong" وحرب الفضاء "war Space" التي اخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة . ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور ألعاب الفيديو مجتمعة : صناعة ألعاب قوية ، دخول التلفزيون للكثير من البيوت ، الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات، تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات ، تطور استعمالات الإعلام الآلي حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحسابات العلمية .

و في العام الموالي (1972) أسس" نولان بوشنال" (Bushnell Nolan) أول مؤسسة ألعاب الفيديو "أتاري Atari" و أدخل أول لعبة أقواس إلكترونية ،" بونغ" (Pong) و في أقل من عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة . وفي عام (1976) تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ ، لتشتري مؤسسة "وارنر" « Warner في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار» .

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر للأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم و المنافسة.(أحمد فلاق ،2009 ، 113)

المرحلة الثانية : تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي "VCS260" من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب des jeux Edition و تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة" باك مان"Pac - man التي أخترعت في اليابان من طرف تورو إيواتاني Iwatani Toru لمؤسسة "نامكو".Namco و اشترت أتاري إجازة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون عبوة .و في عام (1982) بلغ رقم أعمال أتاري (323) مليون دولار و الأرباح فاقت الـ (20 مليون دولار) .

المرحلة الثالثة :جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كومبيوتر عائلية" آومودور"Commodore و"سينكلير" Sinclair و"أمستراد Amstrad ، "وفي عام(1986) أتاري أس تي "ST Atari الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة .هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية البيانية والصوتية . فمعالم المستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى . و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل . و تسمح أجهزة الكومبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط . فالكثير من المصممين البيانيين Infographistes المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل" ميغا" Amiga أو**"أتاري أس تي** ST Atari وانتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات

(كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكومبيوتر الحقيقية مثل"بي سي" PC أو" آبل" Apple . وفي سنة (1989) أوقف صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق. (أحمد فلاق ، 2009 ، 113- 114- 115)

المرحلة الرابعة : تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر"سوبرنيس Nes Super "و كذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي"سيغا Sega "،من خلال لعبة" ميغادرايفر Megadriver " و تعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC ، و ظهور

ألعاب المغامرة و الألغاز مثل" ميست Myst ،"و كذا ألعاب الأدوار مثل" فاينل فانتيزي Fantasy Final ".ومع نهاية هذه المرحلة عام (1995) بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو .

المرحلة الخامسة : كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو"سوني " Sony بلعبته" بلايستايشن". Playsation و احتدم في هذه المرحلة الصراع بين سوني و نينتاندو، مما أزال سيغا التي انسحبت من سوق عارضات التحكم .

أما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو" لارا آروفت " Croft Lara التي حققت أرقاما قياسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية إيفرآويست Everquist و أولتيما أونلاين online Ultima وألعاب **أف بي أس** FPS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب .ومن أمثلتها" دوم" Doom ثم" هالف لايف ". Life Half و تبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل" البوكيمونات Les " Pokemons التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد. (أحمد فلاق ،2008 /2009، 115)

المرحلة السادسة : بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت Microsoft الصراع الشرس بين عارضات التحكم : **بي أس2** – PS2 و **غايم كوب** Cube Game **و إيكس بوكس** XBOX .

المرحلة السابعة : من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام (2004) بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل" **نينتاندو دي أس**" DS Nintendo . أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل " PSD" و الذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر (2004) .

و في مارس (2005) وصل جهاز **سوني" بي أس دي** "إلى الأسواق الأمريكية . و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي (2005) جهاز **بلاي ستايشن** Playstation3 الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام . (2006) كما أطلقت ميكروسوفت خلال النصف الأول من عام (2005) جهازها الجديد" **إيكس بوكس** 360 – **360** XBOX . (أحمد فلاق ، 2009 ، 116)

ثانيـــا :تطـور الألعـــاب الإلكترونيـــة : لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك آرتس المنتجة للعبة FIFA هي كرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة .

و لقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم ، حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال. (كوثر هاني ، 2019 ، 38)

3 – مجـالات الألعـاب الالكترونيـة : هناك خمس مجالات للألعاب الالكترونية والتي يمكن من خلالها أن يلعب الفرد بالألعاب الالكترونية و يمكن تلخيصها فيمـايلـي :

- **الألعاب الالكترونية على الهاتف المحمول** : يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق مستقل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين ، وقد أظهرت دراسة قامت بها **جي. اف. كا** عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) و هي في تزايد مستمر، إذ أن أغلب منتجي الألعاب الالكترونية توجهوا إلى الاستثمار في هذا النوع من الأجهزة ، و تظهر التحليلات التي قامت بها **جي.اف.كا** بأن هناك أنوعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين وهي :ألعاب الرياضة ، ألعاب التقمص ، ألعاب الكلاسيكية ، ألعاب المجتمع . .

(سعاد هناء ، نوال بن مرزوق ، 2016 ، 23- 24)

و بالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير ، فعلى سبيل المثال لعب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة ، في حين هي الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر ، كما تمثل ألعاب " الكازوال جايمس" نوعا خاصا بسوق ألعاب الهاتف المحمول فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة في مختلف الوضعيات اليومية ، و تعد لعبة تيتريس النموذج الرمز الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا ، و لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردوو " ميستري مونسيون و ينبول و جي تي إي و بينبول... الخ" (مريم قويدر ، 2012 ، 132)

وتعد الألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة و كذلك الألعاب على الأنترنت ، إذ أنه سوق الألعاب الالكترونية عبر الهواتف المحمولة يعد السوق الأكثر تطورا في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ، خاصة بعد توسيع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب فيها ، و يتم إدخال هذه الألعاب بواسطة بوابات الانترنت. (سعاد هناء ، نوال بن مرزوق ، 2016، 24)

- **الألعاب الالكترونية عبر الكمبيوتر** : تعد الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر عبارة عن برنامج معلوماتي آلي " Logiciel " تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات ،"بين الأنظمة الآلية للألعاب ، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة ، الفأرة) ، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، إذ تمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة و التحكم والتحرك و الانتقال بسهولة في جهاز الكمبيوتر بمساعدة لوحة الكتابة في التحكم أو الكتابة ، و راحة أفضل يمكن للاّعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة ، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق. الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (D3) أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت . (مريم قويدر ، 2012 ، 133)
- **الألعاب الالكترونية على شبكات الأنترنت** : تعد محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث ، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ، و يمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة وتطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصلة بالأنترنت .
- تحميل عارضات التحكم بعناوين تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط .
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة .
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجال . (سعاد هناء ، نوال بن مرزوق ، 2016 ، 25- 26)

- **أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية** : هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات و أجهزة تحكم متنوعة ، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع

النقود ، شاشة لإخراج الصورة ، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها و وظيفتها ، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل :المسدس أو الرشاش ، المقود ، كرسي الدراجة النارية أو السيارة ، و يمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات :

– **أجهزة أحادية اللعب** : و التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

– **أجهزة متعددة اللعب** : والتي ظهرت في بداية الثمانينات (1980) بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب. (مريم قويدر ، 2012 ، 134)

- **الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم** : عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، و هو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة ، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها ، و لكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع ، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة ، و وسائل الدخول إلى محتويات اللعبة ، و أكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة .

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود ، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox و هو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsof و له عدة أنواع و نماذج ،كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن (1و2 و3) و جهاز أس2-PS و أجهزة شركة نيتاندوNintendo التي تعرف باسم Game Cube.

(مريم قويدر ، 2012 ، 134)

4- أنـواع الألعـاب الإلكترونيـة : توجد عدة أنواع من الألعاب الالكترونية فعالم الألعاب الالكترونية واسع و شاسع فهي تتنوع وتختلف حسب متطلبات المجتمع لتلبي كل رغبات الأفرد حسب ميولهم و سنذكر منها مجموعة من الألعاب الأكثر إقبالا عليها من طرف أفراد المجتمع :

1.4 الألعاب العدوانية : هي ألعاب تعتمد على مواجهات قتالية اعتمادا على فنون القتال اليدوية كالملاكمة أو الكاراتيه و مختلف فنون القتال الأسيوية . (رشا أبو قاسم ،2021)

2.4 ألعاب الحركة : وهي الألعاب التي تعتمد على الفعل الجسماني حيث يتحرض اللاعب بشخصية إلكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري... الخ ، و يكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو و تحقيق الهدف .

3.4 ألعاب المتعة و الإثارة : وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ و تعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع و حالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة و سريعة ، و غالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما أتقن تدريبه ، و تتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة و جذابة و تشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع و هي بهذا تستهوى كثيرا من الصغار .

(دلال الواعر ،2017 ، 24)

4.4 ألعاب إطلاق النار : كما يقترح اسمها فهي الألعاب التي ترتبط بإطلاق النار و استعمال السلاح على أهداف مختلفة.

5.4 ألعاب الأكشن : وهي التي تحتوي على الكثير من العنف بداخلها و التي تعتبر من أفضل الألعاب التي يفضلها اللاعبين و تنقسم إلى :

- ألعاب التصويب من منظور الشخص الأولfp .
- ألعاب التصويب من منظور الشخص الثالثtps .
- ألعاب التصويب من المنظور الجانبي .
- ألعاب التصويب من المنظور العلوي . (خالد القرشي ، 2021)

6.4 ألعاب ألغاز إستراتيجية : و هي قريبة من التقمص و تمثيل الميكانيزمات لبناء مدينة و بقائها مثلا و تتطلب التفكير و القدرة على تسيير و استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب .

(رندا محمد سيد احمد ، 2020 ، 902)

7.4 ألعاب الذكاء : و تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار و تتطلب إعمال الفكر للتعامل معها ، و لعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين .

8.4 ألعاب المغامرات : هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث و تصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها و مواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك ، و تتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى . (دلال الواعر ، 2017 ، 24)

9.4 ألعاب محاكاة (واقعية): تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج صور لنشاطات واقعية ، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات ، و تستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع و لكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه ، ومن ألعاب محاكاة للواقع نجد محاكاة الطيران « فلايت سيمولانور» ولعبة كرة القدمPES

(دلال الواعر ، 2017 ، 24)

10.4الألعاب الرياضية : وهي ألعاب تعتمد على التنافس و التسابق بين اللاعبين و التي تعتمد بجوهرها على الأنشطة الرياضية كألعاب السباق و كرة القدم و التزلج و الدراجات النارية و غيرها. (خالد القرشي ، 2021)

11.4 الألعاب العسكرية : يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية و تشكيل فرق لغزو أراضي المنافس و هي تجسيدا للحياة العسكرية على أرض الواقع إذ أنه من خلالها يستطيع اللاعب الدخول في حرب من أجل توسيع الرقعة الجغرافية في اللعب و الحصول على أكبر عدد من الأراضي .

12.4الألعاب التقليدية : المقصود بها ألعاب الورق التي هي من أول الألعاب الالكترونية و التي تعرف بلغة الشارع الجزائري (الكارطة) وهي الأكثر شهرة كون أنها منتشرة بشكل كبير حيث تكون محملة على جهاز الكمبيوتر بشكل تلقائي . (رندا محمد سيد احمد ، 2020 ، 902)

13.4لعبة الأدوار RPG : إذا كنت تحب الخيال فستحب ألعاب لعبة الأدوار، إذ يمكنك تمثيل دور الشخصية الرئيسية ، و تكون البطل و ما إلى ذلك ، و اتخاذ قرارات تتماشى مع خطوط قصة الألعاب.

(فاديا الموسى ، 2021)

14.4 الألعاب التعليمية : هناك بعض الألعاب التعليمية الرائعة التي يمكن أن تساعد في عملية التعلم فهي تدرب على مجموعة متنوعة من الموضوعات ، باستخدام الألعاب لجعل التعلم ممتعا ، هناك وظائف اختبار، حيث يمكنك من الإجابة على الأسئلة ، و أكثر الألعاب التعليمية شيوعا هي الرياضيات و العلوم التكنولوجية...الخ

(رشا أبو قاسم ،2021)

5- أسباب انتشار الألعاب الالكترونية: إن ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في الوقت الحاضر تعود لأسباب :

السبب الأول : تطور الحواسيب و توابعها إذ بإمكانها تخزين كم هائل من المعلومات و معالجتها و بسرعات عالية مما يسمح باستخدام متزايد للصوت و الصورة مع تناقص أثمان الأقراص المدمجة والرقمية DVD التي يسرت الخزن الواسع للألعاب .

السبب الثاني : هو إغراق السوق المحلية بهذه الأجهزة والألعاب وانتشار محلات البيع و التأجير و منتديات الألعاب في مختلف الأحياء التي تعرض ألعاب بغض النظر عن مستواها ، وهناك أيضا عامل التقليد الاجتماعي بين أبناء المجتمع فضلا عن عنصر المتعة المصاحبة لتلك الألعاب فغالبا ما تنتج الشركات ألعاب مثيرة للشباب مثل ألعاب القتال و السباقات و للأطفال ألعاب الشخصيات الكرتونية المعروضة على القنوات الفضائية .

(مرح مؤيد حسن ، 2013 ، 05)

6- أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية :

هناك العديد من الأسباب التي تدعوا المراهقين إلى ممارسة الألعاب الالكترونية و تختلف الأسباب و الدوافع وراء ممارستها باختلاف الطفل أو المراهق ، و من أهمها مايلي :

- **اشتمالها على عدد من عوامل الجذب** : إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والمراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ماقبل التاريخ مثل قتال الديناصورات و ما إلى ذلك بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة .

(وسام سالم نايف ، 2009 ، 09)

- **نقطة التركيز** : أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات ويتعود من خلاله على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط السوبرمان يقارع الأشرار و يتغلب على المصاعب .
- **التماثل مع الأبطال** : تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه و الطفل يندمج مع البطل فالتداخل والتكامل اللذان توفرهما لعبة الفيديو يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب و يوفران للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات و العوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها

(أسماء بلعالية دومة ، د س، المجلد 7العدد 28)

- **الأطفال الذين يعانون من مشكلات عاطفية** : مثل الاكتئاب والقلق والتوتر هم أكثر الأطفال إدمانا للكمبيوتر لأنهم يميلون إلى العنف والعدوانية ولديهم ثقة منخفضة بالنفس فينجذب هؤلاء الأطفال إلى ألعاب الكمبيوتر نظرا لأنهم يستخدمون العالم الخيالي لألعاب الكمبيوتر للتخلص من المشاعر غير السارة أو المواقف المؤلمة و يشعرون بالأمان و الراحة في عالمهم الإلكتروني .
- **توفيرها عوالم وهمية افتراضية** : توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال والمراهقين عالما وهميا افتراضيا بعيدا عن العالم اليومي الحقيقي ولكنه محدد في الزمان و المكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

(لخضر سلامي ، 2015 ، 81)

- **الحاجة إلى الراحة النفسية** : التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين لاسيما في مرحلة الإدمان إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب جرعة دواء لإزالة القلق و الاكتئاب لدى الأطفال مما يفرض الحاجة للجوء الطفل اللاعب إلى هذا النوع من المسكن. (فريال مهنا ، 2002 ، 122- 123)
- **تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص** : تمثل الألعاب الإلكترونية جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي . (عبادة أحمد الخولي وآخرون ، 2020 ، 223)
- **اقتناء الآباء للألعاب الإلكترونية** : في مرات عديدة نجد أن أولياء الأمور هم وراء لجوء الطفل لعالم الألعاب الإلكترونية من خلال اقتناء الآباء هذه الألعاب لأبنائهم في مقابل راحتهم وعدم الإزعاج .

(إبراهيم جناد ، 2021 ، 201)

7- المراهق المتمدرس و الألعاب الإلكترونية : لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، و قابل هذا الانتشار طلبا متزايدا من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب ، التي اكتسبت شهرة واسعة ، وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان و الخيال و المغامرة .و ما زاد الإقبال على هذه الألعاب هو إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب ، فأصبح قضاء الوقت في لعب الألعاب الإلكترونية طلبا للراحة و الإستجمام (Scheoner,2001,.221-226)

و يعتبر اللعب نشاط ضروري في حياة المراهق ، فـ "سبنسر تشيلز "الفيلسوف الألماني ، يرى أن اللعب شكل من أشكال الطاقة الزائدة لدى الإنسان لذا فهو يحاول بذلها و إخراجها في اللعب، و الألعاب وسيلة ممتازة للإستفادة من هذه الطاقة المتراكمة. (عبد القادر بكة ، 2015 ، 19)

كما يفترض "غوتس ماتس" بأن الجسم الإنساني يحتاج للعب لاستعادة حيويته ، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم في نظريته و استعادة الطاقة المستنزفة في العمل أو مختلف النشاطات التي يمارسها الفرد.

(أمين أنور الخولي ، د س، 32)

و منه فالمراهق لا بد أن يلعب و يمرح حتى ينمو نمو متكامل و يكون له توازن نفسي ، من خلال تفريغه لتلك الطاقة الفائضة في جسمه خاصة في هذه المرحلة العمرية الحساسة من حياته ، فنجده يتجه لاختيار الألعاب الالكترونية باعتبارها ألعاب هذا العصر فاللعب لم يبق بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم ، فبرز هذا النوع من الألعاب، غير أنها إن لم تخضع للمراقبة والاستغلال العقلاني لها و عدم الإفراط في لعبها ، فإنها تؤثر سلبا على عدة مجالات من حياته .

فمن الناحية الصحية كشفت دارسة طبية حديثة أن المستويات العالية و المتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية تتسبب في حدوث نوبات من الصداع لدى الأفراد، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي ، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة تسبب أضرارا بالغة لأصبع الابهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة . (فاطمة هلال ، 2012 ، 144)

كما قدمت العديد من الدارسات أدلة قوية تثبت أن سهر الأطفال و المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، مما يؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي.

(ماجد محمد الزيودي ، 2015 ، 17)

و بالتالي فإنه دون شك أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك المراهق في مختلف مجالات حياته ، وقد انعكس ذلك حتى على ممارسته للأنشطة الرياضية و البدنية ، و أدى إلى عزوفه عن ممارستها نتيجة لمعظم الوقت الذي يمضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، و هذا ما تبين من الدراسة التي قام بها" بكة ، 2015 " .

(عبد القادر بكة ، 2015 ، 05)

كل ما قمنا بعرضه يجعلنا ندق ناقوس الخطر ، فالإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية يعتبر فتاكا ، فهو يفتك بجميع مجالات حياة المراهق سواء على مستوى صحته أو دراسته أو غيرها من المجالات ، فلا يمكن تجاهل افراط المراهق في هذه الألعاب ، لأنه يجعله يعيش عالم افتراضي و ينفصل عن العالم الحقيقي و يؤثر فيه تأثيرا كبيرا ، و يعزله تماما عن عيش حياة طبيعية ، فمرحلة المراهقة هي مرحلة الشباب و الصحة والعطاء و النشاط و الانتاج ، غير أن هذه الألعاب الالكترونية جعلته في حالة من الخمول و العزلة و كأنه منوما مغناطيسيا بسبب الافراط في لعبها بمختلف أنواعها .

8- إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية : كانت نظرة الآباء و المعلمين لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل و المراهق تستند على إدراك الجوانب الايجابية و السلبية لتأثير الألعاب في النواحي المختلفة ، كما أنه هناك نواحي يبرز فيها الجانب الايجابي أكثر من السلبي و نواحي يظهر فيها السلبي أكثر من الايجابي ، و لهذا أجريت العديد من الدراسات و الأبحاث لتحديد الايجابيات و السلبيات لهذه الألعاب و التي كانت نتائجها هي المرجع الأساسي الذي بنوه عليها :

أ / – الايجابيات : وهي فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس وتنمية الفكر ، وزيادة ردة الفعل ، وتحديد الهدف ، و حفيز الانتباه ، وتنشيط التآزر البصري الحركي، و تطوير التخطيط والتفكير المنطقي وتعمل على تدريب الأطفال من أجل استخدام أجهزة التكنولوجيا الحديثة .

(محمد لزهر بن قاسمي ، د س ، 257)

و من أهم الايجابيات أيضا نذكر مايلي :

- تنمية القدرات العقلية للأفراد .
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب الإلكترونية و حل الألغاز.
- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة و يقدر دورها في إشباع رغباته و تحقيق حاجاته .

- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية و الضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع .
- ينتقل التعليم و التعلم من حفظ و تسميع إلى ممارسة و تفاعل مع هواتف التعلم و التعليم المبرمجة .
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد الألعاب الحاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال و تخزينها على الحاسوب و تبادلها مع الأقران .
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية .
- يعتاد الأطفال على دقة الملاحظة و سرعة البديهة و التنظيم و الدقة و الالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين و أنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة .
- يعتاد الطفل على الهدوء و السكينة عند ممارسة الألعاب و تجنب الصراخ والفوضى.

(فاطمة همال، 2012، 142- 143)

ب /– السلبيـات : وفق الأبحاث و الدراسات تم تحديد سلبيات الألعاب الالكترونية من النواحي التالية :

- **أضرار اجتماعية** : **مثل** العزلة الاجتماعية و الميل إلى الانطواء بحيث يصير الشاب أو المراهق أو الطفل أسيرا لتلك الألعاب بدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت تمثل له البيئة الأكثر قدرة على احتوائه و تلبية رغباته . (فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، 1431 هـ ، 37)
- **أضرار صحية بدنية** : الألم في المفاصل ، إذ قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية إلى الإصابة بالألم في المفاصل على مستوى اليد أو الظهر و ذلك بسبب اللعب المستمر لفترات طويلة دون راحة .

(فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، مرجع سابق، 23)

كما أن التركيز العميق للطفل أو المراهق مع الألعاب الالكترونية يسبب القصور العصبي. ويسبب تحريك العينين أثناء ممارسة الألعاب إلى إجهادها و احمرارها .

الإحساس بالصداع و الشعور بالإجهاد البدني ، بالإضافة إلى الخمول والكسل قد يسبب في زيادة الوزن والسمنة .
(ندى عقاب ابن عبود ،1442 هـ ، 19-22- 21)

- **أضرار دراسية** : قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية ، لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة.

(محمد لزهر بن قاسمي ، د س ، 274)

إهمال الواجبات المدرسية ، اضطرابات في التعلم ، سهر الأطفال و المراهقين على هذه الألعاب لوقت طويل تؤثر على نشاطهم في اليوم التالي وعلى مجال تفكيرهم و عدم التركيز و الانتباه مع الأستاذ أثناء الدرس .

(ندى عقاب ابن عبود، 1442 هـ، 19-22- 21)

- **أضرار سلوكية و أمنية** : أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل مشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الالكترونية ، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها الألعاب اليوم إذ تنمي في عقولهم قدرات و مهارات العنف العدواني التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم و إن هذه الألعاب أكثر ضررا من أفلام العنف السينمائية و التلفزيونية ، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل ، إذ أن الطفل يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها و يمارسها في حياته الواقعية . (وسام سالم نايف ، 2015 ، 11)
- **أضرار دينية** : حيث تلهيهم عن أداء الصلوات في وقتها ، و عن طاعة الوالدين و الاستجابة لهم وتلبية متطلباتهم . (ندى عقاب ابن عبود ، 1442 هـ، 19- 22 -21)

كمـــا يمكـــن إضافـــة سلبيـــات أخـــرى منهـــا :

- الإدمان على اللعب : أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال و المراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.
- ضعف التحصيل الدراسي و إهمال الواجبات المدرسية و الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي و اضطرابات في التعلم .
- اكتساب العادات السيئة و تكوين ثقافة مشوهة و مرجعية تربوية مستوردة .
- حدوث الكسل و الخمول و العزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي و فقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة و الارادة لدى الفرد. (مريم قويدر ، 2012 ، 56 -57)

ثانيـــا: الـهـاتـــف الـذكـــي :

1- تعريـف الـهـاتـف الـذكـي Smartphone :

و هو الهاتف الذكي باللغة بالإنجليزية : مصطلح يطلق على فئة الهواتف المحمولة الحديثة التي تجمع ميزتين رئيسيتين هما : إمكانية التواصل عبر نظام الاتصالات الخلوية ، و يحتوي على نظام تشغيل متطور وأغلبها إن لم يكن جميعها يستخدم شاشة اللمس واجهة للمستخدمين ، ويقوم بتشغيل تطبيقات المحمول ، وإن لم يتفق بين

الشركات المصنعة للجوالات على تعريف موحد للهاتف الذكي ، فمنهم من يعتبر الهاتف الذكي هو الهاتف الذي يوفر مزايا تصفح الأنترنت و مزامنة البريد الإلكتروني ويحتوي على لوحة مفاتيح افتراضية كاملة ، إلا أن التعريف الأصح والأكثر قبولا اليوم هو أنه الجوال الذي يعمل على أحد أنظمة التشغيل التالية : أي أو أس أو أندرويد، أو ويندوز فون ، وسيمبيان أو لينوكس أو بلاك بيري .

الهاتف الذكي هو أيضا : الهاتف المحمول و يسمى كذلك الهاتف النقال أو الهاتف الجوال، أحد أشكال أدوات الاتصال و الذي يعتمد على الاتصال اللاسلكي عن طريق شبكة من أبراج البث الموزعة ضمن مساحة معينة.

(جينفر دهلاس ، 2010 ، 65).

وردت العديد من التعريفات التي تناولت مفهوم الهواتف الذكية ، من بينها جهاز يحتوي على خدمات تقنية نظام تشغيل متعدد المهام ، كما أنه يدعم تطبيقات التصوير والمشاركة والبيع والشراء ، والخدمات المكتبية و الأنترنت ، ركز هذا التعريف على التعاريف التي يتيحها الهاتف الذكي والتي تشمل جميع جوانب الحياة اليومية لمستعمليها بأسلوب ذكي ، ويعرف أيضا على أنه جهاز إلكتروني يتيح لحامله القيام بالعديد من الخدمات من قراءة رسائل البريد الإلكتروني ، الاستماع إلى الموسيقى، اتصال، كاميرا، إرسال رسائل قصيرة...إلخ و هذه الخدمات تمكنه من تلبية حاجياته سواء في التعليم أو في الترفيه ، أشار هذا التعريف إلى كون الهاتف الذكي أحد الوسائل الاتصالية التي تساهم في تلبية الاحتياجات اليومية للأفراد عبر مخلف الخدمات. (بديع بوخبزة ، عبير عيد ، 2021 ، 16)

الهواتف الذكية : مصطلح يطلق على الهواتف التي تعمل بنظام تشغيل حيث أنها تشبه الكمبيوتر الصغير، وتمكن مستخدميها من استخدام مختلف أنواع التطبيقات، واستخدام الأنترنت ، بالإضافة إلى الخدمات الهاتفية، كالرسائل القصيرة والاتصال و الكاميرا ، مما ساهم في تلبية حاجات الناس ، وزيادة القدرة على التواصل بينها، ومن مزايا الهواتف الذكية أنها تحتوي على نظام تشغيل قادرا على استغلال مميزات الهاتف التقنية ، من معالج ، وذاكرة مسؤولة عن حفظ المعلومات والبيانات ، والشاشة التي قد تكون شاشة لمس ، أو شاشة عادية، بالإضافة إلى التطبيقات الموجودة على المتجر ، و المثبتة على الجهاز .(شمس الدين ،فيصل هاشم ،2014 ، 14).

2- تاريخ الهاتف الذكي : يعود تاريخ اختراع أول هاتف ذكي عبر التاريخ إلى عام (1992)

وذلك عندما طورت شركة " آبي م" جهاز هاتف يتضمن العديد من الميزات، كالمساعد الشخصي، و الخرائط، و موجز الأخبار وغيرها من الميزات الذكية الأخرى ، إلا أن هذا الهاتف لم يطلق بشكل رسمي حيث كان نسخة

تجريبية ، وعقب ذلك بعامين قدمت الشركة بتعاون مع شركة "بيل ساوث" هاتفا ذكيا ليكون بذلك أول هاتف ذكي يقدم بشكل رسمي للعالم . (الشواري ، خالد حوشين ، 2020 ،27)

وقبل هذا الإنجاز فإن الهاتف المحمول يعود تاريخه إلى (1947) حيث بدأت شركة "لوست تكنولوجيز" التجارب في معملها «بنيوجرسي" ولكنها لم تكن صاحبة أول تلفون بل كان صاحب هذا الإنجاز هو الأمريكي "مارتن كوبر" الباحث في شركة "موتورولا" للاتصالات في "شيكاغو" حيث أجرى أول مكالمة به في 03 أفريل عام (1973) وقد أطلقت شركة " موتورولا"عام (1982) نموذج لأول هاتف خلوي يمكن استخدامه في أي مكان دون الحاجة لأي سلك وكان قيد التجارب و لم يعلن عنه تجاريا إلا عام (1983) وكان شكله نوعا ما طويلا ، و يحتوي على هوائي قصير، وكان وزنه يبلغ (2) باوند أي (0,90) كيلو غرام، ويعمل على بطاريات يمكنها العمل لمحادثة مدتها ساعة وذاكرة تحمل على الأقل(30) رقما. (جينفر دهلاس ،2010 ، 65)

مرت الهواتف الذكية بمجموعة من التطورات المصاحبة للابتكارات التي عرفتها التقنيات الحديثة لوسائل وأدوات الاتصالات اللاسلكية أهمها ما يلي:

- في عام (1876) سجل الاسكتلندي "ألكسندر غراهام بيل" براءة اختراع نوع من الهاتف ، مكّن من نقل الصوت البشري عبر الأسلاك.
- في عام (1878) تم إطلاق أول شبكة للهاتف في "نيو إنغلاند" .
- في عام (1893) تم إنشاء تطبيق إذاعي للهاتف من قبل المخترع "بوشكاش ثيودور" .
- في عام (1993) قامت شركة "آبل" بتصنيع هاتفها الذكي "نيوتوون"، الذي يتيح لمستخدميه تخزين البيانات من معلومات و صور.
- في عام (1997) أطلق أول مرة جهاز اسمه "سمارت فون".
- ظهر في (2001) الهاتف الذكي (9210) "نوكيا "يعمل بنظام تشغيل مفتوح "سامبيان" قادر على إرسال الفاكسات و استقبالها ، إضافة إلى خدمة البلوتوث .
- مع انطلاق الشركة الاتصالية الكندية "ريم" ظهر جهاز "بلاك بيري" مع خدمة الالكتروني اللاسلكي .
- سنة (2007) طرحت أول نسخة من الأيفون ، عبارة عن شاشة لمس كبيرة ، ومن دون لوحة مفاتيح أو قلم ، إضافة إلى العديد من الخدمات الأخرى .

- سنة (2008) أضيفت خدمة متجر التطبيقات "أبستوور" في نفس العام تزايد الطلب الكثير على هاتف الأيفون حيث أطلقت شركة "قوقل "نظام التشغيل "أندروويد" بالتعاون مع "هاند سات لانج" وذلك للمنافسة من نظم "الأبل"، "الميكروسوفت"، و"النوكيا".
- سنة (2010) تم تحسين سرعة الاتصال و أصبحت بأضعاف كثيرة قادرة على رفع وتحميل بسرعة تصل إلى(50 ميقا) ملفات كبيرة و بدون أي مشاكل .
- و تواصلت تطورات الهاتف الذكي مع التطورات التكنولوجية الجديدة إلى أن وصلت إلى (2019) إلى هاتف "جلاكسي" "والهواوي" وذو تقنية الشحن اللاسلكي وغيرها.
- سنة (2020) بدأ العمل في شبكات الجيل الخامس و تمكن الناس من تحميل فيديو ثلاثي الأبعاد و سمح بدخول شبكات الأجهزة المتصلة مع بعضها البعض إلى شبكة الأنترنت .

(بديع بودبزة ، عبير عيد ، 2021 ،17_18)

3– نظريـات الهـاتف الذكي : من النظريات التي قدمت شرحا لكيفية تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي للمراهقين وذلك بالتطرق للتأثيرات النفسية والاجتماعية للهاتف الذكي فيما يلي أهـم هـذه النظريـات التي بينـت آثـاره التي يخلفهـا :

1.3 نظرية الإدمان على الأنترنت(Internet Addiction Theory): لـ" كيمبرلي يونغ " وهي من أوائل الباحثين الذين درسوا ظاهرة الإدمان على الأنترنت . و تعتبر هذه النظرية أن الاستخدام المفرط للأنترنت بما في ذلك الهواتف الذكية و الألعاب الإلكترونية ، يمكن أن يؤدي إلى نوع من الإدمان ، هذا الإدمان يمكن أن يؤثر سلبا على الحياة اليومية للأفراد ، بما في ذلك التحصيل الدراسي للمراهقين .

(Young ,K .S ,1998 , 244-237)

2.3 نظرية الاستخدامات و الاشباعات (Uses and Gratifications Theory) : لـ"إيليهو كاتز"و هو الذي طوّر هذه النظرية بالتعاون مع باحثين آخرين ، حيث تبحث هذه النظرية في الأسباب التي تجعل الأفراد يستخدمون وسائل الإعلام المختلفة ، بما في ذلك الهواتف الذكية و الألعاب الإلكترونية ، كما تركز على الدوافع و الاشباعات التي يحصل عليها المستخدمون ، مثل الترفيه ، التواصل الاجتماعي ، و التعلم .

(Katz,E,Blumler,J.G.,& Gurevitch, M ,1973 , 515)

3.3 نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning Theory) : و التي طوّرها " ألبرت باندورا " ، تركز على كيفية تعلم الأفراد من خلال الملاحظة و النمذجة ، كما تقترح هذه النظرية أن السلوك يتم تعلمه من خلال مراقبة الآخرين و تقليدهم في سياق الألعاب الإلكترونية ، أي قد يتعلم المراهقون سلوكيات و مهارات معينة من خلال المشاهدة و التفاعل مع ألعاب الفيديو وأقرانهم الذين يلعبونها. (Bandura , A , 1977, 22)

4.3 نظرية التفاعل الرمزي (Interactionism Symbolic Theory) : والتي طوّرها "هربرت بلومر" وهو عالم اجتماع أمريكي كان له دور بارز في تطوير وتعزيز هذه النظرية . و ترتكز هذه النظرية على كيفية تفاعل الأفراد مع بعضهم البعض و مع بيئتهم من خلال استخدام الرموز ، مثل اللغة و الإشارات . فالألعاب الإلكترونية يمكن أن تخلق سياقات اجتماعية جديدة ، حيث يتفاعل المراهقون ويشكلون هوياتهم .

(Blumer ,H . 1969, 79)

5.3 نظرية التدفق (Flow Theory) : قام "ميهالي شيكسنتميهالي" بتطوير هذه النظرية للتعبير عن حالة التركيز العالي و الارتياح الشديد الذي يشعر به الأفراد عندما يكونون مغمورين في نشاط يمتلك تحديات ملائمة تتناسب مع مهاراتهم . وهي تعبر عن حالة الذهول الإيجابي التي يشعر بها الأفراد عندما يكونون مشغولين في نشاط يجمع بين التحدي و المهارة ، و يشعرون بتوازن بين قدراتهم الشخصية وتطلعاتهم .

و تركز هذه النظرية على أن الأشخاص يحققون حالة من التدفق عندما يكونون منخرطين بالكامل في نشاط ما يتحداهم بطريقة ممتعة و محزية ، فالألعاب الإلكترونية يمكن أن تخلق هذه الحالة ، مما قد يؤثر على الوقت الذي يقضيه المراهقون في الدراسة . (Csikszentmihalyi , M , 1990, 74)

6.3 نظرية التعلق بالوسائل الإعلامية (Media Dependecy Theory) : رائدها هو "جوزيف بال" و له تأثير كبير في فهم كيفية تأثير وسائل الاتصال الجماعي خاصة الأنترنت على العلاقات الاجتماعية ،

وتؤكد هذه النظرية على العلاقة بين الأفراد و وسائل الإعلام و كيف يمكن أن يصبحوا معتمدين عليها في الحصول على المعلومات ، الترفيه ، و تشكيل الهوية ، بحسب "بال" يمكن أن تؤدي الوسائل الإعلامية الرقمية إلى تشكيل علاقات عميقة و معتمدة ، وهو مفهوم يعرف بـ "التعلق الوسائطي". فالهواتف الذكية قد تزيد من هذا التعلق بين المراهقين. (Ball-Rokeach,S.J.,& Defleur,M.L, 1976 , 3- 21)

4- استخدامات الهاتف الذكي : تطور الهاتف الذكي من شكله الأصلي إلى العديد من الأشكال حتى وصل إلى الهاتف النقال المحمول المستخدم في الوقت الحالي ، و الذي يعد من أهم وسائل التواصل المستخدمة في يومنا هذا ، و توجد العديد من طرق الاستخدام المختلفة التي تتفاوت من شخص لآخر ، ويعزى ذلك إلى توفر صفات الكمبيوتر في الهواتف الحديثة و تطور التكنولوجيا بما يسمح للمستخدم الاستعانة بالهاتف و تطبيقاته في أداء مختلف الوظائف . (فيروز غادي ، سهام فرحات ، 2021 ، 30)

و من أهم استخدامات الهاتف الذكي :

- الوصول للأنترنت من خلال شاشات الهواتف النقالة للبحث عن المعلومات المستعجلة أو القراءة أو تصفح الانترنت في أوقات الفراغ .
- إرسال رسائل البريد الإلكتروني واستقباله، وهي التي تريح المستخدم من الحاجة لحمل الكمبيوتر أو اللاب توب معه أينما ذهب ، مما يجعل تبادل رسائل العمل والتواصل مع العملاء في غاية السهولة والعملية.
- الكاميرا الرقمية تتيح للمستخدم تصوير اللقطات الهامة في حياته وحفظها والعودة إليها لاحقا إلى جانب الكاميرا الأمامية التي تسمح له بالتقاط صور لنفسه والآخرين .
- تسجيل الصوت الذي يتيح إرسال الرسائل المحكية عبر مقاطع صوتية قصيرة ، أو تسجيل صور عبر الفيديو.
- الوصول للأنترنت عبر شاشات الهواتف النقالة للبحث عن المستعجلة أو القراءة أو تصفح الأنترنت في أوقات الفراغ .
- يمكن استخدام الهواتف الذكية وحاسبات اللوحة في إنجاز العديد من المهام التعليمية وإن اختلف دور كل منها ، تكون هذه الأجهزة مفيدة في التعليم وتسهيل مهام المعلمين ، و تعد أيضا أدوات مساعدة للتعلم بالنسبة للطلاب .
- الاتصال بالآخرين و رؤيتهم عن طريق الجيل الجديد من الأجهزة المزودة بكاميرات دقيقة .
- يمكن إرسال الرسائل القصيرة لأي مكان في العالم .
- التسلية بالألعاب ، الاستماع إلى الملفات الصوتية بالامتدادات المختلفة .

- لقد تطورت الهواتف من مجرد أدوات التحدث بين طرفين إلى شاشات رقمية باللونين الأبيض و الأسود، من ثم إلى أدوات لتبادل الرسائل النصية ، واستخدام الشاشات الملونة ودخلت الألعاب الإلكترونية ووسائل الترفيه الأخرى مثل الاستماع إلى بث الراديو "أف أم" و التقاط و مشاهدة الصور و مشاركتها مع الآخرين .

– انتقلت بعدها الهواتف لتأخذ مكان المساعدات الشخصية الرقمية "بي دي ايه" بطرح البرامج المكتبية المتطورة.

– تطورت الشاشات لتصبح تعمل باللمس وظهر طراز يعتمد على اللمس بشكل رئيس، تقدم لوحات مفاتيح إضافية مع وفرة أقلام خاصة للكتابة على الشاشات التي تستطيع التعرف على خط اليد المستخدم و تحويله إلى نص يمكن تعديله . (فيروز غادي ، سهام فرحات ، 2021 ، 30،31، 32)

5– مميـزات الهـاتـف الذكي : يتميز الهاتف الذكي بجملة من الخصائص و المميزات التي تميزه عن باقي الأجهزة الأخرى ، و نذكر منها ما يلي :

- يدعم العديد من قدرات الاتصال اللاسلكي مثل شبكة "واي" "فاي" التي تتيح لمستخدميه تصفح الأنترنت وتقنية البلوتوث التي تتيح مشاركة الملفات مع هاتف آخر يدعم تلك التقنية بمجرد التواصل بينهما إلى جانب نظام تحديد المواقع الجغرافية .
- أبرز ما يتمتع به هو السهولة التي يجب أن يمنحها لمستخدميه في التواصل مع الآخرين و مشاركة ما يشاء معهم عبر خدمات التواصل الاجتماعي و إلى جانب تلك المميزات فإن الهاتف الذكي قادر على أن يعمل قارئ كتب خاصة بعدما أصبحت شاشات تلك الهواتف ذات قياسات كبيرة نسبيا و قادرا أيضا على تسجيل الفيديو بدقة عالية واستعراض الصور بطريقة جذابة.

(صبرينة قسماس، موسى معطاوي ، 2018، 99)

- من خلال التطبيقات التي يحملها الهاتف الذكي يساهم في سهولة الوصول إلى الخدمات والاستفادة منها من أي مكان حول العالم .
- إتاحة الفرصة للجمهور لتصفح و استعراض نماذج من الوثائق النادرة والمشهورة والمرتبطة بحوادث معينة (الوصول إلى الأرشيف الوطني للولايات الأمريكية من خلال تطبيق في الهاتف الذكي) .
- إمكانية استخدامه كوسيلة اتصال فعالة مع البريد و البنوك و الدوائر الرسمية .
- الاتصال مع الأنترنت و الحصول على الأخبار العاجلة و أسعار البورصة و العملات .
- يعد أجندة إلكترونية تسهل عملية تتبع المواعيد المهمة و تذكر المستخدم بها قبل موعدها صوتيا.

(زكريا بن صغير، محمد البشير محمودي ، داود جفافلة ، 2019، 36-37)

7– مكـونــات الهـاتف الذكي : يحتوي الهاتف الذكي على كثير من الأجهزة المعقدة تقنيا ، و مع العدد الهائل من الهواتف الذكية التي يتم تصنيعها كل يوم فإن حدة المنافسة تزداد بين الشركات المنتجة من خلال تحسين دقة عرض الشاشة و جودة الكاميرا و إطالة مدة البطارية بالإضافة إلى التصاميم المختلفة و المميزات الجديدة للهواتف . و من بين مكونات الهواتف الذكية نذكر منها مايلي :

1.7 اللوحـة الأم Motherboard :هي أهم أجزاء الحاسوب و هي كذلك أهم أجزاء الهاتف الذكي ، حيث أن اللوحة الأم تسمح بتوصيل كافة المكونات الخاصة بالهاتف الذكي سويا و توحيد عملها معا ، حيث أن كافة المكونات التي تم ذكرها تكون مرتبطة باللوحة الأم الخاصة بالهاتف الذكي .

2.7 الكـاميــرا : تأتي الهواتف الذكية جميعا بكاميرا خلفية وأخرى أمامية ، و مع تطور التقنية الكبيرة أصبحت بعض الكاميرات تغني المستخدمين عن شراء كاميرات احترافية متخصصة حيث وصلت دقات بعض الكاميرات لما يزيد عن الـ (20 ميجا بيكسل) و التي تساهم في وضوح الصورة و كثافة تفاصيلها ، كذلك منذ عام (2016) بدأت بعض الهواتف في تقديم كاميرات خلفية ثنائية و لعل أول الهواتف الذي قدم هذه الميزة بأفضل شكل هو هاتف آيفون (7 بلس) . و كذلك هواتف سامسونج مثل هاتف (Galaxy S9) حصلت الكاميرات الخاصة بالهواتف الذكية على تقنيات أخرى مثل الـ (Dual Pixel) و غيرها من التقنيات التي جعلت الهواتف الذكية تخرج صورا متكاملة تصلح لمشاركتها على شبكات التواصل الاجتماعي و شبكات الصور مثل سناب شات .(محمد أشور ، 2022)

3.7 نظـام التشغيـل System Operating : و يمثل الواجهة التي تمكّن من تفعيل كل ما يحتويه الهاتف و من أبرز أنظمة التشغيل نجد Android، IOS .

4.7 الأنـدرويـد Android : هو نظام محايد مبني على نواة لينكس يتم تطوير الأندرويد من قبل التحالف المفتوح للهواتف النقالة و تديره شركة جوجل Google . (أشواق بلباي ، فطيمة أعواج ، 2020 ، 19-20)

5.7 نظـام التشغيـل IOS : هو نظام مصمم و محدث من قبل شركة Apple و يعتبر من أقوى الأنظمة المنافسة في العالم .

6.7 المعـالـج Processor : تعتبر المعالجات ضرورة قصوى للهواتف الذكية ، فكلما كان المعالج أسرع في معالجة البيانات كان الجهاز أفضل .

7.7 الذاكـرة Memory : و هي الجزء المستول عن حفظ البيانات و المعلومات ، و تنقسم إلى قسمين:

ذاكرة داخلية : و تستخدم لحفظ أنظمة التشغيل و الملفات الأخرى .

و ذاكرة خارجية : تركب حسب رغبة المستخدم و قد لا تتوفر في البعض .

8.7 الشـاشـة : فقد تكون الشاشة شاشة لمس أو شاشة عادية ، وقد تكون LED أوLCD .

9.7 التطبيقـات : تعتمد التنوع فكلما زادت التطبيقات كلما استطاع المستخدم استخدام هاتفه .

(أشواق بلباي ، فطيمة أعواج ، 2020 ، 20)

10.7 البطاريـة : تمتاز البطاريات بتحسين أداء الهاتف لنموذج معين من الهاتف الجوال ، مما يساعد على ضمان أقصى قدرة الشحن و حياة طويلة .أحدث أنواع البطاريات الحالية والتي يمكن أن تعمل بطاقة عالية عند الحاجة هي البطاريات القلوية AA alkaline التي يمكن أن توفر مكالمة تصل إلى (3 ساعات) أو (30 ساعة) من زمن الانتظار . (طاهر عذاب الكناني ، 2012 ، 261)

8– الهـاتـف الذكـي و المـراهـق المتمـدرس : لطالما كانت الألعاب الإلكترونية تجذب الأطفال والمراهقين بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة ومع الوقت انتشرت انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظًا وأصبحت الشغل الشاغل لهم ، فاليوم ترى المراهق متسمرا إلى جانب الشاشات الإلكترونية مراقبا ومنفعلاً و مشاركًا في صنع الانتصارات و لا يكاد يفارقها إلاّ عند النوم ، و مع ظهور الجيل الجديد للهواتف النقالة واحتوائها على العديد من التطبيقات الإلكترونية والتي مكنته من تحميل العديد من الألعاب حيث صار لا يكاد ينتهي من تحميل مجموعة إلاّ و يمكنه إضافة مجموعة أخرى و هكذا حل الهاتف المحمول محل العديد من الألعاب كـ play station و ألعاب الحاسوب ناهيك أن الهاتف المحمول حرر المراهق من الرقابة إذ أضحى اليوم بإمكانه اللعب بدون أي رقيب ، كما أن الهاتف النقال قضى على الفضاء (الزمن) و المكان ، و لعل هذه الخصائص جعلت من الهاتف اليوم الأداة المفضلة للعب لدى هذه الشريحة .

لقد أصبح اليوم الهاتف النقال بديلا لأجهزة الكمبيوتر الشخصية المكتبية أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة المتنقلة ، لأنها هي الأخرى أجهزة متعددة الوسائط و قادرة على نقل الصورة و الصوت والرسائل النصية و الصور والنغمات وغيرها ، و أكثر من ذلك نجد أن فعالية المحمول المتعدد الوسائط عندما يتوحد الحجم و الوزن الصغير المتناقص والحاجة القليلة للطاقة و الثمن مقارنة بأجهزة الكمبيوتر بالإضافة إلى بساطة وسهولة الاستعمال .

(صالح محمد أحمد ، د. س)

و مما زاد من فرط ارتباط المراهقين بالهاتف الجوال احتواءه على خاصية الاتصال بالأنترنت مما جعل من السهل تصفحها لاسلكيا في أماكن كثيرة تتوفر فيها هذه الخدمة ، وإضافة مواصفات تقنية عالية حفزت مستخدميه كثيرا على التواصل مع غيرهم على مدار اليوم ، وهذا ما أكّده لنا مجموعة من المبحوثين من خلال سبر أراء و اتفقوا على أن الهاتف الذكي أصبح فعلا اليوم بديلا للكمبيوتر إذ أصبحوا من خلاله يستطيعون الدخول إلى الشبكة العنكبوتية لتصفح المواقع بطريقة سهلة وسريعة لا تتطلب جهدا كبيرا و لا تكاليف مادية باهضة .

و قد تنامت ظاهرة امتلاك التلاميذ و التلميذات للهواتف الذكية بشكل كبير في الوسط المدرسي و بين مختلف الفئات العمرية ، و أثبتت العديد من الدراسات أن للهاتف الذكي تأثيرات سلبية على نمو و نشأة التلميذ كتصفح التلاميذ للهاتف الذكي خلال تنقلهم إلى المدرسة أو أثناء الحصة أو قبل وصول الأستاذ ، أصبح أمر شائع فعليه نجد أنه هناك تأثيرات سلبية على التحصيل الدراسي بالإضافة إلى تأثيرات أخرى سواء كانت اجتماعية و صحية ، مما أدى إلى اهتمام كبير و رقابة من طرف الأسر حول كيفية استخدام هذه التكنولوجيا و الاستفادة منها . (محمد تامر ، 2022)

إن التلميذ المراهق يلجأ إلى التغيير من شخصيته الواقعية التي يعيش معها إلى تقمص شخصية خيالية و التقليد الذي يشاهده عبر استخدامه للهواتف الذكية أو ممارسة الألعاب الالكترونية ، فيخلق بذلك عالما جديدا خاصا به مغايرة لصورته الحقيقية و كل ذلك بسب نيل إعجاب الطرف الآخر .

إن استعمال التلاميذ للهاتف الذكي الذي يكون مزودا بالأنترنت يجعل انتباه التلاميذ مشتتا عن دراستهم و يجعلهم مستيقظين إلى ساعات متأخرة من الليل مما يجعل تحصليهم الدراسي سلبيا ، بالإضافة إلى أنه يمنعهم من ممارسة الهواية المفضلة لديهم كالرياضة و المطالعة و غيرها . (محمد تامر ، 2022)

9- إيجابيات و سلبيات الهاتف الذكي :

أ /- الايجابيات : للهاتف الذكي إيجابيات عديدة نذكر منها مايلي :

- منبه خفيف لا يزعج للتذكير بالصلاة أو بموعد مع صديق أو مع طبيب أو اجتماع.
- استعماله كآلة حاسبة يمكن بواسطته إجراء مختلف العمليات الحسابية .
- الاستماع من خلاله إلى الأخبار أو القرآن الكريم أو برامج مختلفة .
- المشاركة في المدونات و الإدلاء بالآراء و البرامج على مواقع الاتصال الاجتماعي .

- المشاركة في تغطية الأحداث بالصوت و الصورة ، حيث يمكّن الكثيرين من حملة الهواتف الجوالة من تصوير كثير من المشاهد و الجرائم التي لا ينشرها الإعلام الرسمي ، لما فيها من قمع للحريات وانتهاك لحقوق الإنسان ، كما في المظاهرات السلمية في بعض البلدان . (علي خليل شقرة ، 2014 ، 85-86)
- يتم من خلاله الاتصال بقادة الرأي أو أفراد المجتمع المحلي في المناسبات الخاصة و غيرها .
- يحل الاتصال عبر الهاتف النقال محل الاتصالات الشخصية المباشرة كالمقابلات و الزيارات .

(إلهام نوادري ، عبلة بوبكر ،2018 ، 79)

ب /– السلبيـــات :إن الهاتف الذكي كغيره من الوسائل التي تخدم الانسان إلا أنه يملك سلبيات عديدة تؤثر على الانسان و تعتبر كضريبة للتكنولوجيا إذا لم يحسن استخدامها بطريقة سليمة ، حيث تخلف مخاطر نفسية و صحية و اجتماعية كثيرة و من سلبياته نذكر مايلي :

- مشاكل صحية فقد يكون للهواتف الذكية تأثير سلبي على الصحة حيث تصدر طاقة ترددات لاسلكية يمكن استيعابها بواسطة الأنسجة في الجسم ، و تساهم في الحرمان من النوم و هو أحد الآثار السيئة الشائعة لاستخدامها ، و علاوة على ذلك تنتج نوع من الضوء الذي يمكن أن يضر شبكية العينين.

(عبد الهادي ، محمد عمار ، 2017 ، 118)

و يسبب الهاتف أضرارا صحية محتملة كبعض المخاوف مثل ورم في المخ و ذلك بسبب الطاقة المشعة " الاشعاعات الكهرومغناطيسية " من هوائي الهاتف الذي يكون قريب من رأس الشخص ، بالإضافة إلى الاضطرابات الفيزيولوجية كالصداع ، ارتفاع ضغط الدم أمراض سرطانية في الدماغ... الخ

- تغيرات سلبية في طبيعة العلاقات الاجتماعية و في بعض القيم و المبادئ كالتشتت الذهني و العزلة و الانطواء . (شايخة دوادي ،2014 ، 113)

كما يؤدي ذلك إلى ضعف التفاعل الاجتماعي حيث يتراجع التفاعل الاجتماعي الحقيقي ، إذ لم يعد الأشخاص يتفاعلون مع الأشخاص بالخارج لأنهم يميلون إلى قضاء المزيد من الوقت مع هواتفهم الذكية .

(شمس الدين ، فيصل هاشم ، 2014 ، 102).

- تهديدات الخصوصية فمهما كان هناك تطبيقات لحماية الخصوصية فلا تزال هناك مخاطر و تهديدات أمنية في كل مكان ، و دائما ما يكون المخترقون حاضرين و تكون الفيروسات الظاهرية فعالة ، و بالتالي الهواتف

الذكية عرضة لهذه التهديدات عند الوصول إلى الأنترنت ، مما يدعو إلى وجوب أن يكون هناك حذر أكبر عند فتح المواقع و الروابط . (عبد الهادي ، محمد عمار ، 2017 ، 118- 119)

- محتوى غير خاضع للرقابة فهنا عيب في سهولة الوصول إلى المعلومات في الأنترنت ، فيمكن للأشخاص و لا سيما الأطفال ، مشاهدة المحتوى غير الخاضع للرقابة بما في ذلك العنف ... ، عن غير قصد، و بالتالي في مثل هذه الحالات يجب التأكد من تنظيم استخدامهم للهواتف الذكية .
- يمكن للهواتف الذكية أن تشتت الانتباه ، حيث تعلم التطبيقات المستخدم عندما تكون هناك رسائل و تحديثات وعروض أحدث و ما إلى ذلك ، و هذا له الأثر الذي يمكن أن يؤثر على الإنتاجية ، فعند حضور هذه الاشعارات سيجد المرء نفسه متجه إلى الاطلاع عليها .

(شمس الدين ، فيصل هاشم ، 2014 ، 102-103)

- يعمل على تشتت في الأفكار خاصة لدى المراهقين ، و عدم التركيز في الواجبات المدرسية .
- استخدامه كسلاح ضد بعض الشباب ، و استخدامه في تصوير الفتيات في الأماكن العامة ، وبذلك يكون قد عمل على إلغاء الخصوصية لدى الأفراد .
- إضاعة الوقت : يمكن للهاتف النقال أن يعمل على إضاعة الوقت الثمين لدى الشخص من خلال استخدامه في إرسال الرسائل الترفيهية ، و التحدث من دون أي ضرورة .
- الحوادث الكثيرة و المتكررة نتيجة استخدام الهاتف أثناء قيادة السيارة .

(عبير شفيق الرحباني ، 2015 ، 111)

خـلاصـــة الفصـــل :

نستنتج مما سبق أن التطور التكنولوجي الحاصل و ما واكبه من ظهور للهواتف الذكية بشتى أنواعها دفع إلى الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية التي استحوذت على عقول الكثير من الأفراد و خاصة المراهقين حيث أصبحت من أكثر و أهم الألعاب المحببة لديهم في الوقت الحاضر ، و هذا لأنها تحوي بعض الإيجابيات التي تساعد في تنمية و دعم النمو النفسي و الانفعالي عندهم ،كما أنها تعد وسيلة ترفيهية تخفف من ضغوط الحياة ، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط و أجهزة إلكترونية و خاصة عبر الهاتف الذكي ، و في ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي و التقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها ساهم ذلك في جذب مرتادوها من خلال إيجابياتها الممتعة إلا أنها لا تخلو من المخاطر التي باتت تهدد حياة الأفراد و المجتمعات من خلال تأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها و ضرورة فهم آثارها المتفاوتة للمراهق المتمدرس بشكل خاص ، و بالتالي أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لشعبيتها في النطاق الواسع على صعيد الأسرة و المجتمع ، و خاصة لدى فئة الأفراد المراهقين .

تناولنا في هذا الفصل العناصر المختلفة التي تؤدي بالمراهقين المتمدرسين إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية و ارتيادها عبر الهاتف الذكي نظرا لمدى التطور الذي لحق بمجمل الخدمات التي يقدمها مما انجرّ عن هذا التطور الهائل للهاتف الذكي أنه جعل منه مكتبة شاملة لجميع الأفراد و المستخدمين بما في ذلك فئة المراهقين وذلك من خلال ارتباطه الوثيق بالأنترنت و الاستفادة من خصائصه المتعددة . ، تجدر الاشارة إلى أن مختلف الدراسات نبهت إلى ضرورة وجود توازن في استخدام الهاتف الذكي بين الاستفادة من التكنولوجيا و الحفاظ على صحة المراهقين النفسية و الاجتماعية .

الفصل الثالث:

الفصـل الثـالـث : التحصيـل الدراسـي

- تمهيـــد

1- مفهـوم التحصـيل الدراسـي .

2- نـظريـات التحصيـل الدراسي .

3- قيـاس التحصيـل الدراسـي .

4- أنـواع التحصيـل الدراسـي .

5- أهـداف التحصيـل الدراسـي

6- أهميـة التحصيـل الدراسـي

7- العوامـل المؤثـرة في التحصيـل الدراسـي

8- الألعـاب الإلكترونيـة و التحصيـل الدراسـي

- خـلاصـة الفصـل

تـمهيـــد :

يعتبر التحصيل الدراسي أحد الجوانب الهامة في النشاط العقلي الذي يقوم به الطالب والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي ، فهو أكثر ارتباطا بالنواتج المرغوبة للتعليم ، و غالبا ما يجرى الخلط بين عمليتي التعلم و التحصيل ، لذا يستوجب علينا أن نعود لفكرة و لو وجيزة عن كل منهما ، فكل تعلم يجب أن ينتهي بتحصيل ، و كل تحصيل لابد أن يقاس .

لقد حضي التحصيل الدراسي باهتمام كبير لدى التربويين و علماء النفس و الاجتماع كونه المقدار و المستوى الذي يحدد نجاح العملية التربوية من عدمها ، بالإضافة إلى أهميته في حياة الفرد و المجتمع ، فنجاح الفرد يتحدد وفق تحصيل الفرد الدراسي و الأكاديمي ، فهو بمثابة المحفز الذي يقود لكسب المعارف و المهارات ، و السعي وراء تحقيق الأهداف المنشودة و بما أنه يمكن معرفة مدد و فعالية التعلم في ظل التحصيل يرى العلماء أن التحصيل مرتبط بخصائص و شروط و أهداف ، و في هذا السياق سلطنا الضوء في فصلنا هذا على النقاط التالية :

مفهوم التحصيل الدراسي ، نظريات التحصيل الدراسي ، قياس التحصيل الدراسي ، أنواع التحصيل الدراسي ، أهداف التحصيل الدراسي ، أهمية التحصيل الدراسي، العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي ، الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي ، و أخيرا خلاصة للفصل .

1- مفهـوم التحصيـل الدراسـي :

لغـــة : مشتق من الفعل حصل ، أي حصل عليه أو جمعه. (سالم عبد الله الفاخرين ، 2018 ، 08)

ويعرف الدكتور "فاخر" "عاقل" كلمة تحصيل أنه اكتساب و هو الحصول على المعارف و المهارات .

(سالم عبد الله الفاخرين ،مرجع سابق ،09)

التحصيـل الدراسي اصطلاحـا : هو حصيلة ما يكتسبه الطالب من العملية التعليمية من المعارف والمعلومات وخبرات نتيجة لجهده المبذول خلال تعلمه بالمدرسة أو مذاكرته في البيت أو ما اكتسبه في قراءة في الكتب والمراجع و يقاس بالاختبارات المدرسية في نهاية السنة الدراسية ويعبر على التقدير العام لدرجات الطالب في المواد الدراسية . (عبد الرحمان العيساوي ، 1994، 129)

و يعرفه "عبد الرحمان العيسوي" : "أنه مقدار المعرفة التي حصّلها الفرد نتيجة التدريب و المرور بخبرات سابقة" .

(عبد الرحمان العيساوي ،1994 ، 130)

وعرفه "صلاح الدين علام": "أنه مقدار استيعاب التلاميذ لما تعلموه من خبرات معينة في كل مادة دراسية مقررة، وتقاس الدرجات التي تحصل عليها التلاميذ في اختبارات تحصيلية" . (رشاد صلاح الدمنهوري ، 1995 ، 23)

فالتحصيل الدراسي هو المعرفة المكتسبة من الأستاذ و الأداء التعليمي الذي يقاس بالاختبارات المعيارية التي تقوم بها المؤسسة التعليمية في نهاية كل فصل دراسي. (بسمة بن عيدة ، منال طالب ، 2023 ، 07)

قال "فارس" أصل التحصيل استخراج الذهب من حجر المعدن، وحاصل الشيء ومحصوله واحد، وحوصلة الظاهر بتخفيف الآلام وتثقيلها ويعني التحصيل في اللغة ما ثبت وبقي الحصول عليه.(يامنة عبد القادر،2011 ، 59)

اصطلاحـا : بأنه مجموعة المعارف والمهارات المتحصل عليها و التي تم تطويرها خلال المواد الدراسية ، والتي عادة تدل عليها درجات الاختبار أو الدرجات التي يخصصها المعلمون أو بالاثنين معا .

أو كل ما يكتسبه التلاميذ من معرف ومهارات و اتجاهات و ميول و قيم و أساليب تفكير وقدرات على حل المشكلات نتيجة لدراسة ما هو مقرر عليهم في الكتب المدرسية ، ويمكن قياسها الاختبارات التي يعدها المعلمون.

(حسن شحاتة ، زينب النجار و آخرون ، د. س، 89)

و يعرف أيضا بأنه إنجاز تحصيلي في مادة دراسية أو مجموعة مواد مقدرة بالدرجات طبقا للامتحانات المحلية التي تجريها المدرسة . (مصطفى لمعان ، 2011 ، 23)

2– نظريات التحصيل الدراسي : هناك بعض النظريات الرئيسية التي قدمت إطار مفاهيمي لفهم أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين و فيمايلي أهمها :

1.2 نظرية التعلم الاجتماعي (Social Learning Theory) : والتي طوّرها " ألبرت باندورا " تقترح هذه النظرية أن التعلم يحدث من خلال ملاحظة و تقليد سلوك الآخرين ، بالإضافة إلى التعزيزات التي تتلقاها هذه السلوكيات ، و تركز في توجهها على الدور الذي يلعبه التفاعل الاجتماعي و نماذج السلوك في عملية التعلم ، كما تشدد على أهمية البيئة الاجتماعية في تشكيل سلوك الفرد.(Bandura,A., 1977, Introduction)

2.2 نظرية الذات (Self-Determination Theory) : والتي تم تطويرها بواسطة "إدوارد ديسي و ريتشارد رايان" حيث قدما مساهمات كبيرة في فهم كيفية تحفيز الناس وسلوكهم من خلال التركيز على ثلاث احتياجات أساسية للذات وهي: الاحتياجات الأساسية للاندماج الاجتماعي والكفاءة و التحكم ، و تنص هذه النظرية على أن التحفيز الداخلي للفرد يعتمد على تلبية ثلاثة احتياجات نفسية أساسية وهي : الاستقلالية ، الكفاءة و الانتماء . و تركز في توجهها على العوامل الداخلية التي تدفع الأفراد نحو تحقيق أهدافهم ، كما تدعو إلى تعزيز التحفيز الداخلي من خلال توفير بيئة تدعم تلبية الاحتياجات النفسية الأساسية .

(Deci,E.L.,& Ryan, R.M.,1985, 68-72)

3.2 نظرية المعالجة المزدوجة (Dual- Processing Theory) : "أرون بيك" تفترض هذه النظرية أن هناك نظامين لمعالجة المعلومات ، نظام سريع و لا واعي (حدسي) ونظام بطيء و واع (تحليلي) . كما تركز في توجهها على كيفية معالجة الأفراد للمعلومات و اتخاذ القرارات بناء على نوع المعالجة . و تدعو إلى توضيح تأثير الأنشطة المختلفة على نمط المعالجة العقلية و توجيه التعليم لتحسين التفكير التحليلي.

(Kahneman ,D, 2011, 20-25)

4.2 نظرية التحفيز و الاثارة (Arousal and Motivation Theory) : "روبرت يركس و جون دودسون" قدما نظرية في عام (1908) تشرح العلاقة بين التحفيز و الأداء ، و تقترح أن هناك مستوى مثالي من الإثارة يؤدي إلى مستوى أمثل من الإثارة يكون فيه الأداء الدراسي هو الأفضل ، زيادة أو نقصان مستوى الإثارة يمكن أن يؤثر سلبا على الأداء . و تركز في توجهها على العلاقة بين الإثارة والأداء الوظفي ، وتدعو إلى أهمية الحفاظ على توازن الإثارة لتجنب التوتر أو الكسل .

(Yerkes,R.M.,& Dodson,J.D . ,1908, 459-482)

5.2 نظرية التحصيل الأكاديمي (Academic Achievement Theory) : "كارول أميس " و هي عالمة نفس تربوي أمريكية معروفة بأبحاثها في مجال التحصيل الأكاديمي ، و خاصة فيما يتعلق بالدوافع

الأكاديمية و المعتقدات المتعلقة بالقدرة والتعلم ، قدمت مساهمات مهمة في فهم كيف تؤثر السياقات التعليمية مثل بيئة الفصل الدراسي و أنماط التقييم على دافعية التلاميذ و تحصيلهم الأكاديمي . وتركز هذه النظرية على أهداف التلاميذ و دوافعهم لتحقيق النجاح الأكاديمي، حيث تقسم الأهداف إلى أهداف إتقان (تعلم من أجل الفهم) وأهداف أداء (التفوق على الآخرين). وتركز في توجهها على نوعية الأهداف وكيف تؤثر على الأداء الأكاديمي، كما تدعو إلى تشجيع الأهداف المتعلقة بالإتقان لزيادة التحصيل الدراسي والتعلم العميق.

(Ames,C.Classrooms ,1992 , 261-271)

6.2 نظرية الوقت المنزاح (Displacement Theory) : هناك العديد من رواد هذه النظرية منهم "جي جابرييل ، سيومرز ، إيليهو كاتز ، باتريشيا جرينفيلد"وهي نظرية اجتماعية و نفسية تدرس كيفية تأثير الأنشطة الجديدة على الأنشطة القائمة عن طريق "إزاحة" الوقت المخصص لها ، بمعنى آخر تقترح النظرية أن الانخراط في نشاط معين يمكن أن يقلل من الوقت المتاح أو المستهلك في أنشطة أخرى .

(روبرت ك. مردوك :Murdock,R,K, 2008, 333-350)

و تفترض أن هناك عددا محدودا من الساعات في اليوم ، و أن استخدام الوقت في نشاط معين يؤدي إلى تقليل الوقت المتاح لأنشطة أخرى . غالبا ما تستخدم هذه النظرية لدراسة تأثير وسائل الإعلام و التكنولوجيا الجديدة ، مثل التلفاز أو الأنترنت ، على الأنشطة التقليدية مثل : القراءة ، اللعب في الخارج ، أو قضاء الوقت مع العائلة ، وبالتالي تهتم بفهم كيفية توزيع الوقت و تأثير هذا التوزيع على الأنشطة المختلفة .

(إليزابيث نيويل ، مايكل وول –Newell,E.,& Wall,M.,2010,123-145)

3– قيـاس التحصيـل الـدراسي :

تعرف التربية بأنها عملية بناء و تحرر، الغرض منها إحداث تغيرات مرغوبة في الأفراد وفي سلوكهم سواء كان معرفيا ، يرتبط بالمواد الدراسية التي يتعلمونها بالمدرسة أو سلوكا وجدانيا أو نفسيا حركيا .

(رجاء محمود أبو علام ، نادية محمود شريف ، 1983، 95)

و لهذا تلجأ المدرسة إلى قياس مدى حدوث التغيرات في جوانب التحصيل الدراسي من خلال الاختبارات التحصيلية التي ترمي أساسا إلى قياس نتائج التعليم في أسلوب تفكير التلميذ واتجاهاته وطريقته في معالجة الأمور وقدرته على النقد البناء ، و التمحيص وإنفاق ما اكتسبه من مهاراته و خبرات مفيدة .

(توفيق بروكي ، جمعة سياطة ،1018 ، 42)

– طـرق قيـاس التحصيـل الدراسـي :

1.3 الاختبـارات التقليديـة : و يندرج ضمنهـا مايلي :

أ)– العلامات الدراسية اليومية : يقوم الأستاذ بإلقاء الدرس على التلاميذ داخل القسم ، وأثناء ذلك يقوم بتسجيل علامة كل تلميذ في كل درس ، تظهر فيما بعد على شكل تقويم .

ب)– الأعمال المنزلية : و يقصد بها الوظائف و البحوث المنزلية التي يكلف بها التلاميذ ويصححها المعلم فيما بعد ، و يظهر لهم موطن الخطأ و يعمل على توجيههم .

ج)– الاختبارات الشفوية : وفيها يقوم المدرس بطرح سؤال أو أكثر على كل تلميذ مباشرة وتكون الإجابة عليه شفويا من قبل التلميذ و إذا أخطأ ينتقل إلى تلميذ آخر وهذه الاختبارات تساعد التلميذ على أن يكون يقظا . (خليفة بركات ، 1995 ، 95)

د)– الاختبـار المقـال و التقـاريـر و المناقشـة : و هنا تتاح للتلميذ فرصة لإظهار قدراته على التعبير والتنظيم والتعليم وهي عبارة عن سؤال حر يطرح على جميع التلاميذ وتكون الإجابة تحريرية خلال مدة معينة ، وتكون الإجابة على شكل مقال أدبي أو عملي أو فلسفي عند بعض المستويات المتقدمة و في هذه الطريقة يعتمد على ما فهمه وحفظه ، ينشئ الإجابة على شكل مقال و يمكن للمقال أن يظهر قدرة التلاميذ على اختبار الأفكار، الحقائق المهمة ، و قدرتهم على ربطها والتنسيق بينها و هذا يعكس أثره على عادات استذكار التلاميذ .

(عبد العزيز صالحي ، د. س ،370)

و التقييم يكون على أساس اللغة الواردة ، والأساليب اللغوية والكلمات المختارة والأفكار التي يطرحها ،وتسلسل الأفكار وصحة المعلومات المقدمة ويستطيع التلاميذ الاطلاع على نتائج الامتحان على عكس الامتحان الشفهي. (توفيق بروكي ، جمعة سياطة ،2018، 43)

2.3 الاختبـارات الحديثـة أو المقننـة : نذكر منهـا مـا يلي :

أ)– اختبـار الخطـأ و الصـواب : من أشهر الأسئلة الموضوعية نظرا لسهولتها ويتكون هذا الاختبار من مجموعة عبارات بعضها صحيحة والبعض الآخر خاطئ ويشترط أن تكون نصف العبارات خاطئة والنصف الآخر

صحيحة ، وأن تكون مختصرة ويتم خلطها مع بعضها دون نظام أو ترتيب ويختص هذا النوع بقياس الأهداف التربوية الخاصة بمعرفة الأسماء و القوانين . (عبد العالي الجسماني ، 1994، 195)

ب)– اختبـار ملء الفراغـات : يكتب في هذا النوع عبارات ناقصة ويطلب من المتمدرس تكميلها ، ويستخدم هذا النوع لقياس معرفة المصطلحات و التوزيع و التعريف و حل المسائل الحسابية .

(توفيق بروكي ، جمعة سياطة ، المرجع السابق، 43).

ج)– اختبـار المطابقـة أو المقابلـة : و هو أكثر الأنواع استعمالا في معرفة معاني الكلمات و التعريفات الاصطلاحية و التعرض على الصفحات التاريخية و الأدبية ، و هو عبارة عن قائمتين من العبارات القصيرة أو الرموز أو الأرقام و يطلب من المتمدرس إلحاق الشبيه بشبيهه فيها ، و يستخدم أسئلة المقابلة لقياس تحصيل التلاميذ من الحقائق و معاني الكلمات و التواريخ و الأحداث و الشخصيات ، كما تستخدم في الرسم البياني أو الخرائط ، و تمزج أجزاء الرسم ، و يقوم التلميذ بمقابلة الأجزاء بالوظائف و أسبابها .

(عبد العالي الجسماني ، 1994 ، 196)

د)– اختبـار الترتيـب : في هذا النوع من الاختبارات تعطى جمل متعددة عشوائية ، غير مرتبة بطريقة منتظمة و منطقية و يطلب من التلميذ بأن يضع رقما تسلسليا أمام جمل و عبارات توضح ترتيبها و بالتالي تكون للعبارات و الجمل معنى سليم و مفهوم و بناء . (عبد العالي الجسماني، المرجع السابق، 403)

4– أنـواع التحصيـل الدراسـي : يمكن تمييـز نوعيـن مـن التحصيـل الدراسـي :

1.4 التحصيـل الدراسـي الجيـد : يقصد به بلوغ المتعلمين مستوى عال من التحصيل الدراسي ، والذي يعتبر الركيزة الأساسية التي تسعى المدرسة للوصول إليه ، و تعمل من أجله ، بتوفير أكبر قدر من المدخلات (معينات التعليم والوسائل – التوضيحية) ، إلا أنه يعكس واقع المدرسة ودور النظام التربوي، في تجسيد العملية التربوية في المحيط المدرسي . (رشيد أورسلان ، 2000 ، 65)

2.4 التحصيـل الدراسـي الضعيـف : هو حالة من حالات عدم التكيف المدرسي و بمفهوم أدق عدم القدرة على استيعاب المعلومات التي تقدم للمتعلمين وذلك لأسباب ذاتية وبيداغوجية واجتماعية واقتصادية أثرت على

قدرات المتعلمين و جعلتهم غير قادرين على استيعاب البرامج التعليمية المقدمة لهم ، مما يضطر لإعادة السنة أو الانقطاع النهائي من الدراسة . (رشيد أورسلان ، المرجع السابق ، 65)

للإشارة فإن **التحصيل الدراسي المتوسط**: يدخل ضمن التحصيل الجيد، بالأحرى الذي ينتج عنه نجاح دراسي يمكّن التلميذ من الانتقال إلى السنة الموالية مع المتعلمين ذوي التحصيل الجيد . (مصطفى منصوري ، 2005)

و هنـاك من يقسم التحصيل الدراسي على النحو التالي :

- **التحصيل الجيد**: يسمى كذلك النجاح المدرسي وهو عبارة عن سلوك يعبر عن تجاوز الأداء التحصيلي للفرد للمستوى المتوقع منه على ضوء استعداداته وقدراته الخاصة، أين يكون عمره التحصيلي يفوق عمره الزمني والعقلي ويتجاوزهما فالفرد المتفوق دراسيا يمكنه تحقيق مستويات تحصيلية مرتفعة عن المتوقع ويكون فيه أداء التلميذ مرتفع عن معدل زملائه في نفس المستوى.

ويكون هذا التفوق نتيجة استخدام التلميذ لجميع قدراته وإمكاناته والتي تكفل هذا التفوق نتيجة أعلى درجات في مختلف المواد الدراسية ، وبهذا يكون التلميذ له قدرات يمتاز بها عن بقية زملائه ما يجعله يحقق نتائج باهرة خلال مساره الدراسي .

- **التحصيل المتوسط**: في هذا النوع من التحصيل تكون الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ تشمل نصف الإمكانات التي يمتلكها ويكون أداؤه متوسط ودرجة احتفاظه واستفادته من المعلومات له متوسط ، وهنا يتوجب على التلميذ زيادة مجهوده لاستيعاب المعرفة والدروس و التركيز أكثر في القسم للحصول على درجات أعلى .
- **التحصيل الضعيف** : هو حالة من عدم التكيف المدرسي و بمفهوم أدق هو عدم القدرة على استيعاب المعلومات التي تقدم للمتعلمين، وذلك لأسباب ذاتية وبيداغوجية واجتماعية واقتصادية أثرت على قدرات المتعلمين وجعلتهم غير قادرين على استيعاب البرامج التعليمية المقدمة لهم مما يضطر لإعادة السنة أو الانقطاع النهائي عن الدراسة . (منال بن أطريو ، 2020 ، 68)

5- أهـداف التحصيـل الدراسي : إن التحصيل الدراسي هو هدف أساسي من أهداف التعليم الفردية، يتوقف على تحقيقه نجاح الطالب في دراسته وحصوله على الشهادة الدراسية التي يسعى للحصول عليها، وحصوله على العمل، وتحقيقه لذاته، لتكييفه النفسي، وشعوره بالرضا نتيجة لتحصيله المرتفع في دراسته، ويتوقف على

تحقيق هذا الهدف إشباع الطالب لكثير من حاجاته النفسية، والاجتماعية، التي من بينها حاجاته إلى الأمن وإلى النجاح ، والاحترام ، والتقدير، وتحقيق المكانة الاجتماعية بين الأهل وإلى تأكيد الذات، وتحقيقها ومن شأن الطالب الذي يحقق تحصيلا عاليا في مادة دراسية معينة في مرحلة من مراحل التعليم أن يستمر معه هذا التحصيل العالي في هذه المادة في المرحلة الدراسية المقبلة ، إذا واصل الدراسة فيها بنفس النشاط و الجد فهذا يعني أنه يمكننا أن نتنبأ بمستوى الطالب في البرنامج الدراسي الذي سيدرسه في المرحلة التعليمية السابقة والحاضرة ومما يزيد من إمكانية صدق التنبؤ جعل امتحانات التحصيل شاملة لكافة أجزاء المقرر، وإعادة واستخدام اختبارات تحصيلية مقننة . (ربيعة صديق ، 2021، 64)

ومن أهم الأهداف أيضا مايلي :

- الوقوف على المكتسبات القبلية من أجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلميذ .
- الكشف على المستويات التعليمية المختلفة من أجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم تلك بغية مساعدة كل واحد منهم على التكيف مع الوسط المدرسي، ومحاولة ارتفاع مستواه التعليمي.
- قياس ما تعلمه التلميذ من أجل اتخاذ أكبر قدر ممكن من القرارات المناسبة التي تعود عليهم بالفائدة.
- تكيف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة من أجل استغلال القدرات المختلفة للتلاميذ .
- تحديد مدى فاعلية وصلاحية كل التلاميذ لمواصلة أو عدم مواصلة تلقي خبرات تعليمية ما ، بالإضافة إلى تحسين وتطوير العملية التعليمية . (توفيق بروكي ، جمعة سياطة ، مرجع سابق ، 45)
- التحصيل الدراسي يسعى لتحقيق غاية كبرى وهي تحديد صورة الأداءات الفصلية الحقيقية للتلاميذ والتي من خلالها يتم مستقبلهم الدراسي و المهني . (محمد برو ، د .س ، 276)

6- أهميــة التحصيـل الدراسـي :

- يعد التحصيل الدراسي ذو أهمية كيرة في العملية التربوية ، كونه من أهم مخرجات التعليم التي يسعى إليها المتعلمون .
- يعتبر التحصيل الدراسي من المجالات العامة التي حظيت باهتمام الآباء والمربين باعتباره من الأهداف التربوية التي تسعى لتزويد الفرد بالعلوم والمعارف التي تنمي مداركه وتفسح المجال أمام الشخصية لتنمو نموا صحيحا .

- يشبع التحصيل الدراسي الحاجات النفسية التي يسعى إليها الدارسون ، وفي عدم إشباع هذه الحاجة فإنها تؤدي إلى شعور الطالب بالإحباط الذي ينتج عنه استجابات عدوانية من قبل التلميذ، قد تؤدي إلى اضطرابات النظام الدراسي .
- تمكن أهمية التحصيل الدراسي من العملية التعليمية كونه يعالج كمعيار مدى كفاءة العملية التعليمية ومدى كفاءتها في تنمية مختلف المواهب و القدرات المتوفرة في المجتمع .

(توفيق بروكي ، جمعة سياطة ، مرجع سابق ، 46)

- تكمن أهمية التحصيل الدراسي بوجه عام إلى إحداث تغيير سلوكي وإدراكي وعاطفي واجتماعي لدى الطلبة ، نسميه عادة بالتعلم ، والتعلم هو عملية باطنية وغير مرئية تحدث نتيجة تغيرات في البناء الإدراكي للطالب، وتتعرف عليه بواسطة التحصيل الدراسي، فالتحصيل الدراسي هو نتاج للتعلم ومؤثر ومحسوس لوجوده في الوقت نفسه .
- و يؤكد قراقزة على أهمية التحصيل الدراسي ، حيث تبرز بمقدار ما يحققه من الأهداف السلوكية ، الوجدانية ، السيكو حركية ، فكلما كان التحصيل مؤثرا في هذا المردود التنموي الشامل كانت الفاعلية إيجابية ، وأهميته التربوية في سلوك التلميذ نحو الأفضل ، و مساعدتهم على التفاعل مع بيئتهم .

(ربيعة صديق ، مرجع سابق ، 64)

7- العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي : هناك العديد من العوامل التي أثرت على التلاميذ في تحصيلهم الدراسي ، وهي عديدة نذكر منها مايلي :

1.7 العوامل العقلية : هنا تتمثل في قدرة التلميذ المعرفية واستعداداته العقلية الخاصة لتحصيله الدراسي، وجاء الذكاء هنا ، وهو القدرة على الفهم والتكيف واستيعاب مدى فكرة لإيجاد حل للمشكلة المدروسة ، أي أنه قادر على الابتكار والتوجيه الهادف للسلوك ، هنا الطالب أو التلميذ تكون له قدرة الفهم والتعلم أسرع من غيره مما يجعله أقدر على الاستفادة من خبراته وإدراك قدرته على فهم العلاقة ومعاني الأشياء مما يجعل لديه فهم و توجيه السلوك . (ماجد الزيود ، 2006 ، 370)

فسرعة البديهة والفعالية تكون بالذكاء للطالب والقدرة على حل مشكلاته ، فالطالب ذو الاستعداد العقلي الجيد يكون مستوى تحصيله أعلى من الطالب المتدني القدرة العقلية . (بسمة بن عيدة ، منال طالب ، مرجع سابق ، 52)

و قد وجدت دراسة أجراها "أيد" و"أيلين " أن القدرات العقلية تساعد الطلبة على تنظيم تعلمهم و الاحتفاظ به ، و نقل أثر تعلمهم إلى المواقف الحياتية الأخرى ، و مساعدتهم في التغلب على معوقات التحصيل الأكاديمي . (عمر نصر الله ، 2010 ، 45)

1.7 العوامـل الأسريـة : هناك صراعات أسرية حيث تستحوذ المشكلات على الأبناء ولذلك يتدنى تحصيلهم ومنه يمكننا أن نلخص الظروف الأسرية التي تؤثر على تحصيل التلاميذ في : اتجاه الآباء في تحصيل الأبناء ، المستوى الاجتماعي والثقافي والاقتصادي للبيئة الأسرية ، الأساليب التربوية من إهمال وتساهل نحو الأبناء، الجو الاجتماعي الأسري . (بسمة بن عيدة ، منال طالب ، مرجع سابق ، 53)

3.7 العوامـل المدرسيـة : إن الظروف المدرسية المحيطة بالتلميذ تلعب دورا في تحصيل التلميذ ، لدينا أسلوب الأستاذ حيث له دور في العملية التربوية ، وهو همزة وصل بين التلميذ وتحصيله، لأنه يساعده على الترغيب في الدراسة أو العكس ، لذا على الأستاذ أن يكون لديه قدرات وميول عالية لتدريس التلاميذ .

كما أن العلاقة بين التلاميذ تخلق جو تدريس ملائم لأنها تؤثر على الموقف التعليمي فعندما تكون علاقة جيدة بين التلميذ وزملائه وحتى بين التلميذ و الأساتذة، والتلاميذ والهيئة الإدارية إلى غاية المدير يسود جو التعاون ،ومسؤولية متحصلة ، و الود الموجود بينهم له أثر عظيم على التحصيل الدراسي .

(عبد الوهاب آيت عيسى ، 1017 ، 196)

4.7 العوامـل الاقتصاديـة :هنا الوضع المادي للأسرة يلعب دورا في تحصيل التلاميذ حيث نرى أن التلاميذ الذين ينحدرون من أسرة ميسورة ، أي وضعها المادي جيد، يمتازون بقدرات عقلية تحصيل متوسط، لأن هناك جو مناسب داخل الأسرة تتوفر على وسائل تعليمية من كتب ومذكرات و وقت الراحة والاستجمام، والترفيه ، فكل هذه العوامل تساعد التلميذ على إنماء تفكيره و تنمية مدركاته العقلية و بالتالي تحصيله يكون مقبولا و جيدا عكس التلاميذ الذين ينحدرون من بيئة ذات دخل اقتصادي ضعيف فتكون أصلا بدايتهم مع أوضاع مزية ، ظروف صعبة ماديا ، معنويا يكون جوهم متشتتا داخل الأسرة ، وهنا قسوة و صرامة العقاب يؤثر سلبا على التلميذ و على تحصيله . (بسمة بن عيدة ، منال طالب ، مرجع سابق ، 54)

الفقر : تعتبر حالة لا يكفي فيها دخل الأسرة في إشباع متطلبات الحياة اليومية و الخاصة بالتلميذ من ناحية تشدد و مراعاة أزمات الحياة والتلميذ يكون هنا داخل جو لا يساعده على أن يوفر تحصيل دراسي جيد .

(سناء مهنة الخير أحمد ، 2017 ،32)

5.7 العوامل النفسية : يعتبر تمتع التلميذ بالصحة النفسية جد ضروري في العملية ذلك لأن قدرة الطالب على النجاح ترتكز على نفسيته من حيث الدافعية، أي هي تلك الحالة الداخلية في نفس التلميذ والتي تعمل على استثارة سلوكه وتحثه على استمرار نحو هدف معين ،كل هذا يستنتج من خلال الأداء الظاهري والصريح للتلميذ أو من السلوك الذي يقوم به ، وتعتبر الدافعية من أهم المؤثرات النفسية التي يبنى عليها التحصيل وهي الرغبة والحافز والاجتهاد والمثابرة في طلب شيء من أجل النجاح والعزم على تحقيق الهدف المعين والدافع نحو التحصيل يؤدي إلى الفهم والسرعة في حل المسائل . (حنان عبد الحميد العناني ، 2008 ، 129)

8- الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي : بعد أن دخلت التكنولوجيا إلى عالمنا ، بشكل مفاجئ ، عبر التاريخ تغيرت العديد من العادات و المفاهيم بشكل جذري في حياتنا ففرضت علينا تقبلها و من الذين تعرضوا لهذه التكنولوجيا وتأثروا بها سواء تأثير إيجابي أو سلبي هو الطفل فأصبحت هذه التكنولوجيا في كل منزل وفي يد كل شخص وتحتم علينا تقبلها بما فيها ، و أصبحت جزءا لا يتجزأ في الأنشطة التي يقوم بها ، وهذه التكنولوجيا وفرت الكثير على الإنسان في شتى الجوانب ، خاصة لطفل القرن الواحد العشرين، فهي أعطته تنشئة جديدة ، لم تتوفر للأجيال السابقة ، بهذا القدر . (محمد عبد الكريم نجار، د.س، 22)

و كانت الألعاب الإلكترونية ومازالت مجال اختلاف الكثير من طرف علماء الاجتماع ، ويرتكز هذا الاختلاف في نوعية الآثار التي تتركها تلك الألعاب في مجالات العمليات المعرفية و العمليات الانفعالية والسلوكية .

(عبد الرحمان سعد الشهري ،د.س ، 72)

و تعد الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دورا هاما و كبيرا في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطويره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها وأصبحوا يستخدمونها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل يتعدى الأمر ليشمل فئة الشباب و المراهقين .

(مها حسني الشحروري ،2008 ، 09)

فالألعاب الإلكترونية تمثل مصدرا مهما لتعليم الأطفال إذ يكتشف من خلالها الكثير وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل والطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية و نشاطا، إذ تعطي هذه الأجهزة للطفل فرصة للتعامل مع التقنية الحديثة مثل الأنترنت وغيرها من الوسائل المتطورة و تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في حلها . (منال الأسود ، فوزي لوحيدي ، 2019 ، 53- 54)

كما أن لها إيجابيات عند الطلاب منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ وأنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين ، وقد يطلع اللاعب على أفكار جديدة ومعلومات حديثة ، و كذلك فإن هذه الألعاب تساعد الطفل بشكل كبير في تعليمه مهارات علمية وتلقينه معلومات معرفية تساهم في زيادة ذكائه و تحصيله العلمي و مستواه الفكري و الإبداعي عموما . (روان بنت عبد الله القحطاني ، 2020 ،781)

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي لبعض الطلاب و يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية و الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي. و يؤدي إلى اضطرابات في التعلم ، و أن من سلبياتها أيضا التي أثبتها الباحثون ، أنه عندما يتعلق الطفل بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ، و نطاق تفكيره .

كما أن سهر الأطفال و المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي ، مما يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة و إن ذهبوا فقد يستسلموا للنوم في فصولهم الدراسية بدلا من الإصغاء للمعلم . (فتحية بلمهدي ، 2014 ، 315)

و لذا يجب على الأسر مراقبة أبنائهم كمنح وقت محدد للعب و وقت للدراسة و المذاكرة حتى لا يتعرض الطلاب لمثل هذه السلبيات .

خلاصة الفصل :

لقد عرجنا في هذا الفصل إلى التحصيل الدراسي ، فتعرفنا على ماهيته من الناحيتين اللغوية و الاصطلاحية ، و تطرقنا إلى النظريات التي عالجت موضوع التحصيل ، حيث توصلنا إلى أن التحصيل هو التثبيت ، كما تعرفنا على طرق قياس التحصيل الدراسي ، و أيضا ذهبنا إلى أنواع التحصيل التي تراوحت بين الضعيف ، المتوسط والجيد ، ألقينا الضوء أيضا على أهداف و أهمية التحصيل الدراسي هذا الأخير الذي أصبح يلقى اهتماما كبيرا من طرف أخصائيي التربية و علم النفس و علم الاجتماع لضرورته في عمليتي التعليم و التربية ، إذ بفضله يصبح لهذين العاملين أهمية كبيرة في حياة الفرد و المجتمع ، كما ركزنا على العوامل الأسرية ، النفسية ، العقلية ، الاقتصادية ، المدرسية التي تؤثر في التحصيل الدراسي ، و أخيرا أعطينا صورة عن عنصري التحصيل الدراسي و الألعاب الإلكترونية كمتغيرين المؤثر و المتأثر .

البـــاب الـثـانـي :

الـجـــانـــب الميـــدانـي

الـفصــل الـرابــع

الفصل الرابع : الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

تمهيد

1- منهج الدراسة .

2- حدود الدراسة .

3- الدراسة الاستطلاعية .

4- أدوات جمع بيانات الدراسة .

5- مجتمع و عينة الدراسة .

6- الأساليب الاحصائية المعتمدة لمعالجة فرضيات الدراسة .

تـمهيـــد :

كنا قد تطرقنا إلى الجانب النظري في الفصول السابقة ، و الآن سوف نتناول في هذا الفصل "الجانب الميداني" للدراسة باعتبار أن هذا الفصل (الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية) متمما للجانب النظري ، و الذي يعتبر من أهم خطوات البحث العلمي ، حيث يمكن الباحث من استثمار معلوماته النظرية ، كما يوسع مجال دراسته و ذلك بإثبات أو نفي صحة الحقائق التي هو بصدد دراستها بما في ذلك الإجابة على مشكلة الدراسة ، و هذا من خلال تحويل نتائجه الكيفية إلى إحصاءات كمية و أرقام حسابية حيث أن الوقوف على النتائج النهائية للدراسة يتطلب معرفة الإجراءات المتبعة لذلك ، فوضوح المنهج و تجانس العينة و سلامة الطرق و تحديدها و إختيار أدوات القياس المناسبة و مالها من صدق و ثبات ، و استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة لذلك ، كلها إجراءات تساعد على الوصول إلى نتائج ذات قيمة علمية ، وهذا ما سنحاول الوصول إليه بعد عرضنا لعناصر الفصل و المتمثلة في المنهج المتبع و حدود الدراسة ، و الدراسة الإستطلاعية ، و الأداة المستعملة لجمع البيانات و العمل على التحقق من صدقها و ثباتها ، و طريقة إختيار العينة ، و الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل النتائج .

1- منهج الدراسة :

تختلف المناهج و طرق البحث باختلاف المواضيع ، و يعرف المنهج بأنه : "مجموعة من القواعد التي يتم وضعها بقصد الوصول إلى الحقيقة في العالم كما أنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته لمشكل لاكتساب الحقيقة".

(عمار بوحوش ، 1995،99)

و منه إن اختيار المنهج في أي بحث علمي يرتبط أساسا على طبيعة الموضوع أو مشكلة الدراسة ، ونظرا لأن دراستنا تهدف إلى كشف و وصف أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين من التعليم المتوسط ، فقد قمنا باختيار" المنهج الوصفي" لأنه الأنسب للبحث في هذا الموضوع من خلال الوقوف على الآثار المترتبة من استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ ، والتعرف على درجة ذلك التأثير من عدمه ، وذلك بالمنهج الوصفي الذي يرتكز على الوصف الدقيق و التفصيل في الظاهرة المدروسة وهو على حد تعريف تركي رابح أنه : " استقصاء ينصب على ظاهرة من الظواهر التعليمية أو النفسية كما هي في الحاضر بقصد تشخيصها وكشف جوانبها و تحديد العلاقة بين عناصرها ". (تركي رابح ، 1990 ، 130)

2- حـدود الدراسـة :

- **الحـدود المكانيـة :** تم إجراء الدراسة الحالية في ولاية (الوادي) ، و قد اتخذنا من مرحلة التعليم المتوسط مكانا انتقائيا لها ، و بالضبط في متوسطة الشهيد "نيـد الطاهـر" بـ (دائرة الوادي – بلدية الوادي) فجعلنا منها مجالا بشريا خصبا لإجرائها .
- **الحـدود الزمانيـة :** تم إجراء هذه الدراسة الميدانية خلال الفصل الثالث من الموسم الدراسي : (2024/2023) ، خلال الفترة الممتدة من 2024/04/28 إلى 2024/05/12 .

3- الدراسـة الإستطلاعيـة :

1.3 تعريـف الدراسـة الإستطلاعيـة :

تعتبر الدراسة الاستطلاعية مهمة و أولية للبحث ، حيث تمكن الباحث من الإلمام بالموضوع المراد دراسته و التأكد من صلاحية أداة القياس ، إذ يطلق عليها عددا من الأسماء المختلفة كالدراسة الكشفية أو الدراسة التمهيدية أو الدراسة الصياغية و هي أول الخطوات الأساسية في الأبحاث العلمية الاجتماعية ، حيث تتوقف مراحل البحث الأخرى التي تلي مرحلة الدراسة الاستطلاعية على استكمال هذه المرحلة بشكل صحيح ، و تركز الدراسة الاستطلاعية على اكتشاف كل الأفكار الجديدة و الاستبصارات الواضحة التي تساهم في مساعدة الباحث في فهم مشكلة البحث .

2.3 أهـداف الدراسـة الإستطلاعيـة : منهـا مـايلـي :

- التعرف على ميدان البحث و التأكد من إمكانية إجراء الدراسة الميدانية .
- التعرف على الجوانب المختلفة لموضوع البحث مما يستدعي معرفة الصعوبات التي قد تواجه الباحث عند التطبيق و بالتالي تمكنه من تداركها والتغلب عليها و مواجهتها خلال تطبيق دراسته .
- التحقق من صدق و ثبات الأداة " الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة " .
- التعرف على مجتمع الدراسة و تحديد نوع العينة .
- الاحتكاك المباشر بعينة الدراسة لمعرفة خصائصها في محاولة لضبطها و التحكم فيها .
- تطبيق الاختبارات على أفراد العينة الاستطلاعية و تحديد الصعوبات و محاولة حلها .
- ضبط الوقت الملائم و المستغرق للإجابة من طرف التلاميذ .
- التعرف على كيفية تطبيق الأدوات المستخدمة في الدراسة للتأكد من صلاحيتها من حيث وضوح و سلامة الصياغة اللغوية للبنود .

- يمكن تحديد جوانب القصور في إجراءات تطبيق أدوات جمع البيانات و يمكن تعديل بنود هذه الأدوات في ضوء ما تسفر عليه الدراسة الإستطلاعية .
- تحديد موضوع الدراسة بدقة .

وقد تم اختيار عينة الدراسة الإستطلاعية بطريقة عشوائية بسيطة ، حيث اعتمدنا على عينة مكونة من (51) تلميذ و تلميذة من متوسطة الشهيد نيد الطاهر بولاية الوادي ، و التي قمنا فيها بتطبيق إستمارة إستبيان بعد تصميمه مكون من أداة "استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الإلكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي لديه" و تحتوي على (46 بند) ، حيث طبقت الدراسة الإستطلاعية يوم 28 أفريل 2024 .

4- أدوات جمـــع بيـانـــات الدراســـة :

1.4 استبيان "استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الإلكترونية وأثره على التحصيل الدراسي" .

4-1-1 وصف الأداة : قمنا بتصميم " استبيان استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الإلكترونية" في صورته الأولية حيث يتكون من (46 بند) تم تضمين البيانات الشخصية وتم تقسيمه إلى بعدين ، البعد الأول: استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي ، و البعد الثاني : أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي . كلها تهدف إلى قياس الأبعاد المحددة لدى تلاميذ الطور المتوسط .

(**أنظر الملحق 03**)

البيانات الشخصية : تضمنت مجموعة من البيانات و تم التركيز على: الجنس/ السن من (12-14 سنة) و (15-17 سنة)

و البعد الأول كلها بنود ذات اتجاه سلبي و هي : (1-2- 3- 4-5 -6 -7-8 -9)

و البعد الثاني بنود ذات اتجاه سلبي ماعدا البنود التالية ذات اتجاه إيجابي و هي : (10-11-14-15-31-33-34-35-36-37-41-42-44-45-46). (**أنظر الملحق 03**)

4-1-2 طريقـة تصحيـح الأداة :

يتم تنقيط الاستبيان من نوع " ليكرت " الخماسي بحيث يقابل كل بند خمس بدائل وهي :

(دائما – غالبا – أحيانا – نادرا – أبدا) ، حيث تقدر الدرجة تبعا لاتجاه البند (5 – 4 -3 – 2 – 1)

فمن خلال أوزان بدائل إجابات بنود الاستبيان يتبين لنا أن أعلى درجة للإستبيان هي (05) وأقل درجة هي (01).

4-1-3 وصف الخصائص السيكومترية للمقياس :

أ- صدق المقياس :

الصدق الوصفي : الذي يتمثل في الصدق السطحي صدق المحكمين .

أولا : صدق المحكمين : لحساب صدق المحكمين و التي تعتمد على حكم الخبراء قامت الطالبتان بتقديم الاستمارة في صورتها الأولية و ذلك بتوزيع استمارات التحكيم على الأساتذة المحكمين بغرض تحكيم الإستبيان و تبيان آرائهم و إعطاء الملاحظات اللازمة من أجل الحذف أو التعديل في البنود التي لا تخدم الموضوع ، و قد تم توزيعه على(07) أساتذة كلهم ضمن التخصص و المجال أي في علم النفس و علوم التربية ، من جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي . و تم استرجاع (05) من أصل (07) استمارات ، و تم من خلالها تعديل بعض البنود و قد تم التحكيم من طرفهم و إبداء آرائهم حول :

- مدى وضوح العبارات .
- مدى ملائمة العبارات للموضوع .
- مدى انتماء العبارات للموضوع .
- مدى قياس العبارة و أهمية تعديل أو حذف بعض الفقرات .
- إضافة فقرات أخرى و اقتراح التعديلات اللازمة .
- صلاحية التعليمات و البدائل .

جدول (01) : نسبة الاتفاق و الاختلاف بين المحكمين :

رقم البند	نسبة الإتفاق	نسبة الإختلاف	التعديل : نعم / لا
01	%60	% 40	نعم
02	% 60	% 40	نعم
03	%100	% 0	لا
04	%100	%0	لا
05	%80	%20	نعم
06	% 80	%20	لا
07	%100	% 0	لا
08	%100	%0	لا
09	% 80	%20	لا
10	%100	%0	لا
11	% 80	%20	لا
12	%100	%0	لا
13	%100	%0	لا
14	% 100	%0	لا
15	%100	%0	لا
16	%100	%0	لا
17	%80	%20	لا
18	%80	%20	لا
19	%80	%20	لا
20	%100	%0	لا
21	%100	%0	لا
22	%80	%20	نعم
23	%100	% 0	لا
24	%80	%20	نعم
25	%80	%20	لا
26	% 100	%0	لا
27	%80	%20	لا
28	%80	% 20	لا
29	% 100	%0	لا
30	%80	% 20	لا
31	%100	%0	لا
32	%100	%0	لا
33	%100	%0	لا
34	%100	%0	لا
35	%80	%20	لا
36	%100	%0	لا
37	%100	%0	لا
38	% 80	% 20	لا
39	%100	%0	لا
40	%100	%0	لا
41	%100	%0	لا
42	%100	%0	لا
43	%100	%0	لا
44	%100	%0	لا
45	%100	%0	لا
46	%100	%0	لا

جـدول (02) : البنـود المعـدلـة :

رقـم البنـد المعـدل	العبـــارة قبـــل التعديـــل	العبـــارة بعـــد التعديـــل
01	أستخدم الألعاب الإلكترونية .	أمارس الألعاب الإلكترونية .
02	أستخدم الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي	أمارس الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي .
05	أستغل الفرصة للعب الألعاب الإلكترونية كلما سمحت لي الفرصة لذلك .	أستغل الوقت للعب الألعاب الإلكترونية كلما سمحت لي الفرصة لذلك .
22	ينتابني السرحان الذهني أثناء وجودي في القسم بسبب الألعاب الإلكترونية .	ينتابني السرحان الذهني أثناء وجودي في القسم بسبب تفكيري في الألعاب الإلكترونية .
24	تؤثر ممارستي للألعاب الإلكترونية في قدرتي على التركيز لإنجاز واجباتي و مراجعة دروسي .	تؤثر ممارستي للألعاب الإلكترونية في قدرتي على التركيز لمراجعة دروسي .

على ضـوء آراء و ملاحظـات المحكمين تـم تعديـل الفقـرات من حيـث الصيـاغة فقـط .

ثانيـــا : حســـاب صـــدق الأداة :

جدول (03) : معاملات صدق الاتساق الداخلي بين بنود البعد الأوّل والدرجة الكلية للبعد: استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي

Reliability Statistics		9	8	7	6	5	4	3	2	1	البنود	
N of Items	Cronbach's Alpha	.783**	.866**	.726**	.863**	.767**	.832**	.710**	.842**	.851**	Pearson Correlation	بعد استخدام المراهق المتمدرس للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي
9	0.93	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	Sig. (2-tailed)	
		50									N	

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

يتضح من الجدول (03) : أن معاملات صدق الاتساق الداخلي بين بنود البعد الأوّل و الدرجة الكلية للبعد: استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي ، تتراوح ما بين(0.71-0.87) وهي موجبة و دالة إحصائيا ، عند مستوى الدلالة α=0.01 نتائج معاملات صدق الاتساق الداخلي بين بنود البعد الأوّل والدرجة الكلية للبعد: استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي تجعلنا نثق في صدقه واعتماده في الدراسة الحالية .

جدول رقم (04) : معاملات صدق الاتساق الداخلي بين بنود البعد الثاني و الدرجة الكلية للبعد: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

Reliability Statistics		46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	البنود	أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي
N of Items	Cronbach's Alpha	0.114	-0.086	.294*	0.273	0.166	0.268	0.115	0.274	0.183	0.125	-0.067	.410**	0.042	-0.239	.562**	-0.165	.404**	.598**	.425**	.409**	.500**	.310*	.455**	.520**	.676**	.574**	.653**	.474**	0.259	.336*	0.051	0.043	-0.042	0.208	0.157	0.209	0.206	Pearson Correlation	
16	0.84	0.424	0.549	0.036	0.052	0.245	0.057	0.422	0.052	0.199	0.381	0.640	0.003	0.769	0.091	0.000	0.246	0.003	0.000	0.002	0.003	0.000	0.027	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.067	0.016	0.720	0.762	0.769	0.143	0.270	0.142	0.147	Sig. (2-tailed)	
		50																																					N	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

يتضح من الجدول (04) : أن معاملات صدق الاتساق الداخلي بين بنود البعد الثاني و الدرجة الكلية للبعد: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي ، البنود ذات الأرقام(17، 19، 20، 21، 22، 2، 24، 25، 26، 27، 28، 29، 30، 32، 35، 44) تتراوح ما بين(0.29-0.67) وهي موجبة ودالة إحصائيا ، ما بين مستويي الدلالة (0.05 -0.01)=α نتائج معاملات صدق الاتساق الداخلي بين بنود البعد الثاني المذكورة سابقا والدرجة الكلية للبعد : أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي تجعلنا نثق في صدقه واعتماده في الدراسة الحالية. وفيما يخص البنود التي تم حذفها من البعد الثاني : أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي ، والتي تحمل الأرقام التالية:(10، 11، 12، 13، 14، 15، 16، 18، 31، 33، 34، 36، 37، 38، 39، 40، 41، 42، 43، 45، 46) كونها غير دالة عند مستوى الدلالة (α أقل أو تساوي = 0.05) .

جدول (05) : معاملات صدق الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لأبعاد مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس والدرجة الكلية للمقياس

أبعاد مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس		البعد الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	مقياس الالعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس	Cronbach's Alpha	N of Items
البعد الأوّل: استخدام المراهق المتمدرس للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	Pearson Correlation	.858**	.936**	0.91	25
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000		
مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس	Pearson Correlation	.984**	1		
	Sig. (2-tailed)	0.000			
	N	50			

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

يتضح من الجدول(05) : أن معاملات صدق الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لأبعاد مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس والدرجة الكلية للمقياس تتراوح ما بين(0.86-0.98) وهي موجبة ودالة إحصائيا، عند مستوى الدلالة α=0.01، نتائج معاملات صدق الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لأبعاد مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس والدرجة الكلية للمقياس تجعلنا نثق في صدقه واعتماده في الدراسة الحالية .

ب- ثبات المقياس : اعتمدنا طريقة ألفا لكرنباخ لحساب معامل ثبات المقياس ، كون أن ألفا لكرنباخ يناسب المقاييس ذات ثلاثية التدرج فما فوق ، كما هو الحال بمقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس المعتمد في الدراسة الحالية ، و الجدول الموالي يوضح ذلك :

جدول (06) : معاملات الثبات بطريقة ألفا كرنباخ لقياس اتساق بنود أبعاد مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس و المقياس ككل

مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس	معامل ألفا لكرنباخ	عدد البنود
البعد الأوّل: الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	0.93	9
البعد الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	0.84	16
مقياس: الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس	0.91	25

يوضح الجدول(06) معاملات الثبات بطريقة ألفا كرنباخ لقياس اتساق بنود أبعاد مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس و المقياس ككل ، نلاحظ أن جميع قيم معاملات الثبات لبنود أبعاد و بنود المقياس ككل عالية تجعلنا نعتمد هذا المقياس في الدراسة الحالية، و الوثوق به .

- بناء على نتائج صدق و ثبات مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس ، تم اعتماد المقياس في صورته النهائية المتكون من(25) بند موزعة على بعدين و العمل به و الجدول الآتي يوضح توزيع أبعاده وبنوده :

جدول (07): توزيع أبعاد وبنود مقياس الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس في صورته النهائية كما وكيفا

رقم البند / الأبعاد	البنـــــــود	عدد البنود
البعد الأوّل: الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	01-02-03-04-05-06-07-08-09	9
البعد الثاني : أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25	16
مجموع بنود مقياس : الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس		25

و بالتالي تجدر الإشارة إلى أن المقياس النهائي للدراسة يتكون من (25) بند ذات اتجاه سلبي إلا بندين موجبين و هما البند رقم (24 – 25) .

4- مجتمـع و عينـة الدراسـة :

تعد العينة نقطة منهجية هامة في إجراء البحوث إذ يتوقف عليها تعميم النتائج التي أسفر عنها البحث ، بحيث يكون لكل مفردة من مفردات المجتمع فرصا متكافئة في الاختيار ، أي أنه ليس هناك تحيز ينتج من الاختيار .

"وهي عبارة عن مجموعة من المفردات والعناصر التي يمكن أخذها من المجتمع الذي نريد بحثه ، أي هي جزء من الكل ، ويفترض في هذا الجزء أن يكون ممثلا للكل . (عدنان حسين جادري ، 2016 ، 103)

و في إطار القيام بهذه الدراسة تم تحديد مجتمع الدراسة من متوسطة " الشهيد نيد الطاهر" بدائرة الوادي – ولاية الوادي البالغ عدده الإجمالي (681 تلميذا و تلميذة) ، و منها تم اختيار أفراد عينة البحث و المتمثلة في

التلاميذ المراهقين ، من خلال اختيار عينة الدراسة بطريقة "عشوائية بسيطة" حيث تكونت العينة من(100) تلميذ و تلميذة للطور المتوسط متمثلة في المستويات الدراسية: 2/ 4/3 متوسط موزعة كالآتي :

- السنة الثانية متوسط : (40) فرد
- السنة الثالثة متوسط (34) فرد
- السنة الرابعة متوسط (26) فرد

وقد تم اختيار أفراد العينة حسب العدد المحدد و حسب الجنس و السن و المستوى الدراسي و الجداول التالية توضح وصف لعينة الدراسة :

جدول (08) : توزيع حجم و نسبة أفراد العينة حسب الجنس :

الجنس	العدد	المجموع
الذكور	51	100
الإناث	49	

جدول (09) : توزيع حجم و نسبة أفراد العينة حسب المستوى الدراسي :

المستوى الدراسي	العدد	المجموع
الثانية متوسط	40	100
الثالثة متوسط	34	
الرابعة متوسط	26	

جدول (10) طريقة توزيع الإستبيانات على العينة :

المستوى الدراسي	توزيع التلاميذ		المجموع الكلي لكل مستوى
	ذكور	إناث	
الثانية متوسط	20	20	40
الثالثة متوسط	19	15	34
الرابعة متوسط	12	14	26
المجموع	51	49	100

5-الأساليب الاحصائية المعتمدة لمعالجة فرضيات الدراسة :

إن الأساليب الإحصائية هي إحدى الدعامات الرئيسية التي تقوم عليها الطريقة العلمية و لهذا يعتبر الإحصاء من أهم الوسائل التي يستعين بها الباحث للوصول إلى نتائج علمية و لذلك يلجأ إلى الأساليب الإحصائية التي

تساعده على الوصول إلى معطيات و نتائج يحلل من خلالها الظاهرة المدروسة ، و قد استخدمنا الحزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) ، و ذلك بعد ترميز و إدخال البيانات إلى الحاسب الآلي و معالجتها باستخدام :

- **الإحصاء الوصفي و البياني** :

- التكرارات و النسب المئوية .
- متوسط الرتب .
- المضلعات التكرارية .

- **الإحصاء الاستدلالي** :

- اختبار كا^2 للكشف عن دلالة الاختلاف بين مستويات استخدام الألعاب الالكترونية وأبعاده لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط.
- اختبار مان وتني" " لعينتين مستقلتين ، للكشف عن الاختلاف بين متوسطي رتب درجات الذكور والإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية و أبعاده.
- اختبار"Z" للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات الذكور والإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية و أبعاده.

الفصـــل الـخـامـس

الفصل الخامس : عرض و تحليل و تفسير و مناقشة نتائج الدراسة

تمهيد

1. عرض و تحليل نتائج الدراسة .

1.1. عرض و تحليل نتائج الفرضية الأولى .

2.1. عرض و تحليل نتائج الفرضية الثانية .

2. تفسير و مناقشة نتائج الدراسة .

1.2. تفسير و مناقشة نتائج الفرضية الأولى .

2.2 تفسير و مناقشة نتائج الفرضية الثانية .

3. الإستنتاج العام و المقترحات .

تمهيـــد :

بعد تطبيق إجراءات الدراسة الأساسية وتفريغ البيانات ومعالجتها إحصائيا ، سيتم عرض النتائج المتوصّل إليها بعد تطبيق مقياس استخدام الألعاب الالكترونية على المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط ، وسنحاول من خلال هذا الفصل تفسير النتائج و مناقشتها.

1. عـرض و تحليـل نتـائـج الدراســة :

1.1 عـرض و تحليـل نتـائـج الفرضيـة الأولى : تتميز الألعاب الالكترونية لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع .

وتندرج تحت الفرضية الأولى الفرضيتين الجزئيتين التاليتين :

1.1.1 تتميز الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع .

2.1.1 يتميز أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى مرتفع .

وللتحقق من صحة هذه الفرضية قمنا بإجراء اختبار"كا^2" Chi-square.test(χ^2) اللابارامتري لحسن التطابق ، وبعد التأكد من افتراضات اختبار"كا^2" و شروطه كانت النتائج كالتالي: تجدر الإشارة أن الحرف "ت" يعني التكرارات في كل جداول العرض :

جدول(11): دلالة الاختلاف بين مستويات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط .

مقياس استخدام الألعاب الالكترونية		ت	%	قيمة كا²	القيمة الاحتمالية	Df	الدلالة الاحصائية
مستويات استخدام الألعاب الالكترونية	منخفض	35	35	18.5	0.000	2	دالة
	معتدل	15	15				
	مرتفع	50	50				
	المجموع	100	100				
مستويات استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	منخفض	42	42	5.54	0.06	2	غير دالة
	معتدل	23	23				
	مرتفع	35	35				
	المجموع	100	100				
مستويات أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	منخفض	34	34	15.38	0.000	2	دالة
	معتدل	17	17				
	مرتفع	49	49				
	المجموع	100	100				

$\chi^2_{t\ (df\ 2,\alpha\leq 0.05)} = 5.99$

يتبين من الجدول(11): أن الاختلاف بين مستويات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط اختلاف جوهري ودال احصائيا ، بدليل أن قيمة كا² المحسوبة المقدرة بـ:18.5 أكبر من قيمة كا² المجدولة المقدرة بـ:5.99، وبقيمة احتمالية محسوبة(0.000) أصغر من مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$)، أي يوجد اختلاف حقيقي بين مستويات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط .

وللتوضيح : نجد أن تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المرتفع لاستخدام الألعاب الالكترونية المقدر بـ:50 بنسبة 50% وهي الأكبر ، بالمقابل نجد تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المنخفض لاستخدام الألعاب الالكترونية المقدر بـ:35 بنسبة35% وهي نسبة معتبرة ، أما تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المعتدل لاستخدام الألعاب الالكترونية المقدر بـ:15 بنسبة 15%. وهذه النتيجة تدفعنا إلى القبول بالفرضية الأولى المنصوصة بـ: تتميز الألعاب الالكترونية لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع .

وبالرجوع للجدول(11) : يتبين أن الاختلاف بين مستويات استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط اختلاف غير دال احصائيا بدليل أن قيمة كا^2 المحسوبة المقدرة بـ: 5.54 أصغر من قيمة كا^2 المجدولة المقدرة بـ:5.99 وبقيمة احتمالية محسوبة(0.06) أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، أي لا يوجد اختلاف حقيقي بين مستويات استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط .

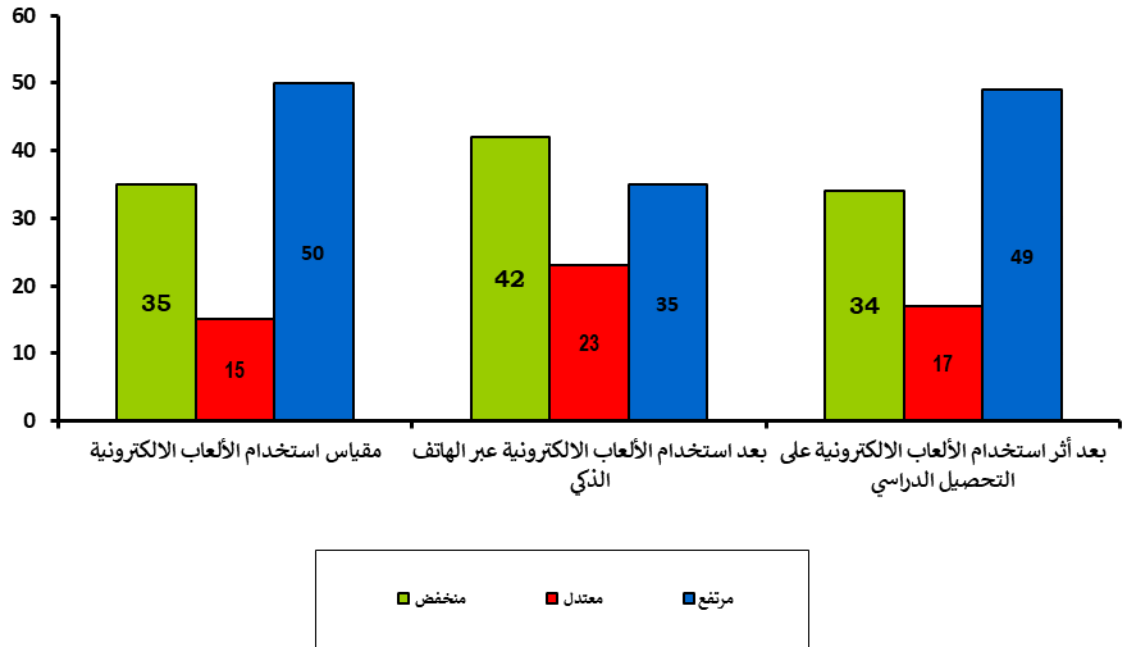
وللتوضيح : نجد أن تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المنخفض لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي المقدر بـ:42 بنسبة42% وهي الأكبر نسبيا بالمقابل نجد تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المرتفع لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي المقدر بـ:35 بنسبة 35% وهي نسبة معتبرة ، أما تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المعتدل لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي المقدر بـ:23 بنسبة23%. وهذه النتيجة تدفعنا إلى رفض الفرضية الجزئية الأولى المنصوصة بـ: تتميز الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع .

و بالرجوع كذلك للجدول(11) : يتضح أن الاختلاف بين مستويات أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط اختلاف جوهري ودال احصائيا، بدليل أن قيمة كا^2 المحسوبة المقدرة بـ:15.38 أكبر من قيمة كا^2 المجدولة المقدرة بـ:5.99، وبقيمة احتمالية محسوبة(0.000) أصغر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، أي يوجد اختلاف حقيقي بين أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي .

وللتوضيح : نجد أن تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المرتفع لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي المقدر بـ:49 بنسبة 49% وهي الأكبر، بالمقابل نجد تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المنخفض لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي المقدر بـ:34 بنسبة 34% وهي نسبة معتبرة ، أما تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المعتدل لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي المقدر بـ:17 بنسبة 17%. وهذه النتيجة تدفعنا إلى القبول بالفرضية الجزئية الثانية المنصوصة بـ: يتميز أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى مرتفع .

والشكل التالي : يعرض بيانيا مستويات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط وأبعاده .

الشكل(01): مستويات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط



يتضح من الشكل(01) : أن تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المرتفع لاستخدام الألعاب الالكترونية المقدر بـ:50 وهو الأكبر، ويليه تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المنخفض لاستخدام الألعاب الالكترونية المقدر بـ:35 ثم تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المعتدل لاستخدام الألعاب الالكترونية المقدر بـ:15.

بالمقابل نجد أن تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المنخفض لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي المقدر بـ:42 وهو الأكبر نسبيا، ويليه تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المرتفع لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي المقدر بـ:35، ثم تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المعتدل لاستخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي المقدر بـ:23 .

أخيرا نجد تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المرتفع لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي المقدر بـ:49 وهو الأكبر، ويليه تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المنخفض لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي المقدر بـ:34، ثم تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى المعتدل لأثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي المقدر بـ:17

2.1. عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية : لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية .

وتندرج تحت الفرضية الثانية الفرضيتين الجزئيتين التاليتين :

1.2.1 لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي .

2.2.1 لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

وللتحقق من هذه الفرضية قمنا بإجراء اختبار مان وتني (U) للعينات المستقلة البديل اللابارامتري لاختبار"ت" لعينتين مستقلتين بعد التحقق من عدم توفر شروطه، والجدول التالي يعرض نتائج الاختبار ودلالته الإحصائية :

جدول(12) : دلالة الاختلاف بين متوسطي رتب درجات الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية وأبعاده

مقياس استخدام الألعاب الالكترونية وأبعاده	الجنس	العينة N	متوسط الرتب	قيمة مان وتني	قيمة اختبار	القيمة الاحتمالية	الدلالة الاحصائية
مقياس استخدام الألعاب الالكترونية	الذكور	51	65.78	470	5.37	0.000	دال
	الإناث	49	34.59				
بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	الذكور	51	65.14	503	5.15	0.000	دال
	الإناث	49	35.27				
بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل	الذكور	51	65.66	476.5	5.33	0.000	دال
	الإناث	49	34.72				

$$Z_{\alpha=\frac{0.05}{2}} = \pm 1.96$$

يتضح من بيانات الجدول(12) أن متوسط رتب درجات الذكور من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية البالغ(65.78) ومتوسط رتب درجات الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية البالغ(34.59)، كما جاءت قيمة اختبار"Z" المحسوبة(5.37) أكبر من قيمة"Z" المجدولة(1.96) بقيمة احتمالية محسوبة(0.000) أصغر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، مما يدل على أن اختلاف الجنس(ذكور/إناث) يؤدي إلى التباين في رتب درجات قياس

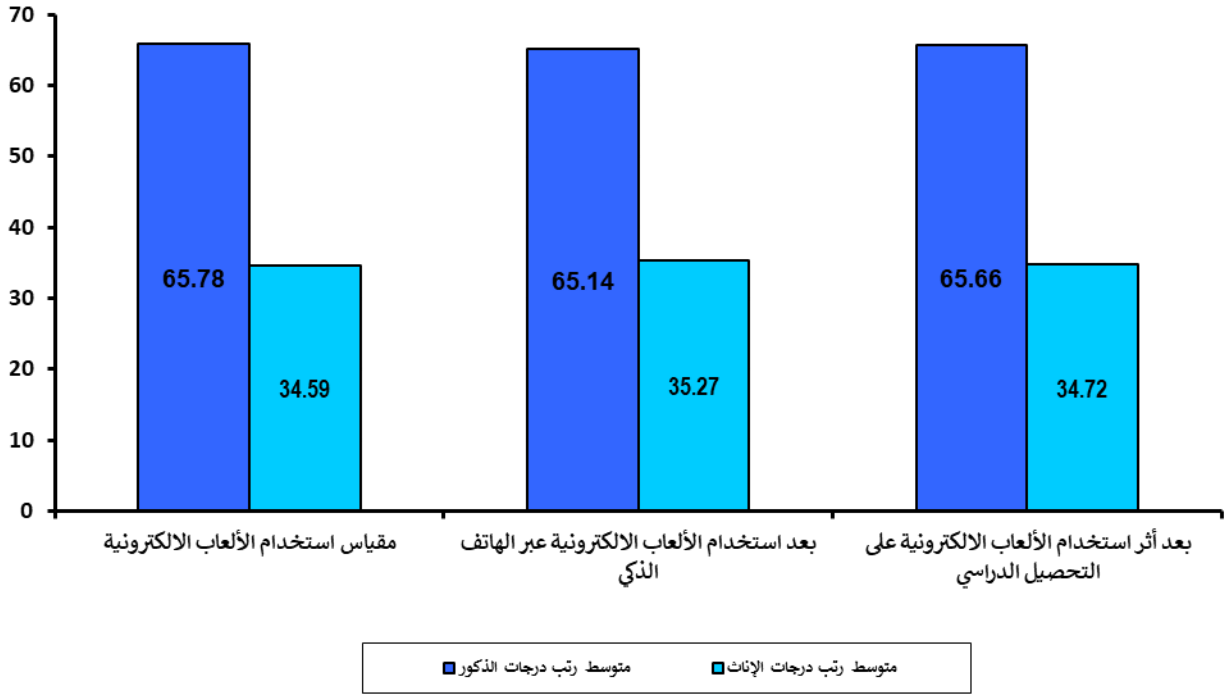
استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط . أي أن الذكور أكثر استخداما للألعاب الالكترونية من الإناث. وهذه النتيجة تدفعنا إلى رفض الفرضية الثانية القائلة : لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$)، بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية .

وبالرجوع لبيانات الجدول(12) أن متوسط رتب درجات الذكور من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي البالغ(65.14) ومتوسط رتب درجات الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي البالغ(35.27)، كما جاءت قيمة اختبار "Z" المحسوبة(5.15) أكبر من قيمة"Z" المجدولة(1.96) بقيمة احتمالية محسوبة(0.000) أصغر من مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$)، مما يدل على أن اختلاف الجنس(ذكور/إناث) يؤدي إلى التباين في رتب درجات قياس بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط. أي أن الذكور أكثر استخداما للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي من الإناث. وهذه النتيجة تدفعنا إلى رفض الفرضية الجزئية الأولى القائلة: لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$)، بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي .

وأخيرا وبالرجوع لبيانات الجدول(12) أن متوسط رتب درجات الذكور من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي البالغ(65.66) ومتوسط رتب درجات الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي البالغ(34.72) كما جاءت قيمة اختبار"Z" المحسوبة(5.33) أكبر من قيمة"Z" المجدولة(1.96) بقيمة احتمالية محسوبة(0.000) أصغر من مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$)، مما يدل على أن اختلاف الجنس(ذكور/إناث) يؤدي إلى التباين في رتب درجات قياس بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط. أي أن تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على تحصيل الذكور الدراسي أكثر من الإناث. وهذه النتيجة تدفعنا إلى رفض الفرضية الجزئية الثانية القائلة: لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$)، بين الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

والشكل التالي : يلخص بيانيا متوسطي رتب درجات الذكور والاناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية وأبعاده.

الشكل(02): متوسطي رتب درجات الذكور والاناث من تلاميذ السنة الأولى من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية وأبعاده



يتضح من الشكل(02) أن متوسط رتب درجات الذكور من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية البالغ(65.78) أكبر من متوسط رتب درجات الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الالكترونية البالغ (34.59).

بالمقابل نجد أن متوسط رتب درجات الذكور من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي البالغ (65.14) أكبر من متوسط رتب درجات الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي البالغ(35.27) .

وفي الأخير نجد أن متوسط رتب درجات الذكور من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي البالغ (65.66) أكبر من متوسط رتب درجات الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي البالغ(34.72) .

2. تفسير و مناقشة نتائج الدراسة :

1.2. تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الأولى : نصت الفرضية الأولى إلى أنه :

" تتميز الألعاب الإلكترونية لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع " .

من خلال المعالجة الاحصائية للفرضية الأولى وحسب النتائج المتحصل عليها و الموضحة في الجدول (11) ، و التي وضحت أنه يوجد اختلاف جوهري و دال إحصائيا بين مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بدليل قيمة كا2 المحسوبة أكبر من قيمة كا2 المجدولة و بقيمة احتمالية محسوبة (0.000) أصغر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) أي يوجد اختلاف حقيقي بين مستويات الاستخدام ، كما أنه تبين أن تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى "المرتفع" لاستخدام الألعاب الإلكترونية المقدر بـ 50 % و هي الأكبر و عليه فإن الفرضية الأولى محققة .

و هناك العديد من العوامل النفسية التي فسرت سبب استخدام أو إقبال المراهق المتمدرس لممارسة الألعاب الإلكترونية ، و بالرجوع للجوانب و الأطر النظرية ، فإننا نجد العديد من النظريات فسرت ذلك ، حيث أشارت " النظرية الاجتماعية – المعرفية " إلى أن السلوكيات يتم تعلمها من خلال مراقبة الآخرين و تقليدهم فالمراهقون غالبا ما يتعلمون من أقرانهم و يتأثرون بسلوكياتهم ، و الألعاب الإلكترونية قد تكون شائعة بين مجموعات الأقران ، مما يؤدي إلى استخدام مرتفع ، هذا و نجد" نظرية الإشباع و الاستخدام " تفترض أن الأفراد يستخدمون وسائل الإعلام مثل الألعاب الإلكترونية لتلبية احتياجات محددة مثل : "التسلية، الهروب من الواقع ، التفاعل الاجتماعي أو تحقيق الإنجازات الشخصية "، كما ذهبت "النظرية التلخيصية للعالم الأمريكي Stanly Hall " في تفسيرها إلى أن المراهق يلجأ للعب من أجل التنفيس و الذي يبديه المراهق هروبا من أحداث سابقة أو هروبا من صدامه بالواقع ،كما أشارت "النظرية التنموية بما فيها نظرية النمو المعرفي لبياجيه" إلى أنه في مرحلة المراهقة يكون الأفراد في عملية البحث عن الهوية الذاتية و الاستقلال الذاتي ، فالألعاب الإلكترونية تقدم منصة لتحقيق الهوية الافتراضية و التفاعل مع الأقران بطرق تعزز شعورهم بالاستقلالية والقدرة . و نجد "نظرية التحليل النفسي لسيجموند فرويد" تؤكد على أن المراهق يتفاعل مع الألعاب لكي يعبر من خلالها عن ميوله ورغباته المكبوتة والتي عجز عن تحقيقها في الواقع ، مثلا نجده أحيانا يتخيل أنه بطل مثالي من خلال اللعبة الإلكترونية التي يمارسها حيث يتقمص فيها دور البطل لا بل يعيش دوره فعلا فتجده يأخذ وقت بعد اللعبة ليندمج في وضعية أخرى .

كما أشارت "نظرية الإعداد للحياة لجون ديوي"(John Dewey) في تفسيرها لهذا السياق أن ألعاب الصغار هي تقليد لدور الكبار و ذلك بالمحاكاة ، فمثلا عندما يشاهد المراهق أحد الوالدين يمارس تصفح هذه الألعاب أو

أحد مؤثراتها أمامه فإنه حتما سيحاكيه . وهذا ما أكدته كذلك "النظرية السلوكية"حيث فسرت لعب المراهق على أنه سلوك معزز مما جعله يكرر اللعب أو من خلال التعلم بالملاحظة أو التكرار .

كما دعمت مختلف النظريات النفسية و الاجتماعية عوامل نفسية و اجتماعية أخرى هذا التفسير و اتفقت في تفسيرها لهذه الظاهرة أنها تشمل : "التفاعل الاجتماعي، الهروب من الواقع ، و التعزيز الإيجابي" الذي تقدمه هذه الألعاب ، فمن ناحية "التفاعل الاجتماعي" نجد أن الألعاب الإلكترونية غالبا ما توفر بيئة تفاعلية متعددة اللاعبين مما يعزز التفاعل الاجتماعي الافتراضي بين المراهقين. ومن جانب "الهروب من الواقع" فإن الألعاب توفر هروبا من الضغوط النفسية اليومية و التوترات المرتبطة بالدراسة و الحياة الاجتماعية .

و من منحى "التعزيز الإيجابي" فالكثير من الألعاب تستخدم نظم المكافآت والتعزيز الإيجابي، مما يزيد من رغبة المراهقين في الاستمرار باللعب لتحقيق المزيد من الإنجازات و الجوائز الافتراضية ، وبالتالي هذه العوامل مجتمعة تسهم في ارتفاع مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين هذه الفئة العمرية .

و قد جاءت نتائج الدراسات السابقة لتدعم هذه العوامل التي فسرتها مختلف النظريات ، حيث نجد منها دراسة "أميرة مشري" سنة (2017) والتي تطابقت مع ما توصلنا إليه من ناحية الاستخدام المرتفع و وجدت بأن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية .

و هذا ما توافق مع نتائج فرضيتنا ما جاءت به دراسة "كريغ أندرسون وكارين ديلان" (2000) " حيث وجدا أن المراهقين يميلون إلى استخدام ألعاب الفيديو بشكل مكثف نتيجة لتأثير الأقران ورغبتهم في التفاعل الاجتماعي . هذا و قد فسر "فيرغسون و آخرون" (2011) في دراستهم هذا الطرح بأن ألعاب الفيديو توفر طرقا متنوعة للتفاعل و التواصل مما يجذب المراهقين لاستخدامها بشكل متزايد .

و هذا ما أكدته و فسرته دراسة "وينترز"(2013) حيث أوضح أن المراهقين يستخدمون ألعاب الفيديو كوسيلة للهروب من الضغوط النفسية و الاجتماعية مما يساهم في زيادة مستوى الاستخدام .

هذا وقد طرحت العديد من الملتقيات عبر العالم هذه النتائج ومن بين الإحصائيات المسجلة نجد الملتقى السنوي الذي نظم في الصين عام (2013) أكد على زيادة عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية بنسبة(20%) ليبلغ بذلك (499) مليون مستخدم مما يعني أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة الصينيين . و كون أن الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية يرتبط ارتفاعه تبعا للتطور التكنولوجي الرقمي الحاصل خاصة من خلال الهواتف الذكية يأتي ذلك على غرار تقدم الدول و مجرياتها الرقمية و في هذا السياق نجد أن "كجونال" منذ عام (2011) أشارت إلى أن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قد بلغ (170) مليون أمريكي . و تتوالى الدراسات في هذا الجانب حتى أننا نجد أن دراسة أمريكية حديثة نشرت سنة (2020) في

دراسة أعدتها شركة " Fortune Business Insights " وجاءت تحت عنوان " Gaming Market Size to Reach $545.98 Billion by 2028" حيث قدمت تحليلا شاملا لسوق الألعاب الإلكترونية ، وحددت العوامل التي تسهم في نموها مثل التوسع في استخدام الهواتف الذكية و التقدم التكنولوجي المستمر في تقنيات الألعاب ، بالإضافة إلى تأثيرات جائحة Covid-19 التي عززت من طلب الألعاب الإلكترونية بسبب إجراءات الإغلاق و زيادة الوقت الذي يقضيه الناس في المنازل . وعليه توقعت لتؤكد أنه من الممكن أن تبلغ سوق الألعاب الإلكترونية إلى حوالي (546) مليار دولار بحلول عام (2028) وهذا رقم ينذر بالتزايد الحثيث للألعاب الإلكترونية .

و قد أحصت منصة "فورتين بزنس إينسايت" " Fortune Business Insights" وهي منصة بحثية و استشارية تقدم تقارير وتحليلات حول مختلف الصناعات و الأسواق و على الرغم من أنها تقدم تقارير عن الصناعة التكنولوجية بشكل عام فإنها ليست منصة للألعاب الإلكترونية بشكل خاص حيث ذكرت عام (2020) إحصائية جديدة في هذا السياق و ذلك في تقرير لها أن عدد الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قد بلغ (2,69) مليار لاعب في جميع أنحاء العالم و سيرتفع هذا الرقم إلى (3,07) مليار في عام (2023) و لهذا من المحتمل أن تكون هذه الحصيلة قد ارتفعت .

وبالتالي يمكننا استنتاج أسباب أخرى كثيرة أدّت إلى الاستخدام المرتفع للألعاب الإلكترونية نذكر منها مثلا: مجانية وسهولة اقتناء الهواتف الذكية خاصة في الفترة الأخيرة ،غياب التواصل و الرقابة الوالدية (الإهمال الأسري) ، التغيرات الحديثة و الطارئة التي مست كل جوانب الحياة خاصة المتعلقة بالجانب الاجتماعي و الاقتصادي .

و عليه قد تطابقت و اتفقت نتائج دراستنا مع نتائج الدراسات السابقة في هذا السياق و التي تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية توفر منصات اجتماعية و تفاعلية تساهم في جذب المراهقين واستخدامهم المكثف لها ، هذا ما يعزز فرضيتنا بأن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية مرتفع بين المراهقين المتمدرسين بطور التعليم المتوسط .

و أكدت الدراسة بأنه "تتميز الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى استخدام مرتفع".

و من خلال المعالجة الإحصائية لها و حسب النتائج المتحصل عليها و الموضحة في الجدول (11) و التي أوضحت أن الاختلاف بين مستويات الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط اختلاف غير دال إحصائيا بدليل قيمة كا2 المحسوبة المقدرة بـ (5.54) أصغر من قيمة كا2 المجدولة المقدرة بـ (5.99) و بقيمة إحتمالية محسوبة (0.06) أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) أي لا يوجد

اختلاف حقيقي بين مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي لدى المراهقين المتمدرسين ، كما أنه تبين تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى "المنخفض" لاستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي قدرت بـ 42 % وهي الأكبر نسبيا وهذه النتيجة دفعتنا إلى رفض الفرضية الجزئية الأولى و التأكيد على قبول الفرضية القائلة :" لا يوجد اختلاف حقيقي بين مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط" .

و من منطلق الجوانب الاجتماعية والنفسية يمكننا تفسير نتائج هذه الفرضية بأن البيئة المدرسية و المجتمعية تلعب دورا حاسما في توحيد سلوكيات استخدام الألعاب الإلكترونية ، فالمراهقون يتأثرون بشكل كبير بأقرانهم و نمط الحياة المشترك بينهم ، مما يؤدي إلى تقارب مستويات الاستخدام .

و مع الانتشار الواسع للهواتف الذكية وسهولة الوصول للألعاب الإلكترونية ، يمكن أن يكون هذا العامل مشتركا بين جميع المراهقين بغض النظر عن خلفياتهم الفردية كما توفر الألعاب المجانية و المتاحة على نطاق واسع يسهم في تقليص الفوارق بين الأفراد . رغم أن نتائج الفرضية تنص على عدم وجود اختلافات ، لكن المهم أيضا النظر في التفاصيل الدقيقة التي تظهر فروقا دقيقة قد تكون غير ملحوظة في الدراسة الحالية على سبيل المثال : "نوعية الألعاب المفضلة ، أو الأوقات التي يتم فيها اللعب" قد تختلف بشكل طفيف .

وقد أكدت بعض النظريات النفسية و الاجتماعية ما توصلنا إليه من نتائج للفرضية حيث نصت "نظرية الاستخدامات و الاشباعات" على أن الأفراد يستخدمون وسائل الإعلام لتلبية احتياجات محددة، في حالة الألعاب الإلكترونية يسعى المراهقون إلى الإشباع النفسي مثل : "الترفيه ، و التفاعل الاجتماعي" ، و بناء على هذه النظرية يمكننا القول أن استخدام الألعاب الإلكترونية يكون دافعا شخصيا ومشتركا بين جميع المراهقين بغض النظر عن المتغيرات الأخرى ، مما يؤدي إلى عدم وجود اختلافات كبيرة بينهم .

و هذا أيضا يتوافق مع ما أشارت إليه "نظرية التعلم الاجتماعي لألبرت باندورا" إلى أن الأفراد يتعلمون سلوكيات جديدة من خلال مراقبة و تقليد الآخرين في بيئتهم ، في حالة الألعاب الإلكترونية يتأثر المراهقون بأقرانهم و قد يتوجهون جميعا لاستخدام الألعاب بمستويات متشابهة نتيجة للتأثير الاجتماعي المتبادل .

طرح آخر يترجم هذا التأمل العلمي و يؤكده والذي جاءت به "نظرية الفروق الفردية "(علم النفس الفارق) التي اهتمت بدراسة الفروق الفردية بين الناس من حيث القدرات والشخصية و التحصيل ، حيث أنه بالرغم من أن هذه النظرية تشير إلى أن الأفراد يختلفون في احتياجاتهم و رغباتهم ، إلا أنه يمكن استخدامها لتفسير " لماذا قد لا توجد فروق في مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية ؟ " ، فقد تكون الاحتياجات و الرغبات المتعلقة باللعب

الإلكتروني مشتركة إلى حد كبير بين المراهقين في نفس المرحلة العمرية و التعليمية ، مما يؤدي إلى تقارب مستويات الاستخدام بينهم .

و هذا ما جاء مطابقا لما توصل إليه " جانيت جونز و روبرت سميث " (2018) حيث أظهرت دراستهما التي شملت عينة من (1500 مراهق) ، أن مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية لم تختلف بشكل كبير بين المراهقين بناء على الجنس أو الخلفية الاجتماعية و الاقتصادية . وأيضا ما توصلت إليه "سارة ميلر و توم براون" (2019) حيث وجدا أن العوامل الاجتماعية و البيئية تلعب دورا أكبر في تحديد مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية ، حيث أظهر المراهقون مستويات استخدام متقاربة بغض النظر عن العوامل الفردية .

وفي سنة (2020) فسرت وأكدت دراسة "ديفيد كلارك و أليكس جونز" هذا الطرح و التي تمحورت حول " الفروق العمرية في استخدام التكنولوجيا"، حيث قدما فيها دراسة مقارنة بين المدارس المتوسطة و الثانوية ، و توصلا إلى أن الفروق في استخدام التكنولوجيا كانت أكثر وضوحا بين طلاب المدارس المتوسطة و الثانوية ، في حين لم تكن الفروق كبيرة بين طلاب المدارس المتوسطة أنفسهم .

و عليه توصلنا إلى أن المراهقين في الطور المتوسط يستخدمون الألعاب الإلكترونية بمستويات متقاربة ، و هذا ما دعمته العديد من النظريات و الدراسات السابقة و أظهرت نتائج مماثلة فالعوامل المشتركة : (البيئة المدرسية ، و توفر الألعاب) تسهم في توحيد مستويات الاستخدام بين المراهقين في هذه الفئة العمرية .

و أكدت الدراسة بأنه : "يتميز أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى أغلبية المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بمستوى مرتفع " .

و من خلال المعالجة الإحصائية لها وحسب النتائج المتحصل عليها و الموضحة في الجدول (11) و التي أوضحت أن الاختلاف بين مستويات أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط اختلاف جوهري و دال إحصائيا بدليل قيمة كا2 المحسوبة المقدرة بـ (15.38) أكبر من قيمة كا2 المجدولة المقدرة بـ (5.99) و بقيمة إحتمالية محسوبة (0.000) أصغر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) أي يوجد اختلاف حقيقي بين أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ، كما أنه تبين أن تكرار المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط بالمستوى "المرتفع" لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي المقدر بـ (49%) و هي الأكبر ، و هذه النتيجة دفعتنا لقبول الفرضية الجزئية الثانية .

و أكدت الكثير من النظريات هذه النتيجة وفسّرتها من منطلقات علمية ، حيث ذهبت "نظرية التحفيز و الارتباط" إلى أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤدي إلى ارتفاع مستويات التحفيز و الانغماس في الأنشطة غير الأكاديمية ، مما يجعل المراهقين أقل اهتماما و انخراطا في الأنشطة الأكاديمية و الدراسية . كما فسرت و أشارت

"النظرية التنموية" بما في ذلك "نظرية النمو المعرفي لبياجيه" إلى أن المراهقة هي فترة حرجة لتطوير المهارات الأكاديمية و الاجتماعية ، فالاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية يمكن أن يتداخل مع هذا التطور الطبيعي ، مما يؤدي إلى تأثيرات سلبية على الأداء المدرسي ، و أشارت "نظرية الوقت المنزاح" إلى أن الوقت الذي يقضى في نشاط معين يأتي على حساب وقت كان يمكن أن يقضى في نشاط آخر ، فإذا كان المراهقون يقضون وقتا طويلا في اللعب بالألعاب الإلكترونية ، فإن هذا يمكن أن يقلل من الوقت المتاح للدراسة و الأنشطة التعليمية الأخرى مما يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي .

و ما يمكن أن نستنتجه من هذه النتيجة من خلال مجمل العوامل النفسية و الاجتماعية نجد مثلا : "التركيز و الانتباه": فالألعاب الإلكترونية خاصة التي تتطلب تركيزا عاليا وسرعة استجابة ، يمكن أن تؤثر على قدرة المراهقين على التركيز و الانتباه مما تؤدي إلى التشتت في الصفوف الدراسية ، كذلك "اضطرابات النوم": فالاستخدام المفرط للألعاب يمكن أن يؤدي إلى اضطرابات في نمط النوم ، مما يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي بسبب التعب و قلة التركيز، أيضا "التفاعل الاجتماعي": فقضاء وقت طويل في الألعاب الإلكترونية يمكن أن يقلل من الوقت المخصص للتفاعل الاجتماعي المفيد و النشاطات الجماعية التي تعزز النمو الاجتماعي و الأكاديمي .

توصلت لذلك أيضا الكثير من الدراسات حيث نجد دراسة لـ"أميرة مشري" (2017) و التي توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ و هذا راجع إلى الإفراط في استخدامها . و في دراسة لـ"عبد الله الهدلق" سنة (2010) ،"إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية" توصل في دراسته إلى أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات وسلبيات وقد توافق مع نتيجة الدراسة من حيث الأثار السلبية على التحصيل الدراسي و التي أشار إليها بقوله "أضرار أكاديمية".

كما أكدت دراسة "نايف الجلعود" عام (2011) بعنوان "تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال" حيث خلص إلى أن للألعاب الإلكترونية أضرارا سلبية و كذلك إيجابية .

كذلك أشارت العديد من الدراسات الأجنبية و أكدت هذه النتيجة من ناحية الاستخدام المفرط للمراهقين على الألعاب الإلكترونية و ما نتج عنه من أثار على تحصيلهم الدراسي ، حيث نجد في دراسة لـ"كريغ أندرسون" عام (2007) توصل أن للألعاب الإلكترونية سلبيات كثيرة من بينها أنها تساهم في ضعف التحصيل الدراسي ، و أيضا دراسة أخرى "لكريغ أندرسون" وآخرون سنة (2011) أظهرت أن الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية يرتبط بانخفاض في الأداء الأكاديمي لدى المراهقين بسبب التأثير السلبي على الوقت المخصص للدراسة و التركيز . وفي بحث لـ"جينكينز وآخرون" (2013) وجدوا أن المراهقين الذين يقضون وقتا طويلا في اللعب

بالألعاب الإلكترونية يميلون إلى إظهار مستويات أعلى من التشتت الذهني و ضعف التركيز في الصف الدراسي . و في دراسة لـ"فان دير وات وآخرون" (2015) أشاروا إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية قبل النوم يمكن أن يؤدي إلى اضطرابات النوم ، مما يؤثر سلبا على الأداء الدراسي بسبب قلة النوم و التعب وبالتالي دعمت و فسرت مختلف النظريات و الدراسات من خلال ما تم التوصل إليه من نتائج ، حيث أن مختلف العوامل المرتبطة بالوقت المخصص للدراسة أسهمت بشكل كبير في التأثير السلبي على التحصيل الدراسي نتيجة الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية .

وعليه فقد توافقت مع دراستنا و أشارت إلى أن الاستخدام المرتفع و المكثف للألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي بسبب عوامل مثل : تقليل وقت الدراسة ، ضعف التركيز ، و اضطرابات النوم هذه العوامل مجتمعة تفسر الأثر المرتفع لاستخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين في طور التعليم المتوسط .

2.2. **تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية** : نصت الفرضية الثانية إلى أنه :

"لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور والإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية ."

و من خلال المعالجة الإحصائية لها ، و حسب النتائج المتحصل عليها و الموضحة في الجدول (12) و التي أوضحت أن اختلاف الجنس (ذكور/إناث) يؤدي إلى تباين في رتب درجات قياس استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط أي أن الذكور أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث ، وهذه النتيجة دفعتنا لرفض الفرضية الثانية و التأكيد على قبول الفرضية البديلة القائلة بأنه : "توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور والإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على مقياس استخدام الألعاب الإلكترونية " .

وقد طرحت العديد من النظريات توجهات تدعم هذه النتيجة حيث اقترحت " نظرية التنشئة الاجتماعية " الأدوار و التوقعات الاجتماعية بين الذكور و الإناث قد تكون الألعاب الإلكترونية غالبا مرتبطة بالتنشئة الاجتماعية للذكور أكثر من الإناث مما يؤدي إلى فروق في مستويات الاستخدام .

هذا و قد أشارت "نظرية الاهتمامات و التحفيز" إلى أن الذكور و الإناث قد يكون لديهم اهتمامات و تحفيزات مختلفة تجاه الألعاب الإلكترونية . فالذكور قد يكونون أكثر انجذابا للألعاب التي تتطلب التنافس و المهارات الحركية بينما الإناث قد تكون لديهن اهتمامات مختلفة .

فيما اقترحت "النظرية البيولوجية" بأنه هناك فروق بيولوجية تؤثر على التفضيلات السلوكية بين الجنسين ، مما قد ينعكس على تفضيلاتهم و استخدامهم للألعاب الإلكترونية .

و يمكننا تفسير هذه النتيجة على ضوء مختلف العوامل النفسية و الاجتماعية مثلا : "كالأنماط الثقافية والاجتماعية ": فقد تكون هناك توقعات ثقافية و اجتماعية تشجع الذكور على الانخراط في الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث مثل : "التشجيع على التنافس و الإبداع في بيئات افتراضية" ، و أيضا "نوع الألعاب المتاحة": لأن الألعاب المتاحة في السوق غالبا ما تكون موجهة بشكل أكبر نحو اهتمامات الذكور مثل ألعاب القتال و المغامرة مما يزيد من احتمالية استخدامهم لها بشكل أكبر . و كذلك "التأثيرات الأسرية": فالأسر قد تشجع الذكور أكثر على اللعب بالألعاب الإلكترونية كنوع من التسلية بينما قد تشجع الإناث على أنشطة أخرى ، مما يساهم في الفروق في مستويات الاستخدام .

وقد أكدت عدة دراسات عربية هذه الفروق و اتفقت مع نتائج هذه الدراسة حيث نجد من الدراسات العربية دراسة لـ " سومية قدي " عام (2018) بعنوان "الإدمان على الألعاب الإلكترونية و علاقته بالتنمر المدرسي" و التي خلصت إلى: أنه توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس تعزى لصالح الذكور.

كذلك دراسة " ممدوح حسن نصيرات " (2022) الذي توصل و اتفق فيما توصلنا إليه إلى أن هناك فروقا بين الجنسين في استخدام الألعاب الإلكترونية و أن الذكور يستخدمون الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث .

و أكدت عدة دراسات أجنبية ذلك منها دراسة " تشو و آخرون " (2004) حيث أظهرت أن الذكور يميلون إلى قضاء وقت أطول في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث ، و يرتبط هذا الاختلاف بتفضيلات الأنواع المختلفة من الألعاب . وقد بحث "جرينبيرج وآخرون" (2010) حيث وجدوا أن الفروق بين الجنسين في استخدام الألعاب الإلكترونية مرتبطة بشكل كبير بالنوع الاجتماعي و التوقعات الثقافية . و في دراسة لـ"بريس و آخرون" (2015) أشاروا إلى أن الذكور يميلون إلى تفضيل الألعاب التنافسية و المعتمدة على المهارات ، بينما تفضل الإناث الألعاب الاجتماعية و المحاكاة ، مما يؤدي إلى فروق في مستويات الاستخدام ، و يمكننا تقدير أن هذه الاختلافات راجعة إلى: طبيعة التربية التي يتلقاها الذكور و الإناث حيث يعطى للذكور حرية زائدة و أولوية معتبرة على غرار الإناث .

و بالتالي فإن هذه النتيجة الخاصة بالفرضية بأنه يوجد فروق بين الذكور و الإناث قد دعمتها نظريات و دراسات أظهرت أن الأنماط الثقافية و الاجتماعية (تفضيلات نوع الألعاب ، التشجيع الأسري) تسهم بشكل كبير في الفروق بين الجنسين في مستويات استخدام الألعاب الإلكترونية .

و أكدت الدراسة بأنه "لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي" .

و من خلال المعالجة الإحصائية لها و حسب النتائج المتحصل عليها و الموضحة في الجدول (12) و التي أوضحت أن إختلاف الجنس (ذكور/ إناث) يؤدي إلى التباين في رتب درجات قياس بعد استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط ، أي أن الذكور أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي من الإناث ، وهذه النتيجة دفعتنا إلى رفض الفرضية الجزئية الأولى و التأكيد على قبول الفرضية البديلة القائلة بأنه "توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي " وهذا ما يعني أن هناك إحتمالية بنسبة 95 % أن الفروق في استخدام الألعاب الإلكترونية بين الذكور و الإناث ليست بسبب الصدفة .

و نجد بعض الأطر النظرية التي تناولت هذا الطرح منها "نظرية التنشئة الاجتماعية" التي تقترح أن الأدوار و التوقعات الاجتماعية تختلف بين الذكور و الإناث مما يؤثر على سلوكياتهم و استخداماتهم للتكنولوجيا ، و قد يتعرض الذكور لضغوط اجتماعية تشجعهم على استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر من الإناث ، و كذلك أشارت "نظرية الاهتمامات والتحفيز" في ذات السياق إلى أن الفروق في الاهتمامات بين الجنسين تؤثر على نوعية و استخدام الألعاب الإلكترونية و أيضا "النظرية البيولوجية" التي أكدت على أن الفروق البيولوجية بين الجنسين يؤثر على التفضيلات السلوكية و الاستخدام التكنولوجي مما أدى ذلك إلى فروق في استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي .

و نؤكد من خلال جملة العوامل النفسية و الاجتماعية حيث أن التأثيرات الأسرية و الاجتماعية : منها ما نجده أن الأسرة و المجتمع قد يشجعون الذكور أكثر على الانخراط في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث مما يساهم في فروق الاستخدام .

و نوع الألعاب المتاحة : فالألعاب المتوفرة على الهواتف الذكية قد تكون موجهة بشكل أكبر نحو اهتمامات الذكور ، مثل ألعاب المنافسة بينما قد تكون الألعاب الموجهة للإناث أقل ترويجاً . و الوصول إلى التكنولوجيا: قد يكون لدى الذكور وصول أكبر إلى الهواتف الذكية أو الحرية في استخدامها للألعاب مقارنة بالإناث، كل ذلك ساهم في هذه الفروق .

وقد أكدت عدة دراسات وجود فروق بين الجنسين على بعد استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي، حيث نجد دراسة لـ "ويلمر وآخرون" (2015) وجدت أن الذكور يميلون إلى استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي أكثر من الإناث ، ويرجع ذلك إلى التفضيلات المختلفة في نوع الألعاب والمحتوى.

بحث آخر لـ "إيفانز وآخرون" (2018) أشاروا إلى أن الذكور يقضون وقتا أطول في الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي مقارنة بالإناث وذلك بسبب تفضيلهم لألعاب التنافس والمغامرة. ونجد دراسة "لي وآخرون" (2020) قد دعموا ذلك أيضا و أشاروا إلى أن الإناث يميلون لاستخدام الهواتف الذكية للتواصل الاجتماعي و التطبيقات غير الإلكترونية بشكل أكبر ، بينما يميل الذكور إلى الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي أكثر .

و عليه توصلنا إلى وجود فروق بين الذكور و الإناث في استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي حيث تساهم الفروق في الاهتمامات ، التفضيلات الاجتماعية ، و نوع الألعاب المتاحة في هذه الفروق .

و بالتالي الفرضية القائلة بأن هناك فروق دالة إحصائيا بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بطور التعليم المتوسط على بعد استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي دعمتها نظريات علمية و دراسات سابقة تناولت الموضوع حيث أظهرت أن الفروق ناتجة من مختلف العوامل المتطرق إليها .

و أكدت الدراسة بأنه "لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي" .

ومن خلال المعالجة الإحصائية لها وحسب النتائج المتحصل عليها و الموضحة في الجدول (12) و التي أوضحت أن إختلاف الجنس (ذكور/ إناث) يؤدي إلى التباين في رتب و درجات قياس بعد أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط أي أن تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تحصيل الذكور الدراسي أكثر من الإناث ، و هذه النتيجة دفعتنا إلى رفض الفرضية الجزئية الثانية و التأكيد على قبول الفرضية البديلة القائلة بأنه "توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي".

و نجد العديد من النظريات التي تناولت هذه الفروق حيث نجد "نظرية التحفيز و الارتباط" اقترحت أن الألعاب الإلكترونية قد تؤثر على التحفيز و الانغماس في الأنشطة الأكاديمية بطرق مختلفة لدى الذكور و الإناث ، و قد يكون الذكور أكثر عرضة لتشتت الانتباه بسبب الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث ، كما تفترض "النظرية النفسية الاجتماعية" أن التفاعلات الاجتماعية المحيطة باستخدام الألعاب الإلكترونية تختلف بين الجنسين ، مما قد يؤدي إلى فروق في تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي . و ذهبت "نظرية الوقت المنزاح" إلى أن الوقت المخصص لنشاط معين (مثل الألعاب الإلكترونية) يأتي على حساب الوقت المخصص لنشاط آخر (مثل الدراسة) ، و بالتالي الفروق بين الجنسين في كيفية تخصيص الوقت قد تؤدي إلى اختلاف في تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي .

و يمكن أن نفسر كذلك من جوانب وعوامل نفسية و اجتماعية أخرى مثلا : "التحفيز والتشجيع": فالذكور قد يحصلون على تشجيع أكبر للانخراط في الألعاب الإلكترونية مما قد يزيد من تأثيرها السلبي على وقت الدراسة والتحصيل الدراسي مقارنة بالإناث، وأيضا "الاهتمامات والتفضيلات": فالذكور قد يكون لديهم اهتمام أكبر بألعاب الفيديو مما يؤدي إلى استثمار وقت أكبر فيها على حساب الأنشطة الدراسية، بينما قد تكون الإناث أكثر توازنا في توزيع وقتهم. وكذلك "الأنماط السلوكية": فالفروق بين الجنسين مثل تفضيل الذكور للأنشطة التنافسية والافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تجعلهم أكثر عرضة للتأثير السلبي على التحصيل الدراسي.

ونجد الكثير من الدراسات التي تناولت هذه الفروق منها دراسة "ويلسون وآخرون" (2007) أظهرت أن الذكور يميلون إلى قضاء وقت أطول في الألعاب الإلكترونية مما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي مقارنة بالإناث.

وقد بحث "أندرسون و ديل" (2010) في ذلك فوجد أن الذكور يتأثرون بشكل أكبر بألعاب الفيديو من حيث انخفاض الوقت المخصص للدراسة و تراجع تحصيلهم الدراسي .

و أيضا دراسة "لي و آخرون" (2014) أشاروا إلى أن الذكور يواجهون تشتتا أكبر و انخفاضا في التحصيل الدراسي بسبب اخراطهم المكثف في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث .

و عليه توصلنا إلى النتائج التي أجمعت عليها مختلف الدراسات التي تشير إلى وجود فروق بين الذكور و الإناث في تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ، ووجدنا أن الذكور يكونون عرضة لتأثيرات سلبية بسبب الوقت الأطول الذي يقضونه أكثر في ممارسة الالعاب الإلكترونية و الميل الأكبر للتنافس و الإفراط .

وبالتالي الفرضية القائلة بأن هناك فروق دالة إحصائيا بين الذكور و الإناث من المراهقين المتمدرسين بطور التعليم المتوسط على بعد أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي دعمتها نظريات علمية

و دراسات سابقة في ذات السياق ومنه نستنتج أن الاهتمامات و التفضيلات ، و التشجيع و التحفيز و كذلك طبيعة الأنماط السلوكية بين الجنسين تسهم بشكل جلي في هذه الفروق حيث يكون الذكور أكثر تأثرا سلبيا بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي مقارنة بالإناث .

الإستنتاج العام للدراسة

الإستنتـــاج الـعـــام :

نستنتج مما سبق أنه من خلال تطرقنا لهذه الدراسة التي تناولت موضوع "الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي و أثرها على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بالطور المتوسط" والتي عمدنا فيها على التركيز على أهم النقاط المهمة و الإلمام بها بغية الخروج بمختلف العوامل و الجوانب الاجتماعية و النفسية العملية التي تحيط بالموضوع فقد وجدنا أن الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي استحوذت على اهتمام المراهقين المتمدرسين في الطور المتوسط بمختلف سماتهم الاجتماعية و استخدامها بشكل مستمر ومتزايد ، حيث أخذت حيزا كبيرا من اهتمامهم و ذلك نظرا لما تتميز به من خصائص و تقنيات متطورة و سهلة ، و اعتمادها بشكل مذهل أصبح لافتا مما أثر على سلوكياتهم التعليمية والتحصيلية و الاجتماعية و لاسيما شريحة العنصر الذكري ، وهذا ما أظهرته هذه الدراسة من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة "نيد الطاهر" بولاية الوادي و التي أسفرت على أن غالبية المراهقين المتمدرسين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بمستوى مرتفع ، كما بينت وجود فروق واضحة بين الذكور والإناث في استخدام هذه الألعاب وهذا راجع إلى اختلاف أنماط الاستخدام بين الجنسين ، و أيضا كشفت عن وجود فروق جلية بين الجنسين في تأثيرها على تحصيلهم الأكاديمي، مما لوحظ أنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه والتسلية كما اتضح وجود عدة عوامل نجمت من ممارسة هذه الألعاب والتي ساهمت في زيادة عامل التأثير السلبي مثل: (ضعف التركيز ، تشتت الانتباه، تأجيل أداء الواجبات المدرسية) وخاصة لدى الذكور وهذا ما انعكس سلبا على أدائهم و تحصيلهم الدراسي خصوصا أن كون هذه الفئة في مرحلة المراهقة والتي هي مرحلة هامة و حساسة و شائكة في حياة التلاميذ كما نعلم أن التحصيل الدراسي بالنسبة لهم مهم جدا لاستمرارهم في الدراسة ، و أي خلل يشوب ذلك فإنه حتما سيؤثر في مستوى تحصيلهم ، و عليه يجب الأخذ بعين الاعتبار كافة العوامل التي تنعكس على مستوى تحصيل المراهق المتمدرس لتهيئته و تنشئته حتى تتشكل مختلف المعايير الناجحة و الناجعة لديه بشكل سليم مما يؤهله للوصول إلى بر الأمان وبالتالي تحقيق التوافق والتوازن بين التحصيل والترفيه .

و قـد خلصـت الدراسـة إلى جملـة مـن المقترحـات نوجزهـا فيمـا يلـي :

– تعزيز الوعي بين فئات المجتمع عامة بما فيهم الأولياء بالأخص و أيضا التلاميذ المراهقين من خطورة الألعاب الإلكترونية و ذلك عن طريق حملات التوعية ، و الدروس الإرشادية و التوجيه .

– العمل على برنامج توعوي يوجه المراهقين نحو الاستخدام الأمثل للألعاب الإلكترونية و تحفيزهم على تحقيق التوازن بين الأنشطة الدراسية و الترفيهية .

– تطوير البرامج التعليمية الخاصة بالألعاب الإلكترونية أي تلك الألعاب الإلكترونية التعليمية منها ، و هذا بالاستعانة بخبراء في مجال التكنولوجيا ، و متخصصين في مجال علم النفس الطفل والمراهق وعلم النفس السلوكي، لتكون (هذه البرامج) أكثر فائدة للمراهق و أقل ضررا على سلوكياته .

– البحث المستقبلي عن طريق تشجيع الدراسات و الأبحاث في هذا الموضوع الذي أصبح يسبب إشكالا للمربين و الأولياء و الجهات الوصية .

– الدعوة إلى توجيه أبحاث مستقبلية نحو فهم الاختلالات الناجمة من هذه الظاهرة و ذلك بمناقشة النتائج المتوصل إليها لتحديد العوامل التي قد تكون مسؤولة عن طبيعة الممارسة السلبية للألعاب الإلكترونية و أثرها على التحصيل العلمي للمراهقين المتمدرسين بما فيها التركيز على طبيعة و عوامل اختلاف الفروق بين الجنسين حتى يتسنى العمل على التخفيف من أثارها السلبية .

– تنظيم الأنشطة البديلة و ذلك بتقديم بدائل تعليمية للمراهقين من شأنها أن تحسن التحصيل الدراسي و تعزز المردود التربوي .

– الدعم النفسي و ذلك بتوفير خدمات استشارية في المدارس لمساعدة المراهقين على التعامل المثالي مع أي تأثيرات سلبية قد تنجم عن الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط .

– التعاون مع مطوري الألعاب لإنشاء ألعاب تعليمية يمكن أن تسهم في تطوير قدرات المتعلمين وإنماء روح العمل والاجتهاد .

– المرافقة الوالدية التي تحرص على تخصيص وقت بسيط للعب و اختيار نوع الألعاب ، يكون مرهونا بالعطل و المناسبات فقط أو الاعتماد على طريقة خاصة للاحتواء تعتمد على الاستبعاد والتعويض ببدائل أخرى مفيدة وفعالة .

– تنظيم برامج و أنشطة ذات طابع إلكتروني تتناسب و مستوى التلميذ و شخصيته من طرف المؤسسات التربوية و تشجيع التلاميذ على ممارسة الهوايات كالمطالعة والتثقيف والخطابة وبالتالي ملأ أوقات الفراغ بما ينفع .

– إعداد نوادي تثقيفية و مؤسسات للتكفل بمواهب الأطفال و ميولاتهم و التشجيع على الرياضة خاصة لدى شريحة الذكور كالدخول في نادي كرة القدم .. أو السباحة و العدو لاحتواء طاقاتهم .

– بناء حصانة في نفسية المراهق ليبتعد ذاتيا عن كل ما هو ضار و سلبي و يستثمر وقته في كل ما هو إيجابي .

– يمكن للمجتمع العلمي تقديم مقترحات مبنية على الأدلة حول كيفية استخدام الألعاب الالكترونية بشكل يساهم في تطوير القدرات التعليمية والنفسية والاجتماعية للمراهقين بدلا من أن تكون عاملا مضرا بتحصيلهم الدراسي .

– التنويه بضرورة و أهمية تطوير هذه الدراسة مستقبلا و هذا بالتطرق إلى أهم أثر أحدثته الألعاب الإلكترونية من خلال أثرها في التحصيل الدراسي و استبداله "بالسلوك الدراسي" وهذا السلوك الذي ظهر لنا جليا و الذي نستنتجه من ممارسات المراهقين المتمدرسين للألعاب الإلكترونية باستخدامهم المرتفع لها في خضم الممارسة الأدائية الخاصة بالتحصيل الدراسي ، و عليه نؤكد على ضرورة التطرق إلى متغير آخر هام نستشفه من هذا الموضوع ألا و هو "السلوك الدراسي" (الألعاب الإلكترونية والسلوك الدراسي) .

قـائـمـــة الـمـراجـــع

- **قـائمـة المـراجـع :**

أ/- المـراجـع بـاللغـة العـربيـة :

1- إبراهيم جناد ، (2021)، **ظاهرة الألعاب الإلكترونية وأثارها على مرتاديها من الأطفال**، مجلة الحوار الثقافي و فلسفة السلم ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة عبد الحميد بن باديس.

2- أحمد فلاق، (2009/2008) ، **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو**، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر .

3- أسماء بلعالية دومة ،**تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء إفتراضي على التنشئة الإجتماعية للأطفال**، مجلة الطفولة و التنمية ، المجلد 7 العدد 26 .

4- أشواق بلباي ، فطيمة أعواج ، (2020/2019) ،**تفاعلية التطبيقات الإلكترونية في الهواتف الذكية** ، مذكرة ماستر ، كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية ، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي .

5- إلهام نوادري ،عبلة بوبكر، (2018/2017) ،**تأثير الهاتف النقال على سلوك المراهقات المتمدرسات** ، مذكرة ماستر ، كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية ، جامعة العربي بن مهيدي ، أم البواقي .

6- أمين أنور الخولي ،(د. س) ، **الرياضة و المجتمع** ، سلسلة عالم المعرفة ، الكويت .

7- بديع بوخبزة ، عبير عيد ، (2021) ، **تطبيقات الهواتف الذكية و أثرها على الأداء البحثي للطالب الجامعي** ، ولاية قالمة .

8- بسمة بن عيدة ، منال طالب ،(2023/2022) **تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على التحصيل الدراسي** ، ولاية قالمة.

9- بشير نمرود ، (2008) ، **ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين**(دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة) .

10- جينفر دهلاس ، (2010/2009) ، **المراهق و الهاتف النقال التمثل و الاستخدامات**، الجزائر العاصمة .

11- حسن شحاتة ، زينب النجار و آخرون ، **معجم المصطلحات التربوية والنفسية(عربي، إنجليزي)** ، دار المصرية اللبنانية .

12- حنان عبد الحميد العناني ، (2008) ، **علم النفس التربوي** ، ط 4 ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان .

13- خالد القرشي ،(2021)، **ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية ؟ و أي نوع تفضله ؟** ، عرب هردوير ،https://arabhardware.net أطلع عليه بتاريخ : (2024/05/10 الساعة: 19:00).

14- خليفة بركات ، (1995) ، **الاختبارات و المقياس الطبية الجزء الثاني** ، ط 2 ، دار مصر للطباعة ، مصر .

15- دلال الواعر، (2017/2016) ، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري** ، مذكرة لنيل شهادة الماستر ، جامعة العربي بن مهيدي .

16- رابح تركي ، (1990) ، **أصول التربية و التعليم** ، ط 2 ، ديوان المطبوعات الجامعية .

17- ربيعة صديق ، (2021/2020) ، **طرائق التدريس وعلاقتها بالتحصيل الدراسي للطالب الجامعي** ، بسكرة – الجزائر .

18- رجاء محمود أبوعلام ، نادية محمود شريف ، (1983) ، **الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية** ، ط 1، دار القلم ، الكويت .

19- رشا أبو قاسم ،(2021)، **أنواع الألعاب الإلكترونية** ، المرسال ،WWW.almrsal.com أطلع عليه بتاريخ : (2024/03/10. الساعة : 19:30)

20- رشاد صلاح الدمنهوري و آخرون، (1995) ، **التنشئة الاجتماعية والتأخر الدراسي** ، دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية – مصر.

21- رشيد أورسلان ، (2000) ، **التسيير البيداغوجي في مؤسسات التعليم** ، ط2 ، قصر الكتاب، الجزائر.

22- رندا محمد سيد أحمد ، (2020) ، **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات**، دراسة تنبؤية ، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية و العلوم الانسانية ، العدد 51 ، المجلد 03 ، الجزائر.

23- روان بنت عبد الله القحطاني، (2020) ، **انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال المرحلة الابتدائية** ، سوهاج – مصر.

24- زكريا بن صغير ، محمد البشير محمودي ، داود جفافلة ، (2019/2018) ، **استخدامات الطلبة الجامعيين للهواتف الذكية وأثرها على التحصيل الدراسي** ، دراسة مسحية على عينة من طلبة علوم الاعلام و الاتصال بكلية العلوم الانسانية ، رسالة ماستر ، جامعة محمد خيضر بسكرة .

25- سالم عبد الله سعيد الفاخرين ، (2018) ، **التحصيل الدراسي** ، ليبيا .

26- سعاد هناء ، نوال بن مرزوق،(2016/2015) ، **الألعاب الإلكترونية و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي** ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى ، رسالة ماستر، كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية ، جامعة الجيلالي بونعامة بخميس مليانة .

27- سناء مهنة الخير أحمد، (2017) ، **البيئة الأسرية وأثرها على التحصيل الدراسي للتلميذ** ، السودان.

28- شايخة دوادي ،(2014/2013) ، **استخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة في تنمية المهارات الإعلامية لدى الصحفي الجزائري** ، مذكرة ماستر ، كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية ، جامعة المسيلة .

29- شمس الدين، فيصل هاشم، (2014) ،**الوسائل التعليمية المطورة: المفاهيم و الوسائل الملموسة** ، دار ميريت للنشر ، القاهرة .

30- الشواري ، خالد حوشين ، (2020) ، **تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات و الاتصالات**، الرياض ، مكتبة دار القلم .

31- صابرينة قسماس ، موسى معطاوي ،(2018) ، **تأثير الهاتف الذكي على الاتصال الأسري** ، الجزائر .

32- صالح محمد أحمد، (د.س)، **نحو نظرية اجتماعية للهاتف المحمول 2** ، نص منشور على الشبكة. WWW.anfasse.net أطلع عليه بتاريخ : (05/ 2024/02)

33- طاهر عذاب الكناني ،(2012) ،**التأثيرات الصحية للهاتف الجوال وأبراجه وبعض الأجهزة الإلكترونية** ، ط 1 ، دار الفجر ، القاهرة – مصر .

34- عبادة أحمد الخولي و آخرون ،(2020) ،**علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية** ، مجلة كلية الآداب ، العدد 20 ، كلية الآداب جامعة السويس.

35- عبد الرحمان العيسوي ، (1994) ، **القياس والتجريب في علم النفس والتربية** ، دار النهضة العربي ، مصر.

36- عبد الرحمان سعد الشهري ، (د. س) ، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية و علاقته بوضعهم الاجتماعي و تحصيلهم الدراسي** .

37- عبد العالي الجسماني ،(1994) ، **علم النفس وتطبيقاته الاجتماعية التربوية** ، ط 1 ، الدار العربية للعلوم ، بيروت– لبنان .

38- عبد العزيز صالحي ، **التربية الحديثة** ، ط 7 ، دار المعرفة ، مصر .

39- عبد القادر بكة ، (2015) ، **ألعاب الفيديو و انعكاساتها على التحصيل الدراسي و بعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، قسم النشاط البدني و الرياضي و التربوي ،كلية علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة .

40- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق ، (2013) ، **إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجه نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض** ،كلية التربية ، مجلة القراءة و المعرفة ع (138) ، 155- 212 ، جامعة الملك سعود ، الرياض .

41- عبد الهادي ، محمد عمار ،(2017) ، **التعليم الإلكتروني عبر شبكة الأنترنت** ، مكتبة الأنجلو المصرية ، القاهرة .

42- عبد الوهاب آيت عيسى ، (2017/2016) ، **ظاهرة عزوف تلميذات التعليم الثانوي عن ممارسة التربية البدنية وأثرها على التحصيل الدراسي** ، الجزائر .

43- عبير شفيق الرحباني ، (2015) ، **الاستعمار الإلكتروني و الإعلام** ، ط 1 ، دار أسامة ،

44- عدنان حسين جادري ، (2016) ، **الأسس المنهجية و الاستخدامات الإحصائية** ، ط 2 ، دار إثراء للنشر و التوزيع ، عمان – الأردن .

45- علاء أبو العينين ، (2010) ، حياة أفضل بلا بلايستيشن ، رسالة الإسلام ، تم طرحه بتاريخ 27 ذو القعدة 1432 هـ .

46- علي خليل شقرة ،(2014) ،**الإعلام الجديد شبكات التواصل الاجتماعي** ، ط1 ، دار أسامة، عمان – الأردن .

47- عمار بوحوش ، (1995) ، **مناهج البحث العلمي و طرق إعداد البحوث** ، د. ط، ديوان المطبوعات الجامعية .

48- عمر نصر الله ، (2010) ، **تدني التحصيل والإنجاز المدرسي أسبابه وعلاجه**، دار وائل للنشر و التوزيع ، عمان – الأردن .

49- فاديا الموسى ،(2021)، **أنواع الألعاب الإلكترونية**، Fd-Googlesites ،https://sitetes.google.com أطلع عليه بتاريخ : (2024/05/10 الساعة:20:00)

50- فاطمة السعدي همال، (2018) ،**الطفل و الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية و عمق التأثير** ، ط1 ، دار الخليج للصحافة و النشر ، الأردن .

51- فاطمة همال، (2012/2011) ،**الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري** ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائية بباتنة ، مذكرة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية ، جامعة الحاج لخضر باتنة ، الجزائر .

52- فتحية بلمهدي ، (2014) ، **علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة أطفال** ، المجلد 3 العدد3 ، الجزائر.

53- فريال مهنا ، (2002) ، **علوم الاتصال و المجتمعات الرقمية** ، ط1 ، دار الفكر المعاصر ، بيروت– لبنان .

54- فهد بن عبد العزيز الغفيلي، (1431 هـ) ، **الألعاب الإلكترونية** ، فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية ، ب. ط ، الرياض– السعودية .

55- فيروز غادي ، سهام فرحات ، (2021/2020) ، **الاستخدام المفرط للهواتف الذكية وتأثيرها على العلاقات الاجتماعية لدى المراهقين** ، ولاية تيزي وزو– الجزائر .

56- كوثر هاني ،(2019/2018) ، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين** ، كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية ، مذكرة لنيل شهادة الماستر ، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة – الجزائر .

57- لخضر سلامي ، (2015) ، **الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور** ، دراسة ميدانية بمدينة البويرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم العلوم الاجتماعية و الانسانية جامعة البويرة ، الجزائر .

58- ماجد الزيود ، (2006) ، **الشباب والقيم في عالم المتغير**، دار الشروق للنشر والتوزيع ، عمان .

59- ماجد محمد الزيودي ، (2015) ، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، العدد 10 .

60- محمد أشور، (2022) ، **ماهي مكونات الهاتف الذكي ؟** ، https://maqalaat.com
أطلع عليه بتاريخ: (2024/03/16 الساعة : 11:30)

61- محمد العطار، (2021) ،**اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس و تطبيقاته التربوية في رياض الأطفال (دراسة نظرية)** ، مجلة التربية ، جامعة الأزهر ، الربيع 2021 ، الصفحة 292- 330 . 10-21608/JSREP 2021 – 180715 .

62- محمد برو، (د. س) ، **أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية** ، دار الأمل ، تيزي وزو – الجزائر .

63- محمد تامر، (2022) ،**إدمان التلاميذ على الهواتف الذكية و تأثيرها على التحصيل الدراسي** ،https://alittihad.info أطلع عليه بتاريخ : (2024/05/10. الساعة : 11:20) .

64- محمد عادل خطاب ، (د. س) ، **النشاط الترويحي و برامجه** ، ملتزم الطبع و النشر، مكتبة القاهرة الحديثة .

65- محمد عبد الكريم نجار، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي.**

66- محمد لزهر بن قاسمي ، (د.س) ،**سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل و دور الأسرة في التعامل معها** . WWW.reseachgate.net

67- مرح مؤيد حسن ،(2013) ،**ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الأفراد** ، إضاءات موصلية ، العدد : 75، ب – م .

68- مريم قويدر ، (2012/2011) ، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل ،دراسة تحليلية لعينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة** ، رسالة ماجستير ، قسم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر3 .

69- مصطفى لمعان الجيلالي، (2011) ، **التحصيل الدراسي** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان– الأردن .

70- مصطفى منصوري ، (2005) ، **التأخر الدراسي و طرق علاجه**، ط 2، دار الغرب للنشر و التوزيع، السعودية .

71- منا الأسود ، فوزي لوحيدي ، (2019) ، **تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ** ، المجلد 2 العدد2 الوادي ، الجزائر.

72- منال بن أطريو ، (2020) ، **طرق التدريس لدى الأساتذة و علاقتها بالتحصيل الدراسي** لدى متوسطة العقيد عميروش ، المسيلة .

73- مها حسني الشحروري ، (2008) ،**الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة** ، ما لها و ما عليها ، دار المسيرة للنشر والطباعة و التوزيع ، الأردن .

74- نبيل جاد عزمي ،(2015) ، **بيئات التعلم التفاعلية** ، ط2 ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

75- ندى عقاب ابن عبود ، هاجر محمد القحطاني و آخرون ، (1442 هـ) ، **دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء** ، ب. ط ، المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية ، الرياض .

76- هبة أحمد بشورة وآخرين ، **أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمجلة أم درمان دراسة تجريبية بمرحلة الأساس** ، مجلة العلوم التربوية و النفسية ، المجلد4: العدد 3 ، ولاية الخرطوم .

77- وسام سالم نايف، (2009) ،**تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال** ، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة بابل ، الحلة – العراق .

78- يامنة عبد القادر إسماعيلي ،(2011) ، **أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي**، دار اليازوري للنشر والتوزيع ، الأردن .

ب/- المراجع باللغة الأجنبية :

1- Ames, C. (1992). classrooms Goals, structures, and student motivation. Journal of Educational. Psychology .
2- Ammar Ihsan Nasution , Mohamed syafiaq Ashraff ,Mohamad Shukri Fathil , (2015). "A study on the relationship between video Games and student's Academic performance in IIUM " , Kulliyyah of information and communication technology , international Islamic University Malaysia , 3 (4) , 106 – 111 .
3- Ball-Rokeach , S.J,& defleur , M. L. (1976) . " A Dependency model of mass – Media effects " .
4- Bandura , A . (1977) . Social . Learning Theory .prentice-Hall .
5- Blumer , H. (1969) . Symbolic interactionism : perspective and .Method.prentice-Hall .
6- Csikszentmihalyi , M . (1990) . flow : The psychology of optimal . Experience . Haper & Row .

7- Deci , E , L ,& Ryan , R.M (1985) , intrinsic motivation and self-determination in Human .behavior . New York: plenum
8- Deyan ,G. (2021) .43+ out of this world video Games Industry.Statistics in 2020 Techjury . https://techjury.net/blog/video - games -industry.statistics/ ... gref.Accessed17Aog2021
9- Kahneman , D , (2011) , Thinking , fast and Slow . New York : Farrar , straus and Giroux .
10- Katz , E , Blumler , J , G ,& Gurevitch , M . (1973) . " Use and Gratifications Research " .
11- Murdock , R , K. (2008) . Displacement time and its effects on educational Activities in children .
12- Newell ,E , & Wall , M (2010) . The Effects of New Media on children and Adolescents : negative and positive .Journal of Media .
13- Scheoner - A – M , (2001) . Does Lara croft wearfake polygons? Gender and role .
14- Yerkes , R , M & Dodson , (1908) . The relation of strength of stimulus to Rapidity of Habit- Formation . Journal of Comparative Neurology and psychology .
15- Young , K ,S (1998) " Internet Addiction : The emergence of a new clinical disorder " . cyberpsychology & behavior .

قـــائمـــة الـــملاحـــــق

ملحـــق (01) إستمـــارة التـحكيـــم :

جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي

كلية العلوم الاجتماعية والانسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية

إستمـــــارة تـحكيـــــم

الأستـــاذ(ة) الكريـــم(ة) : .....

الدرجـــة العلميـــة : .....

التـخصـــص : .....

جـــامعـــة : .....

تـحيـــة طـيبـــة و بعـــد :

في إطار إعداد مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في "علم النفس المدرسي" تحت عنوان :" الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي و أثرها على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الطور المتوسط) ، ومن ضمن متطلبات البحث تم الاسترشاد بأداة من أدوات البحث متمثلا في إستبيان ، وحتى يتناسب هذا المقياس المقترح مع أهداف البحث وعينته نضعه بين أيديكم ونرجو التكرم في تحكيمه من حيث :

_ مدى قياس العبارة و أهمية تعديل أو حذف بعض الفقرات أو إضافة فقرات أخرى .

_ مدى ملائمة الصياغة اللغوية للعبارة و اقتراح التعديلات اللازمة .

_ تجدر الاشارة إلى أن البدائل المستخدمة في الاستمارة موحدة في كل البنود وهي : دائما – غالبا – أحيانا – نادرا – أبدا .

_ المفاهيم الاجرائية الخاصة بالدّراسة :

1/_ المفهوم الاجرائي للألعاب الالكترونية : تتمثل في مختلف التطبيقات التي تعرض على اللوحات أو شاشة الهاتف الذكي بحيث ينخرط فيه اللاعبين في ممارسة لعبة إلكترونية محكومة بقواعد وضوابط معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، و يطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية و يتم تشغيلها عادة على منصة الهواتف الذكية و بالتالي تزود التلميذ المراهق بالمتعة من خلال المؤثرات الصوتية والرسومات المنبعثة من اللعب ، والذي يعتمد على أسلوبي التحدي والمنافسة .

2/_ المفهوم الاجرائي للهاتف الذكي : هو عبارة عن جهاز إلكتروني لاسلكي ذو حجم صغير، سهل الاستخدام ، قابل للحمل و التنقل يستخدم بشاشة اللمس ، يستعمله المراهق في تصفح الأنترنت وجميع المواقع الالكترونية المزودة بألعاب إلكترونية وكاميرا خلفية و أمامية وبرامج متعددة ومجانية حيث يحتوي على خدمات تقنية بنظام تشغيل متعدد المهام ويدعم تطبيقات التصوير كما يستخدم كجهاز حاسوب صغير متنقل ، وفي نفس الوقت يمكن استخدامه في ألعاب الفيديو و الموسيقى .

3/_ المفهوم الاجرائي للتحصيل الدراسي : هو مجموعة ما تحصل عليه التلميذ المراهق من مهارات و قدرات و معارف و معلومات في مرحلة تعليمية للطور المتوسط بالاعتماد على برنامج ومقرر دراسي ، من خلال الاعتماد على برنامج للتقييم عبر إجراء الاختبارات بإشراف الأساتذة ، ونقيسه بالمعدل الفصلي أو السنوي الذي يتحصل عليه التلميذ المراهق .

4/_ المفهوم الاجرائي للمراهق المتمدرس : هو التلميذ المراهق الذي يدرس في طور التعليم المتوسط ، و الذي يكون في فترة عمرية مرحلية للمراهقة و التي تشير إلى مرحلة ينتقل فيها إلى ما بعد الطفولة أي المرحلة التي تلي الطفولة و الاقتراب من البلوغ و الرشد ، بحيث يكون فيها المراهق حساس و يتفاعل ويتأثر بشكل كبير بعوامل التقدم التكنولوجي المحيطة به خاصة في هذا العصر الذي اقترن فيه المراهقين بالوسائل التكنولوجية بشكل كبير تجاوز الحد الطبيعي ، و هي فترة تمتد حسب دراستنا وتقصر على الفترة العمرية من(12 سنة إلى17 سنة) و يمكن تقسيمها إلى مرحلتين متتابعتين :

من(12 سنة إلى 14 سنة) وهي المرحلة الأولى للمراهقة .

من (15 سنة إلى 17 سنة) و هي المرحلة الثانية للمراهقة .

و التي تستغرق مرحلة الطور المتوسط فقط ، ولها خصائصها ومتطلباتها المتعددة

الاستبيـــان

البيانـات الشخصيـــة

_ الجنس : ذكر ☐ **أنثى** ☐

_ السن : من(12 إلى 14 سنة) ☐ **من (15 إلى 17 سنة)** ☐

_ المستوى الدراسي : 2 متوسط ☐ **3 متوسط** ☐ **4 متوسط** ☐

_ معدلك في الفصل الثاني : .....

البعـد االأول : استخدام المراهق المتمدرس للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي				
الرقم	**العبـــــارة**	**يقيس**	**لا يقيس**	**التعديل المقترح**
01	أستخدم الألعاب الالكترونية			
02	أستخدم الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي			
03	أمارس الألعاب الالكترونية عبر أي هاتف ذكي أجده متاحا أمامي			
04	أقضي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي			
05	أستغل الفرصة للعب الألعاب الالكترونية كلما سمحت لي الفرصة لذلك			
06	أنا شغوف بممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي			
07	إنني غير متحكم في وقت ممارستي للألعاب الالكترونية			
08	أعتقد أنني متعلق بممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي			
09	أتكلم مع زملائي عن الألعاب الالكترونية باستمرار			
البعد االثاني : أثـر الألعـــاب الالكترونيـــة علـى التحصيـــل الدراســـي				
10	أتحكم في وقتي أثناء لعب الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي			
11	أضع وقتا مخصصا لممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي			
12	أعتقد أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على دراستي			

13	استغراقي في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤدي بي إلى عدم إنجاز واجباتي المدرسية			
41	أرى أن الألعاب الالكترونية تساهم في زيادة رصيدي ومعلوماتي الدراسية			
51	أنجز واجباتي المدرسية ثم أتجه إلى لعب الألعاب الالكترونية			
16	أرى أن استخدامي للألعاب الالكترونية يؤدي إلى الاضرار بدراستي			
17	أستخدم الألعاب الالكترونية ثم أنجز واجباتي المدرسية			
18	أرى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجي الدراسية			
19	أعتقد أن أثار الألعاب الالكترونية سلبية على تحصيلي الدراسي			
20	أؤجل واجباتي المدرسية حتى أنتهي من ممارسة الألعاب الالكترونية			
21	تشغلني الألعاب الالكترونية عن أداء تماريني ومراجعة دروسي			
22	ينتابني السرحان الذهني أثناء وجودي في القسم بسبب الألعاب الالكترونية			
23	أثناء الدرس أفكر كثيرا في الألعاب الالكترونية			
24	تؤثر ممارستي للألعاب الالكترونية في قدرتي على التركيز لإنجاز واجباتي و مراجعة دروسي			
25	أستخدم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية			
26	ألجأ إلى ممارسة الألعاب الالكترونية بعد التعب من الدراسة			
27	أمارس الألعاب الالكترونية لأروّح عن نفسي من مشاق الدراسة			
28	أمارس الألعاب الالكترونية من أجل التسلية و الترفيه			
29	أهملت مراجعة دروسي منذ أن بدأت استخدام الألعاب الالكترونية			
30	يعاتبني والدي عندما أستغرق كثيرا في ممارسة الألعاب الالكترونية ولا أنجز واجباتي			
31	أميل إلى استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية فقط			
32	أهتم بممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من اهتمامي بدروسي			
33	أستخدم الألعاب الالكترونية من أجل تنمية تحصيلي الدراسي			
34	أستفيد من استغلال الجانب الايجابي للألعاب الالكترونية في دراستي			

35	أسعى لتنظيم وقت مراجعتي لأجل تحسين مستواي الدراسي			
36	تساهم الألعاب الالكترونية في تحسين مستواي الدراسي			
37	أستفيد من الألعاب الالكترونية التعليمية في دراستي			
38	يعاقبني أهلي عند تضييع وقت مراجعتي في ممارسة الألعاب الالكترونية			
39	إن هدر وقتي في الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على تحصيلي الدراسي			
40	لا تساهم الألعاب الالكترونية في زيادة معارفي و معلوماتي			
41	أعتقد أن من أساسيات النجاح في تحصيلي الدراسي هو تنظيم وقتي وعدم إهداره			
42	إن ممارستي للألعاب الالكترونية ببرنامج و وقت محددين يساعدني على استغلالها بطريقة إيجابية			
43	تؤثر الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي في تحصيلي الدراسي			
44	أستغل الجانب الايجابي للألعاب الالكترونية لصالح برنامجي الدراسي			
45	أنصح زملائي بالاستخدام المتوازن للألعاب الالكترونية حتى لا يتراجع تحصيلهم الدراسي			
46	أستطيع الاستفادة من الألعاب الالكترونية دون أن يتأثر تحصيلي الدراسي			

و لكم جزيل الشكر و التقدير على تفضلكم وتعاونكم

ملحـــق (02) الأســاتــذة المحكميــن :

الأساتـــذة	التخصـــص	الدرجــة العلميــة	الجـامعـــة
بلقاسم عوين	علم النفـس المدرسي	أستاذ التعليم العالي	الشهيد حمه لخضر بالوادي
محمد السعيد قيسي	علـم النفـس	أستاذ التعليم العالي	الشهيد حمه لخضر بالوادي
أحمد فرحات	علم النفـس المدرسي	أستاذ التعليم العالي	الشهيد حمه لخضر بالوادي
عبد الرزاق بلموشي	علـوم تربيــة	أستاذ التعليم العالي	الشهيد حمه لخضر بالوادي
أسماء لشهب	علم النفـس المدرسي	أستاذ محاضر – أ –	الشهيد حمه لخضر بالوادي

ملحـــق (03) الإستبيـــان في صورتــه الأولـى :

جامعــة الشهيــد حمــه لخضـر بالــوادي

كليــة العلـوم الاجتماعيـة والانسانيـة

قســم علــم النفـس وعـلـوم التربيـة

عـزيـزي التلميـذ ..... عـزيزتـي التلميـذة

إليـك استبيـان فـي إطـار إنجـاز بحـث علمـي متعلـق بـموضـوع : " **الألعـاب الالكترونيـة عبـر الهاتـف الذكي و أثـرها علـى التحصيـل الدراسـي لـدى المراهـق المتمـدرس** ".

بعــد التحيــة و الســلام :

نضع بين يديك هذه الاستمارة راجين منك إفادتنا بالاجابة على الأسئلة ، و ذلك من خلال وضع علامة (**X**) في الخانة المناسبة ، و اختيار إجابة واحدة اختيار وحيد و من فضلك لا تترك عبارة من دون الاجابة عليها ، و كن على يقين أن إجابتك لا تستعمل إلا لأغراض البحث العلمي ، و لا يوجد هناك إجابة خاطئة أو صحيحة و كل إجابتك تعبر عن رأيك

و فقط .

و لكـم منـا جزيـل الشكـر علـى تعاونكـم

السنـــة الجامعيـــة : 2023 / 2024 م

الاستبيـــــان

البيـانـات الشخصيـــة

_ **الجنـس** : ذكر ☐ أنثى ☐

_ **الســـن** : من (12 إلى 14 سنة) ☐ من (15 إلى 17 سنة) ☐

_ **المستـوى الدراسـي** : 2 متوسط ☐ 3 متوسط ☐ 4 متوسط ☐

_ **معـدلك فـي الفصـل الثانـي** : .....

الرقم	الـعبـــــــارة	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
01	أمارس الألعاب الالكترونية					
02	أمارس الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
03	أمارس الألعاب الالكترونية عبر أي هاتف ذكي أجده متاحا أمامي					
04	أقضي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
05	أستغل الوقت للعب الألعاب الالكترونية كلما سمحت لي الفرصة لذلك					
06	أنا شغوف بممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
07	إنني غير متحكم في وقت ممارستي للألعاب الالكترونية					
08	أعتقد أنني متعلق بممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
09	أتكلم مع زملائي عن الألعاب الالكترونية باستمرار					

10	أتحكم في وقتي أثناء لعب الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
11	أضع وقتا مخصصا لممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
12	أعتقد أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على دراستي					
13	استغراقي في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤدي بي إلى عدم إنجاز واجباتي المدرسية					
14	أرى أن الألعاب الالكترونية تساهم في زيادة رصيدي ومعلوماتي الدراسية					
15	أنجز واجباتي المدرسية ثم أتجه إلى لعب الألعاب الالكترونية					
16	أرى أن استخدامي للألعاب الالكترونية يؤدي إلى الاضرار بدراستي					
17	أستخدم الألعاب الالكترونية ثم أنجز واجباتي المدرسية					
18	أرى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجي الدراسية					
19	أعتقد أن أثار الألعاب الالكترونية سلبية على تحصيلي الدراسي					
20	أؤجل واجباتي المدرسية حتى أنتهي من ممارسة الألعاب الالكترونية					
21	تشغلني الألعاب الالكترونية عن أداء تمارييني ومراجعة دروسي					
22	ينتابني السرحان الذهني أثناء وجودي في القسم بسبب تفكيري في الألعاب الالكترونية					

23	أثناء الدرس أفكر كثيرا في الألعاب الالكترونية					
24	تؤثر ممارستي للألعاب الالكترونية في قدرتي على التركيز لمراجعة دروسي					
25	أستخدم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية					
26	ألجأ إلى ممارسة الألعاب الالكترونية بعد التعب من الدراسة					
27	أمارس الألعاب الالكترونية لأروّح عن نفسي من مشاق الدراسة					
28	أمارس الألعاب الالكترونية من أجل التسلية و الترفيه					
29	أهملت مراجعة دروسي منذ أن بدأت استخدام الألعاب الالكترونية					
30	يعاتبني والدي عندما أستغرق كثيرا في ممارسة الألعاب الالكترونية ولا أنجز واجباتي					
31	أميل إلى استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية فقط					
32	أهتم بممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من اهتمامي بدروسي					
33	أستخدم الألعاب الالكترونية من أجل تنمية تحصيلي الدراسي					
34	أستفيد من استغلال الجانب الايجابي للألعاب الالكترونية في دراستي					
35	أسعى لتنظيم وقت مراجعتي لأجل تحسين مستواي الدراسي					
36	تساهم الألعاب الالكترونية في تحسين مستواي الدراسي					

37	أستفيد من الألعاب الالكترونية التعليمية في دراستي					
38	يعاقبني أهلي عند تضييع وقت مراجعتي في ممارسة الألعاب الالكترونية					
39	إن هدر وقتي في الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على تحصيلي الدراسي					
40	لا تساهم الألعاب الالكترونية في زيادة معارفي و معلوماتي					
41	أعتقد أن من أساسيات النجاح في تحصيلي الدراسي هو تنظيم وقتي وعدم إهداره					
42	إن ممارستي للألعاب الالكترونية ببرنامج و وقت محددين يساعدني على استغلالها بطريقة إيجابية					
43	تؤثر الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي في تحصيلي الدراسي					
44	أستغل الجانب الايجابي للألعاب الالكترونية لصالح برنامجي الدراسي					
45	أنصح زملائي بالاستخدام المتوازن للألعاب الالكترونية حتى لا يتراجع تحصيلهم الدراسي					
46	أستطيع الاستفادة من الألعاب الالكترونية دون أن يتأثر تحصيلي الدراسي					

ملحـــق (04) الإستبيـــان في صورتـه النهائيـــة :

جامعــة الشهيــد حمــه لخضـر بالـوادي

كليــة العلـوم الاجتماعيـة والانسانيـة

قســم علـم النفـس وعـلـوم التربيـة

عـزيـزي التلميـذ ..... عـزيزتـي التلميـذة

إليـك استبيـان فـي إطـار إنجـاز بحـث علمـي متعلـق بـموضـوع : " الألعـاب الالكترونيـة عبـر الهاتـف الذكي و أثـرها علـى التحصيـل الدراسـي لـدى المراهـق المتمـدرس ".

بعــد التحيــة و الســلام :

نضع بين يديك هذه الاستمارة راجين منك إفادتنا بالاجابة على الأسئلة ، و ذلك من خلال وضع علامة (X) في الخانة المناسبة ، و اختيار إجابة واحدة اختيار وحيد و من فضلك لا تترك عبارة من دون الاجابة عليها ، و كن على يقين أن إجابتك لا تستعمل إلا لأغراض البحث العلمي ، و لا يوجد هناك إجابة خاطئة أو صحيحة و كل إجابتك تعبر عن رأيك و فقط .

و لكـم منـا جزيـل الشكـر علـى تعاونكـم

السنـــة الجامعيـــة : 2023 / 2024 م

الاستبيـــــان

البيـانـات الشخصيـــة

_ الجنـس : ☐ **أنثى** ☐

_ الســـن : من (12 إلى 14 سنة) ☐ **من (15 إلى 17 سنة)** ☐

_ المستـوى الدراســي : 2 متوسط ☐ **3 متوسط** ☐ **4 متوسط** ☐

_ معـدلك فـي الفصــل الثانــي : .....

الرقم	الـعبـــــــارة	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
01	أمــارس الألعــاب الالكترونيـــة					
02	أمــارس الألعــاب الالكترونيـــة عبـر الهاتــف الذكــي					
03	أمارس الألعاب الالكترونية عبر أي هاتف ذكي أجده متاحا أمامي					
04	أقضي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
05	أستغل الوقت للعب الألعاب الالكترونية كلما سمحت لي الفرصة لذلك					
06	أنا شغوف بممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
07	إنني غير متحكم في وقت ممارستي للألعاب الالكترونية					
08	أعتقد أنني متعلق بممارسة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي					
09	أتكلم مع زملائي عن الألعاب الالكترونية باستمرار					
10	أستخدم الألعاب الالكترونية ثم أنجز واجباتي المدرسية					
11	أعتقد أن أثار الألعاب الالكترونية سلبية على تحصيلي الدراسي					
12	أؤجل واجباتي المدرسية حتى أنتهي من ممارسة الألعاب الالكترونية					

13	تشغلني الألعاب الالكترونية عن أداء تماريني و مراجعة دروسي					
14	ينتابني السرحان الذهني أثناء وجودي في القسم بسبب تفكيري في الألعاب الالكترونية					
15	أثناء الدرس أفكر كثيرا في الألعاب الالكترونية					
16	تؤثر ممارستي للألعاب الالكترونية في قدرتي على التركيز لمراجعة دروسي					
17	أستخدم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية					
18	ألجأ إلى ممارسة الألعاب الالكترونية بعد التعب من الدراسة					
19	أمارس الألعاب الالكترونية لأروّح عن نفسي من مشاق الدراسة					
20	أمارس الألعاب الالكترونية من أجل التسلية و الترفيه					
21	أهملت مراجعة دروسي منذ أن بدأت استخدام الألعاب الالكترونية					
22	يعاتبني والدي عندما أستغرق كثيرا في ممارسة الألعاب الالكترونية ولا أنجز واجباتي					
23	أهتم بممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من اهتمامي بدروسي					
24	أسعى لتنظيم وقت مراجعتي لأجل تحسين مستواي الدراسي					
25	أستغل الجانب الايجابي للألعاب الالكترونية لصالح برنامجي الدراسي					

ملحـــق (05) النتـائـج الـخـام للدراســة :

	57,55	(فما أقل-58)	2	0,02	**درجات قياس استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط**	
	99,94	(59 - 100)	33	0,33	ت.م.ص	Frequency	الدرجات
	121,14	(101 - 121)	15	0,15	1	1	54
	142,34	(122 - 142)	17	0,17	2	1	58
	184,73	(143 - فأكثر)	33	0,33	5	3	60
	م	**121,14**	**100**	1	6	1	61
	ع	**42,39**			8	2	62
	مستويات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط				10	2	63
	المرتفع	المعتدل	المنخفض		11	1	64
	50	15	35	ت.و	14	3	66
	33,33	33,33	33,33	ت.م	16	2	67
	16,67	-18,33	1,67		17	1	69
	277,89	335,99	2,79		19	2	70

8,34	10,08	0,08		20	1	73
0,50	0,15	0,35		21	1	77
5,99	المجدولة			22	1	79
%	Expected N	Observed N	مستويات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط	24	2	15.380[a]
35%	33,3	35	استخدام منخفض للألعاب الالكترونية	25	1	2
15%	33,3	15	استخدام معتدل للألعاب الالكترونية	26	1	0,000
50%	33,3	50	استخدام مرتفع للألعاب الالكترونية	27	1	84
100%	100	100	Total	28	1	89
				29	1	91
				32	3	92
				33	1	97
				34	1	98
				35	1	99
				36	1	101
				38	2	102
				39	1	104
				40	1	105
				41	1	106

42	1	107
43	1	108
44	1	109
45	1	110
47	2	117
48	1	119
49	1	120
50	1	121
52	2	125
53	1	127
54	1	129
55	1	131
57	2	132
60	3	134
61	1	135
63	2	136
64	1	137
65	1	140
67	2	141
68	1	145
69	1	146
73	4	150
74	1	151
75	1	152

76	1	155
77	1	156
78	1	157
79	1	159
81	2	160
82	1	161
83	1	162
84	1	165
85	1	166
86	1	167
87	1	175
88	1	176
89	1	177
91	2	178
92	1	181
93	1	184
94	1	186
95	1	192
96	1	196
97	1	199
98	1	202
99	1	206
100	1	209

درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي			Tests of Normality			
ت.م.ص	Frequency	الدرجات	Kolmogorov-Smirnov[a]			
1	1	9	Sig.	Df	Statistic	
2	1	10	0,013	100	0,101	درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي
4	2	11	.200*	100	0,070	درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط
6	2	12	0,121	100	0,080	درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية
14	8	13	Descriptives			
20	6	14	Statistic			
23	3	15	26,92	Mean		درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي
24	1	16	24,83	Lower Bound	95% Confidence Interval for Mean	
27	3	17	29,01	Upper Bound		
30	3	18	26,82	5% Trimmed Mean		
31	1	19	28,00	Median		
34	3	20	111,084	Variance		
36	2	21	10,540	Std. Deviation		
40	4	23	9	Minimum		

42	2	24	45	Maximum		
45	3	25	36	Range		
46	1	26	18	Interquartile Range		
47	1	27	0,022	Skewness		
52	5	28	-1,199	Kurtosis		
54	2	29	94,22	Mean		درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط
58	4	30	87,83	Lower Bound	95% Confidence Interval for Mean	
61	3	31	100,61	Upper Bound		
65	4	32	93,33	5% Trimmed Mean		
67	2	33	93,50	Median		
73	6	34	1038,052	Variance		
76	3	35	32,219	Std. Deviation		
80	4	36	42	Minimum		
84	4	37	164	Maximum		
86	2	38	122	Range		
87	1	39	51	Interquartile Range		
89	2	40	0,210	Skewness		
90	1	41	-0,926	Kurtosis		

91	1	42	121,14	Mean		درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية
92	1	43	112,73	Lower Bound	95% Confidence Interval for Mean	
95	3	44	129,55	Upper Bound		
100	5	45	120,11	5% Trimmed Mean		
			123,00	Median		
			1797,031	Variance		
			42,391	Std. Deviation		
			54	Minimum		
			209	Maximum		
			155	Range		
			72	Interquartile Range		
			0,151	Skewness		
			-1,027	Kurtosis		

C1	13,5	20	14	6	15	(فأقل-15)	23
C2	22,5	40	36	4	24	(16-24)	19
C3	30,5	61	58	3	32	(25-32)	23
C4	35,5	80	76	4	37	(33-37)	19
C5	44,5	100	95	5	46	(38- فما فوق)	16
مستويات استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي							100
		المجموع	المرتفع	المعتدل	المنخفض		
		100	35	23	42	ت.و	
		100	33	33	33	ت.م	
			1,67	-10,33	8,67		
			2,79	106,71	75,17		
		5,54	0,08	3,20	2,26		
			0,35	0,23	0,42		
		df=2	5,99	المجدولة			
		5.540[a]	Chi-Square	%	Expected N	Observed N	مستويات استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي
		2	df	42%	33,3	42	استخدام منخفض للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي
		0,063	Asymp. Sig.	23%	33,3	23	استخدام معتدل للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي
				35%	33,3	35	استخدام مرتفع للألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي
				100%	100	100	Total

x1=	**45,89**	(فما أقل-46)	1	0,01	**درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط**		
x2=	**78,11**	(47 - 78)	33	0,33	ت.م.ص	Frequency	الدرجات
x3=	**94,22**	(79 - 94)	17	0,17	1	1	42
x4=	**110,33**	(95 - 110)	16	0,16	3	2	47
x5=	**142,55**	(111 - فأكثر)	33	0,33	4	1	48
	م	**94,22**	**100**	1	7	3	49
	ع	**32,22**			10	3	50
مستويات أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط					11	1	51
المجموع	المرتفع	المعتدل	المنخفض		13	2	52
100	49	17	34	ت.و	16	3	53
100	33,33	33,33	33,33	ت.م	17	1	54
	15,67	-16,33	0,67		18	1	56
	245,55	266,67	0,45		19	1	57
15,38	7,37	8,00	0,01		20	1	58
	0,49	0,17	0,34		21	1	61

df=2	5,99	المجدولة			22	1	62
Chi-Square	%	Expected N	Observed N	مستويات أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط	23	1	63
Df	34%	33,3	34	أثر منخفض للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	24	1	64
Asymp. Sig.	17%	33,3	17	أثر متوسط للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	25	1	65
	49%	33,3	49	أثر مرتفع للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	26	1	67
	100%	100	100	Total	27	1	70
					28	1	71
					29	1	73
					31	2	74
					32	1	75
					33	1	77
					34	1	78
					37	3	79
					38	1	80
					40	2	81
					41	1	82
					42	1	83
					43	1	84

					44	1	85
					45	1	87
					46	1	89
					47	1	90
					48	1	91
					49	1	92
					50	1	93
					51	1	94
					53	2	96
					54	1	100
					57	3	101
					61	4	102
					62	1	105
					63	1	106
					64	1	107
					65	1	108
					66	1	109
					67	1	110
					68	1	111
					69	1	112
					70	1	113
					73	3	114
					75	2	115
					76	1	117
					77	1	118
					78	1	119
					80	2	125

					82	2	126
					83	1	129
					84	1	130
					86	2	131
					87	1	133
					89	2	136
					91	2	138
					92	1	142
					94	2	143
					95	1	148
					96	1	151
					97	1	156
					98	1	157
					99	1	161
					100	1	164

Tests of Normality

الجنس		Shapiro-Wilk			Kolmogorov-Smirnov[a]		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	الذكور	0,953	51	0,044	0,106	51	.200*
	الإناث	0,903	49	0,001	0,190	49	0,000
درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط	الذكور	0,985	51	0,768	0,073	51	.200*
	الإناث	0,893	49	0,000	0,135	49	0,026
درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية	الذكور	0,985	51	0,780	0,063	51	.200*
	الإناث	0,891	49	0,000	0,156	49	0,004

Ranks

الجنس		N	Mean Rank	Sum of Ranks
درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	الذكور	51	65,14	3322,00
	الإناث	49	35,27	1728,00
	Total	100		
درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط	الذكور	51	65,66	3348,50
	الإناث	49	34,72	1701,50

Test Statistics[a]

	درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط	درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية
Mann-Whitney U	503,000	476,500	470,000
Z	-5,152	-5,331	-5,375
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000

a. Grouping Variable: الجنس

	Total	100		
درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية	الذكور	51	65,78	3355,00
	الإناث	49	34,59	1695,00
	Total	100		

Tests of Normality

العمر		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	من12 إلى14سنة	0,084	65	.200*	0,953	65	0,015
	من15 إلى17سنة	0,146	35	0,058	0,915	35	0,010
درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط	من12 إلى14سنة	0,078	65	.200*	0,957	65	0,023
	من15 إلى17سنة	0,141	35	0,077	0,933	35	0,034
درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية	من12 إلى14سنة	0,082	65	.200*	0,956	65	0,021
	من15 إلى17سنة	0,121	35	.200*	0,929	35	0,026

Ranks

العمر		N	Mean Rank	Sum of Ranks
درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	من12 إلى14سنة	65	51,03	3317,00
	من15 إلى17سنة	35	49,51	1733,00
	Total	100		

Test Statistics[a]

	درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي	درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط	درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية
Mann-Whitney U	1103,000	1081,000	1098,000
Wilcoxon W	1733,000	3226,000	3243,000

-0,285	-0,408	-0,250	Z	3226,00	49,63	65	من12 إلى14سنة	درجات قياس أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس بالطور المتوسط
0,775	0,683	0,803	Asymp. Sig. (2-tailed)	1824,00	52,11	35	من15 إلى17سنة	
						100	Total	
				3243,00	49,89	65	من12 إلى14سنة	درجات قياس استخدام المراهق المتمدرس بالطور المتوسط للالعاب الالكترونية
				1807,00	51,63	35	من15 إلى17سنة	
						100	Total	

a. Grouping Variable: العمر