الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر- الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية قسم علوم الإعلام والاتصال

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل

–دراسة مسحية على عينة من أطفال ابتدائية بن موسى البشير الوادي –

مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر
في علوم الاعلام والاتصال - تخصص سمعي بصري

تحت إشراف الاستاذة
قيطة فاطمة الزهراء

من اعداد
هميسي ريحانة
عكيشي أميمة

لجنة المناقشة

الأستاذ	الرتبة	الصفة	المؤسسة الأصلية
يحياوي ليلى	أستاذ محاضر أ	رئيسا	جامعة حمه لخضر–الوادي-
قيطة فاطمة الزهراء	أستاذ محاضر أ	مشرفا ومقررا	جامعة حمه لخضر–الوادي-
محمودي محد بشير	أستاذ محاضر أ	مناقشا	جامعة حمه لخضر–الوادي-

الموسم الجامعي: 2022/2021

بسم الله الرحمن الرحيم

الشكر والتقدير

الحمد والشكر لله الذي بنعمته تتم الصالحات وبتوفيقه تتحقق الغايات نحمده عز وجل أن هدانا وسدد خطانا لإتمام هذا البحث

من هذا المقام أن نتقدم بخالص التقدير إلى من أوقدنا العزيمة لبلوغ مشارف هذا البحث وشرفنا بقبوله الإشراف على هذا البحث بكل صدر رحب وعلى تحصله العناء بحثا وعلى حسن معاملته لنا طوال فترة انجاز هذا العمل أستاذة المشرف دكتورة قيطة فاطمة الزهرة فالجدير بنا إن نخصه بهذا الشكر والتقدير

إلى كل من شجعونا على المبادرة والبحث ولم يبخلوا علينا بتوجيهاتهم ونصائحهم فلهم منا جزيل الشكر العظيم والامتنان.

الإهداء

أهدي ثمرة جهدي وتعبي

إلى سندي وكتفي وقدوتي في الحياة

أبي الغالي.....جمال

إلى القلب الحنون والصدر ومنبع العطاء

أمي العزيزة.....ثرية

إلى عزوتي وفخري وأعز الناس إلى قلبي أجدادي أمي مسعودة، مسعودة، محمد، علي،

رحمهم الله وأسكنهم جناته الأعلى يارب.

وإلى النجوم المضيئة أخوتي عبد العزيز، مراد ،ياسر،

إلى أخوتي التي لم تلدهم أمي .

إلى عائلتي الكريمة الكبيرة أعمامي وخوالي ، خلاتي وعماتي، ولا ننسى الخالة نفيسة

ربي يحفظك

إلى كل الأساتذة وطلبة العلوم الإنسانية بجامعة الوادي.

وكل من أحبهم قلبي ولم تسعهم ورقتي.

أميمة

الاهداء

أهدي هذا العمل

إلى أمي.....الحادة

التي لطالما كان حلمها بأن أكون ناجحة ذات شهادة عليا.....

هأنا مثلما أردتي يأمي .....

إلى أبي أو بالأحرى أستاذي ومعلمي .....

الى زوجي ويدي اليمنى .....

إلى نفسي وسندي الدائم في كل مسيرتي الدراسية والتعلمية .....

إلى كل من كان له يد العون لأتمم هذا العمل من دعم نفسي والمعنوي.....

خاصة دعم أمي الثانية..... نفيسة

ريحانة

ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل، من خلال إجراء دراسة مسحية على عينة من أطفال مدرسة بن موسى البشير بمدينة الوادي، ومن خلال دراستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

- ما هو تأثير الالعاب الالكترونية على تحصيل المستوى الدراسي لدى الطفل ؟

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

- ما عادات وأنماط استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية ؟
- ما هي دوافع الاقبال على استخدام الألعاب الإلكترونية هل هي دوافع تعليمية أو ترفيهيه؟
- هل أثرت الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي أو سلبي على مستوى التحصيل الدراسي لدى الطفل؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدارسة ومناهجها : معرفة درجة اقبال الاطفال على الالعاب الالكترونية وكيف تأثّر على مستوى الدراسي. حيث اعتمدت على المنهج الوصفي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان، وعليه فقد اخترت 105 مفردة من تلاميذ بمدرسة بن موسى البشير الوادي، ذكورا وإناث كعينة حصصية، وفي الأخير توصلت الد راسة إلى نتائج أهمها:

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر لوحة الالكترونية

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه

*أن اغلب يفضلون العاب المغامرة

*الألعاب الالكترونية بسلب تؤثر على التحصيل الد راسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الافراط في الاستخدام .

الكلمات المفتاحية:

تأثير – الألعاب الإلكترونية – اللعب – التحصيل الدراسي – الطفل .

Résumé de l'étude :

Cette étude vise à révéler l'impact des jeux électroniques sur la réussite scolaire de l'enfant, en menant une étude par sondage auprès d'un échantillon d'enfants de l'école Ben Musa Al Bashir à EL_OEUD, et à travers notre étude, j'ai essayé de répondre à la question principale représenté dans .

-Quel est l'impact des jeux électroniques sur l'atteinte du niveau scolaire de l'enfant ?

Un ensemble de sous-questions a été inclus

-Quelles sont les habitudes et les schémas d'utilisation de la communication électronique positive par l'enfant?

Quel est le motif de la participation numérique ?-

-Ces jeux électroniques ont-ils affecté positivement ou négativement le niveau de réussite scolaire?

En plus de définir les objectifs de l'étude, dont les plus importants sont : Connaître le degré d'intérêt des enfants pour les jeux électroniques et son impact sur le niveau scolaire.

Là où elle s'est appuyée sur l'approche descriptive et la méthode d'enquête par échantillon, et l'utilisation d'un des outils de collecte de données représentés dans le formulaire de questionnaire, et en conséquence, j'ai choisi 105 élèves de l'école de Ben Musa Al Bashir EL-oued , des sexe masculin et femelle comme échantillon intentionnel, et à la fin l'étude a atteint les résultats Les plus importants

-La plupart des étudiants utilisent des jeux électroniques quotidiennement et via le tableau électronique.

-La plupart des étudiants utilisent des jeux électroniques pour s'amuser

et se divertir

-La plupart des gens préfèrent les jeux d'aventure

-Les jeux électroniques affectent négativement la réussite scolaire de l'élève en raison d'une utilisation excessive.

mots clés

Impact - jeux électroniques - jeu - réussite scolaire - l'enfant

فهرس المحتويات

الإهداء
الشكر والعرفان
ملخص الدراسة
فهرس المحتويات
فهرس الجداول
فهرس الأشكال
مقدمة 12
الاطار المنهجي
الاشكالية 15
أسباب اختيار الموضوع 16
أهمية الدراسة 16
أهداف الدراسة 17
نوع الدراسة ومنهجها 17
مجتمع البحث والعينة 18
أدوات جمع البيانات 19
تحديد المفاهيم 21
الدراسات السابقة 24
الفصل الأول : ماهية اللعب
تمهيد :.....29
المبحث الأول : فوائد اللعب 30
المبحث الثاني: أنواع اللعب 32
المبحث الثالث : وظائف اللعب.....35
المبحث الرابع :سمات اللعب 36

المبحث الخامس : نظريات اللعب 37
خلاصة الفصل.....42
الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية
تمهيد 44
المبحث الأول :نشأة وتاريخ الالعاب الالكترونية.....45
المبحث الثاني :أنواع الألعاب الإلكترونية.....51
المبحث الثالث :مجالات الالعاب الالكترونية.....55
المبحث الرابع : سلبيات وإيجابيات الالعاب الالكترونية.....59
المبحث الخامس : واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.....65
خلاصة الفصل 72
الفصل الثالث: التحصيل الدراسي
تمهيد.....74
المبحث الأول :الأهمية التحصيل الدراسي.....75
المبحث الثاني : أهداف التحصيل الدراسي.....76
المبحث الثالث : مبادئ التحصيل الدراسي.....77
المبحث الرابع : شروط التحصيل الدراسي.....78
المبحث الخامس : العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي.....80
المبحث السادس: طرق قياس المستوى التحصيل الدراسي.....83
خلاصة الفصل.....85
الفصل الرابع : عرض وتحليل النتائج
تمهيد:.....87
المبحث الأول: مجتمع البحث وأدوات الدراسة.....88
المطلب الأول: عينة الدراسة.....88
المطلب الثاني:أدوات الدراسة (البرامج الاحصائية المستخدمة في الدراسة).....89
المبحث الثاني: تفريغ بيانات الدراسة وتحليلها.....89
المطلب الاول: تحليل نتائج (الاجابة على التساؤلات).....103

خلاصة الفصل.....104
الخاتمة.....106
قائمة المراجع.....108
الملاحق.....115

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
01	تحديد العينة المستهدفة	82
02	توزيع العينة حسب النوع	84
03	توزيع العينة حسب السن	85
04	توزيع العينة حسب المستوى الدراسي	86
05	توزيع العينة حسب درجة التحصيل الدراسي	87
06	أسئلة المحور الأول .	88
07	أسئلة المحور الثاني	89
08	أسئلة المحور الثالث	91
09	اسئلة المحور الرابع	92
10	السؤال رقم (14) مع متغير النوع	94
11	السؤال رقم (07) مع متغير المستوى الدراسي	95

فهرس الأشكال

الرقم	العنوان	الصفحة
01	تركيبة الشكل حسب النوع	84
02	تركيبة الشكل حسب السن	85
03	تركيبة الشكل حسب المستوى الدراسي	86
04	تركيبة الشكل حسب درجة التحصيل الدراسي	87

مقدمة

مقدمة

العالم الان يشهد ثوره تكنولوجيه في مجال الاعلام والاتصال، فسمحت هذه الثورة بروز ظواهر اتصاليه حديثه الانتشار، لتؤثر هذه الظواهر في حياه الفرد والمجتمع ،اردن من المجتمع اي شريحه حساسة جدا يسلط عليها الضوء من قبل تلك التقنيات والتكنولوجيات الحديثة.

فيلجا الكثير من الاطفال لشغل وقتهم وفراغهم باللعب ، لم يعد بمفهومه التقليدي بألعاب بسيطة جامده او العاب مغامرات في الحياه الواقعية ، فمع التغيرات الذي يشهدها العالم في المجال التكنولوجي ،اصبح اللاعب داخل العالم افتراضي وعبر اجهزه الكترونيه عالية الجودة والمتاحة عبر شبكه الانترنت والتي لقت رواجا واسعا في وسط الاطفال،

فهذا التغير الملحوظ في الالعاب الإلكترونية ساهم في جذب العديد من لأطفال حيث امتصت الالعاب الإلكترونية معظمه اوقاتهم في استخدامها لساعات طويله.

فأطفال المجتمع الالكتروني عرضه لسلبيات وايجابيات ذلك المجتمع، فيوجد الألعاب الإلكترونية داخل الحواسيب تسمح للطفل بتعلم تقنيات الحاسوب في عمر مبكر جدا، كما تجعلهم يواكبون حداثه العصر وتحقيق قفزه من التقدم في حقول المعرفة ،كما تجعله اسير لعالم افتراضي يمنعهم من اكتساب لمهارات في عالمهم الواقعي وخاصه في الجانب التعليمي والتثقيفي، فالألعاب الإلكترونية لها تأثير على التحصيل الدراسي لدى الطفل.

ومن هذا المنطلق ومن خلال موضوع دراستنا حول تأثير الالعاب الإلكترونية على تحصيل الدراسي لدى الطفل لدراسة مسحيه لاستخدامات الاطفال للألعاب الإلكترونية والاطلاع على الاثر الناجم عن استخدامات هذه الالعاب قد قسمنا دراستنا الى:جانب منهجي يحتوي على الاشكالية ومنهج البحث وحددت فيه الاهمية واهداف الدراسة، أما

الاطار النظري فتحتوى على ثلاث فصول ، الفصل الاول بعنوان فوائد اللعب ويليه الفصل الثاني بعنوان الالعاب الالكترونية ،والفصل الثالث تحت عنوان التحصيل الدراسي.

وأخيرا ختمنا دراستنا بخاتمة فيها بعض نتائج وتوصيات مقترحة ، وألحقنا باستبيان مكون من أربعة محاور ، ويليه أيضا بعض الصور لألعاب الالكترونية .

الإطار المنهجي

1. إشكالية الدراسة
2. التساؤلات الفرعية
3. أسباب اختيار الموضوع
4. أهمية الدراسة
5. أهداف الدراسة
6. نوع الدراسة ومنهجها
7. مجتمع البحث والعينة
8. أدوات جمع البيانات
9. تحديد المفاهيم
10. الدراسات السابقة

1. الاشكالية

تظل الطفولة هي الحجر الأساس في بناء جميع المجتمعات، ويعتبر الطفل هو الثورة الحقيقية لأي أمة، ومرحلة الطفولة من أهم مراحل لتكوين ونمو الشخصية عند الإنسان على كافة المستويات سواء كانت معرفية أو بدنية أو نفسية، فكلها تأثر على سلوكه وشخصيته بكل أبعادها، فيمثل اللعب المجال الذي يجد فيه الطفل راحته بحيث يستغل طاقة جسمه الحركية و النفسية والذهنية من أجل تحقيق التسلية والمتعة وتنمية شخصيتهم بالاعتماد على مختلف الألعاب سواء كانت ذهنية أو حركية، كون أن الطفل يتمتع بطاقة زائدة مخزنة فتستدعيهم لتخلص منها عن طريق نشاطات مختلفة، ومن بين هذه النشاطات التوجيه للألعاب اليدوية البسيطة كألعاب الرسم والمجسمات وغير من ألعاب تقليدية بسيطة، فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة ويدوية وأصبحت بعد ذلك ألعاب الإلكترونية تلعب عن طريق الأنترنت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة.

وقد نجحت اللعاب الإلكترونية في جذب الأطفال للعب حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، وانحراف مفهوم اللعب من التعليم إل الترفيه بالدرجة الأولى. وشاع استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال لذا زيادة الساعات المصروفة من قبلهم وبدأ يثير هذا آثار عليهم في مايخص إيجابياتهم وسلبياتهم.

فالألعاب الإلكترونية وسيلة تفرص نفسها كوسيلة تعليمية أو وسيلة ترفيهية، إلا أن نجدهم ملزمين بالقيام بواجبات وإلتزامات مدرسية في حالة الدراسية والمتمدرس من أجل قياس تحصيله الدراسي في حيث تعتبر هذه المرحلة تكوين ذاته وتنمية وتطور قدراته العقلية والبدنية والفكرية، وعليه فإن استخدام هذه الألعاب لما تحتويه من مميزات تكنولوجية تعليمية و تثقيفية عالية الجودة تمكن الطفل اكتساب والتعلم من خلالها .

فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لطفل في طور الابتدائي فعليه تندرج دراستنا حول التساؤل الرئيسي التالي:

2. التساؤل الرئيسي

- ماهو تأثير الألعاب الإلكترونية في تحصيل المستوى الدراسي لدى الطفل؟

ولتبسيط الإشكالية فمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

- ما عادات وأنماط إستخدام الطفل للألعاب الالكترونية؟
- ما هي دوافع الاقبال على استخدام الألعاب الإلكترونية هل هي دوافع تعليمية أو ترفيهيه؟
- هل أثرت هذه الالعاب الالكترونية بشكل ايجابي او سلبي على مستوى التحصيل الدراسي لدى الطفل؟

3. أسباب إختيار الموضوع

– أسباب ذاتية:

–الاهتمام الشخصي لفئة الاطفال لأن فترة الطفولة مرحلة مهمة تستدعي الاهتمام والدراسة.

–الفضول الشخصي لمعرفة أسباب انتشار الالكترونية لدى الاطفال ومعرفة مخلفاتها.

–رغبتي الشخصية لدراسة علاقة الالعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي لدى أطفال المدارس.

– أسباب موضوعية:

–السبب الأول والأساسي: معرفة تأثير هذه الالعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي لطفل وبشكل واسع وكبير كونها وسيلة أكثر انتشارا عند الاطفال والدوافع الذي جعل الطفل يتجذب لهذه الالعاب الالكترونية .

–معرفة أهم الالعاب الالكترونية المفضلة لدى الاطفال لتسلية أم لترفيه.

جدية الموضوع الالعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل خاصة في الاونة الاخيرة.

4. أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في موضوع تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل من عدة جوانب منها :

-أهمية الفئة المستهدفة للدراسة المتمثلة في الاطفال المتمدرسين إلا أن هذه الشريحة تمثل فترة طويلة التي تتسم في بناء المعرفي والفكري والقيمي لدى الطفل.

-فهم تأثير الالعاب الالكترونية على الطفل سواء كانت إيجابية أم سلبية .

-التواصل إلى نتائج وتوصيات للاستخدام الافضل للالعاب الالكترونية بوضع تطبيق برامج علمية .

5. أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الى تقصي تأثير الالعاب الالكترونية على مستوى تحصيل الدراسي لدى الطفل من خلال تحقيق جملة من الاهداف نذكر منها :

- معرفة أنواع الالعاب الالكترونية المفضلة لدى عينة الدراسة .
- معرفة دوافع إستخدام الالعاب الالكترونية من قبل عينة الدراسة .
- معرفة الاثار السلبية والايجابية جراء إستخدام الالعاب الالكترونية على عينة الدراسة .
- معرفة درجة إقبال الاطفال على الالعاب الالكترونية وكيف تأثير على مستوى الدراسي.

6. نوع الدراسة ومنهجها

أ- نوع الدراسة :

للقيام بدراسة علمية يجب إتباع خطوات منظمة للوصول لنتيجة معينة وذلك بتباع منهج يتوافق مع طبيعة الدراسة التي سنتطرق لها، كما تندرج هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التي تستهدف جمع أكبر عدد من المعلومات حول الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال توجهها الميداني لدراسة تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لطفل.

ب-المنهج المستخدم في الدراسة:

من طبيعة الدراسات أنها تستخدم مناهج عدة للمعالجة وهذا حسب الظواهر الاجتماعية التي تتناولها الدراسة، فالمنهج وسيلة محددة توصل إلى غاية معينة، اوانه ترتيب الصائب للعمليات العقلية التي يقوم بها بصدد الكشف عن حقائق والبرهنة عليها[1].

وفي تعريف أخر للمنهج بأنه كيفما كان هو طريقة التي يسلكها الباحث للوصول الى نتيجة معينة [2]

تندرج هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التي تعني بوصف وملاحظة وجمع الحقائق وتقريرها كما هي تهتم بالتشخيص وما ينبغي أن تكون عليه الظاهرة مدروسة وإقتتراح صورة مكملة لها .[3]

فهو منهج يستخدم الدراسة الاوضاع الراهنة وخصائصها و أشكالها وعلاقتها والعوامل المؤثرة فيها في ذلك، أما هدفه الاساسي فهم الحاضر توفير بيانات كافية لتوضيح، وفهمه ثم إجراء المقارنات وتحديد العلاقات من العوامل .[4]

فالمنهج الوصفي يعتمد بالأساس الوصف وهو ليس أي وصف بل هو وصف علمي يعتمد على التحييز الذاتية، وهو وصف منظم يقوم على جملة من الخطوات تنظم له سيرة في معالجة موضوع البحث .[5]

7. مجتمع البحث والعينة

إن المجتمع الذي اعتبرناه المجتمع العام للدراسة هم تلاميذ ابتدائية (المجاهد بن موسى البشير) في مستوياتهم الثلاثة والرابعة والخامسة ابتدائي، والذي تتراوح أعمارهم ما بين 9 الى 11 سنة، والذي يقومون بولاية الوادي والمستخدمين للألعاب الالكترونية .

[1] د عبود عبد الله ، العسكري ، منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية ، ط1،دار التميز ، دمشق ، سورية ، 2004، ص 01.

[2] موريس أنجلس ، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية ، ترجمة بوزاين صحراوي ،متابعة مصطفى ماضي ،دار القصبة للنشر والتوزيع الجزائر ، ط2 ،ص 150.

[3] بن غديقة شريعة ، مطبوعات مقياس منهجية وتقنيات البحث ، كلية العلوم الالنسانية والالجتماعية ، جامعة د محمد لمين دباغين ، سطيف 2، ص 11.

[4] يحيى مصطفى عليان ، البحث العلمي أسسه ومناهجه واساليبه ،حيث الافكار الدولية ،جامعة البلقاء التطبيقية الأردن ،ص 25.

[5] سميرة بوشعالة ، البناء المنهجي لرسائل الماجستير في علم الاجتماع التنمية سنة 2008، ص 106.

عينة الدراسة : تمثل تحديد المجتمع الذي ستجمع منذ البيانات أحد أهم الخطوات في تصميم البحث العلمي، كذا يجب على الباحث أن يوضح خصائص هذا المجتمع[1]

فالعينة عبارة عن عدد محدد من المفرادات التي سوف يتعامل معها الباحث منهجيا ويسجل من خلال التعامل مع البيانات الأولية المطلوبة ويشترط في هذا العدد أن يكون ممثلا للمجتمع البحث في خصائص والسمات التي يوصف من خلالها المجتمع [2]

فتعمدنا في هذه الدراسة على 105 تلاميذ من ممارسي الالعاب الالكترونية كعينة حصصية والتي يتم تعرفها على أنها يتم اختيار هذا النوع من العينات على أساس تقسيم مجتمع الدراسة إلى طبقات طبقا للخصائص التي ترتبط بالظاهرة محل البحث، إذ لا يستعمل الأسلوب العشوائي في الاختيار في العينة الحصصية، بل يتم استعمال أسلوب الصدفة والقصد. و يستخدم هذا النوع من العينات في دراسة الرأي العام وفي الدراسات التربوية والاجتماعي .[3]

ويمكن تعريفها أيضا هي نوع من أنواع العينة العشوائية الطبقية اال انها تختار افراد الطبقة بطريقة غير عشوائية تحتوي على صفات محددة تؤخذ مسبقاً في العينة) كالجنس والوظيفة والعمر والدخل ... الخ وتستخدم بصورة واسعة في مجال بحوث التسويق في إدارة االعمال.[4]

8. أدوات جمع البيانات

لتحديد مشكلة البحث ونوعيتها ومفاهيمها وأثرها العلمي والمعرفي لابد من جمع المعلومات معينة بهدف حل المشكلة وتعرف على الحقائق المتعلقة بها، ومن ثم معالجتها وتحليلها بأسلوب علمي يعطبنا نتائج منطقية تساعد الباحث في دراسة فالبحوث الاعلامية لها عدت طرق لجمع البيانات كأدوات منهجية للحصول على بيانات دقيقة حول الموضوع، وفي دراستنا اعتمدنا على :

[1] عبد الكريم بوحفص ،اسس ومناهج البحث ،في علم النفس ،ديوان المطبوعات الجامعية ، ط

[2] محمد مزيان محمد ،منهج البحث العلمي وتقنييات ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ،ط1، ص83.

[3] السعدي الغول السعدي ، العينات وانواعها ، الدبلوم الخاص في التربية ، ص10.

[4] السعدي الغول السعدي ، نفس المرجع السابق ، ص11.

الاستبيان: هو نموذج الذي يضم مجموعة من الاسئلة الموجهة الى مجموعة من أفراد العينة من أجل الحصول على المعلومات والبيانات حول موضوع الدراسة [1]

فإن الاستبيان يمكن أن تمنا بمعلومات غنية ودقيقة أكثر من المقابلة نظرا لكونها توفر للمبحوث حرية في الاجابة دون إحراج [2]

قد قمنا بصياغة الاستمارة والاستبيان بلغة بسيطة عن طريق استخدام مجموعة من الأسئلة التي طالبنا فيها العينة على الإجابة عنها، وحاولنا ربط الاستمارة بإشكالية وفروض الدراسة، ولما كان الهدف من الدراسة هو معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل، وقد صممنا الاستمارة متبعين جملة من الخطوات.

المنهجية التالية:

-وضع أسئلة الاستمارة ومضمونها وفق الموضوع انطلاقا من الأسئلة الرئيسية والفرعية.

-صياغة أسئلة الاستمارة في صورة أولية.

-عرض الاستمارة على الأستاذ المشرف ثم عرضها على الأساتذة المشرفة قيطة فاطمة الزهراء والدكاترة المحكمين(د رهابة طارق، د محمودي البشير، د زياد إسماعيل)، والذين قدموا ملاحظات حول بعض الأسئلة وبناء على تلك الملاحظات والتوجيهات تم تعديل الاستمارة وإعادة صياغتها بشكل نهائي، وعلى هذا تم اعتماد أربعة محاور.

- الجزء الأول: متعلق بالأسئلة الشخصية (السمات العامة) ويتكون من 6 فقرات (النوع، السن، المستوى الدراسي، درجة التحصيل الدراسي)؛
- الجزء الثاني: تم تقسيمه الى ثلاثة (04) محاور كما يلي:

- المحور الأول: تضمن أسئلة حول عادات وأنماط استخدام الطفل للألعاب الالكترونية.
- المحور الثاني: تضمن أسئلة حول دوافع استخدام الألعاب الالكترونية.

[1] محمد عبد الحميد ، البحث العلمي في الدراسات الاعلامية ،عالم الكتب ، ط1 ،القاهرة 2000، ص 106.

[2] مصطفى حميد الطائي ، خير ميلاد ابو بكر ، مناهج للبحث العلمي وتطبيقاته في العلوم السياسية ، دار الوفاء ، الاسكندرية ط1 ، سنة 2007، ص95.

-المحور الثالث: تضمن أسئلة حول أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي من الناحية الايجابية.

-المحور الرابع: تضمن أسئلة حول أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي من الناحية السلبية.

9. تحديد المفاهيم الدراسة

أ- تعريف التأثير :

لغة :أثر في ، ترك أثرا ظاهر، أحدث أثر في الا جسام في الصحة ، أثر التعب في العين نتيجة حسنة دواء أثر في المريض ترك أثر نفس (أثرت فيه القراءة) أثر فيه ممثل حرك عواطف و أثر الشعور أحدث انطباعا في فلان في النفس .[1]

اصطلاحا : أثر هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية في نفس المتبقي و كلما إستجاب المتلقي للرسالة تعد الرسالة الإعلامية فأحدثت تأثيرها ، و يكون القائم بالإتصال قد حقق الهدف من الاتصال ، فنحن نتصل لنؤثر و إذا لم يتحقق ذالك تكون العملية إتصالية كلما اختفت ، ليس ضروري أن يكون هدف الاتصال فكري ، أو ثقافي ، أو تربوي ، أو سياسي فقد تقصد الترويج ، و هنا فإن التأثير أي استجابة المستقبل للعمل يجب أن يحقق .[2]

كما تعرفه موسوعة الأعلام و الإتصال بأنه ، نتيجة فعل ظهر جراء مؤثر ما ، الأثر نتيجة الإتصال و هو يقع على المسل و التلقي على حد سواء ، و قد يكون الأثر نفسي و إجتماعي و يحقق أثو وسائل الإلام من خلال تقديم الأخبار و المعلومات و الترفيه و تحسين الصورة الذهنية. [3]

تعريف الإجرائي : هي التغيرات التي تحدث للفرد جراء إستخدامه للوسائل الإتصالية الحديثة ، سواء كانت هذه التغيرات إيجابية أو سلبية من ناحية إكتساب الأفكار و الإتجاهات و السلوكيات جديدة .

---

[1] أنطونيو نعمة ، المنجد في اللغة العربية المعاصرة ، د ط ، دار المشرق ، لبنان، 2000 ، ص 7

[2] طه أحمد زبيدي ، معجم مصطلحات الدعوى و الإعلام الإسلامي ، ط 1 ، دار النفائس ، عمان الأردن ، 2009 ، ص 63

[3] حسن عماد مكاوي و ليلى السيد ، الإتصال و نظرياته المعاصرة ، ءدط ، الدار المصرية اللبنانية ، 2001 ، ص 52 .

ب- تعريف اللعب :

لغة : يلعب لعبا و لعب لعبا و ضد جد و مزح ، و فعل يقصد النزهة واللذة أو يغير قصد ذالك. [1]

إصطلاحا: يعد اللعب الوسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية ، وهو نشاط حر موجه يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا و يستغل طاقة الجسم العقلية و الحركية[2].

التعريف الإجرائي : هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد من أجل تلبية حاجاته المختلفة و التي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح ، التعليم ، تفريغ الطاقة الذاتية باللعب إستعداد فطري و طبيعي .

ت- تعريف الطفل :

لغة : هوالفعل الثلاثي طفل ، والطفل : هو النبات الرخص ، والرخص هو الناعم والجمع أطفال وطفول ، والطفل و الطفلة الصغيران .[3]

إصطلاحا : الطفولة من وجهة نظر العلماء الاجتماع هي تلك الفترة من الحياة الانسانية التي يعتمد عنها الفرد على والديه واعتماد كليا بما يحفظ حياته ، ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي يليها ، وهي ليست مهمة في ذاتها ، بل هي فترة بعيد عليها الطفل حتى ينضج فسيولوجيا وعقلي ، ونفسيي، والاجتماعي والخلقي ، والروحي والتي يشكل من خلالها حياته ككائن اجتماعي . [4]

التعريف الاجرائي : يعتبر الطفل أو الطفولة مرحلة عمرية للإنسان يتم فيها تعلم وإكتساب مجموعة من السلوكيات والثقافات من محيطه كالأسرة والمجتمع .

[1] الشيخ عبد الله البستاني ، الوفي معجم وسيط اللغة العربية ، ط ج ، مكتبة البيان ، لبنان ، 1990 ص 375 .
[2] محمد محمود الحلبة ، الالعاب ، ط 2 ، دار المسيرة ، عمان ، 2007 ،ص 19

[3] فضيلة عرفات ،سيكولوجية اللعب عند الأطفال ،مقال منشور في 2011/01/04،تمت زيارة في 2022/04/29 على 12:25 .
[4] حسين عبد الحميد أحمد رشوان ، أطفال الشوارع ،دار الكتب الوثائق القومية ، الاسكندرية ، 2012، ص 05.

ث- التحصيل الدراسي :

إصطلاحا : هو ما يحصل عليه الفرد المتعلم وفقا برنامج موعد يهدف إلى جعل المتعلم أكثر تكيف مع الوسط الاجتماعي الذي ينتمي إليه إضافة إلى اعداده التكيف مع الوسط المدرسي بصورة عامة.[1]

وعرفها الإعلام: بأنها درجة اكتساب التي يحققها الفرد و مستوى النجاح الذي يخرجه ،هو يصل إليه في مادة دراسية أو مجال تعليمي او تدريبي .

وحسب تعريف علام: يمكن تعريف التحصيل الدراسي بأنه الوضع الراهن لأداء الفرد أو تعلمني او إكتسابها بالفعل من معارف ومهارات في البرامج برنامج تعليمي معين ،اما الاستعداد فيقول على الأداء المستقبلي المتوقع ولكن أتمنى في اختبارات التحصيل الدراسي واختبارات الاستعداد نلاحظ أنها جميعها تقيس ما تعلمه الفرد.[2]

التعريف الإجرائي : هو مجموعة من المكتسبات والتدريبات التعليمية الذي يحقق من خلال الفرد نتيجة التحصيل المعرفي ويتم تقييم هذا التحصيل عبر فحوصات.

ج- الالعاب الالكترونية :

إصطلاحا : هو نوع من الالعاب التي تعرض على شاشة التلفاز وعلى شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام مع العين [تأزر البصري الحركي] أو نجد الامكانيات العقلية ، وهذا من خلال تطور البرامج الالكترونية .[3]

ويمكن تعريف الالعاب الالكترونية بكونها مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام ألي ، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة .[4]

[1] محمد منير أحمد زبون ،أثر إستخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تنمية التحصيل الدراسي مهارات التفكير والتأمل لدى الطلبة الصف.

[2] صلاح الدين محمود علام : قياس والتقويم التربوي والنفسي أساسياية وتطبيقاته وتوجهاته المعاصرة ،دار الفكر العربي ، 2002، القاهرة ، ص 6.

[3] قدي سومية ،إدمان الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر فيوسط المدرسي ،دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائي بولاية مستغانم ،مجلة التنمية البشرية ، العدد10 ، تم نشر في 2018/03/8، ص165.

[4] رزيق ليليا ،إشكالية إدمان الالعاب الالكترونية لدى الطفل ،دراسة ميدانية على عينة من أطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة ،مجاة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية ،العدد06 ،جامعة الجلفة ، ص 61.

التعريف الأجرائي : هي كل الالعاب التي تلعب على مستوى إلكتروني رقمي كما تلعب هذه الالعاب على شكل فردي أو جماعي لتسلية أو ترفيه وملأ الفراغ وتتم عبر الهواتف الذكية أو الحواسيب أو الانترنيت.

10. دراسات السابقة :

لدراسة الأولى :

تمحورت إشكالية في التالي : ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري ؟ حيث وضع الباحث مجموعة من التساؤلات من بينها :

ما هي مكانة ألعاب الفيديو في النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟

-ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟

- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضل لديه؟

و اعتمد على المنهج المسيحي لمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية ، أو مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هذه الدراسة أداة تحليل المضمون و استمارة استبيان ، وطبقت هذه الدراسة على الأطفال المدرسين الذين تتراوح أعمارهم بين 9 و 12 سنة تلاميذ المرحلة الابتدائية.

حيث يتوصل الباحث إلى النتائج التالية:

-تأتي ممارسة ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة.

- لتغيير المستوى المعيشي تأثير على نوع الآلات المكتملة.

- تأثير الألعاب المغامرات في المقدمة ألعاب الفيديو المفضل لدى عينة .

-الذكور أكثر انجذاب اللي ما هو حركي لذا جاءت الامور الحركية المتعلمة في الصدارة تلتها الأمور العقلية والأمور الأخلاقية .[1]

[1] أحمد فلاقق : الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ، دراسة في القيم والتأثير لنيل شهادة الدكتورة ، كلية العلوم السياسية والاعلام ، قسم الاعلام والاتصال ،جامعة يوسف بن خدة ، الجزائر ، 2008-2009.

الدراسة الثانية:

تمحورت الإشكالية في التالي :

ما هي آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري ؟ حيث وضعت الباحثة مجموعة من التساؤلات من بينها :

-ما هي عدد أن ما تتعرض الأطفال بلدية عين مدينة للألعاب الإلكترونية ؟

-ما هي دوافع التعرض الأطفال بلدية عين مليلة للألعاب الإلكترونية ؟

-ما هي الإتسعات المحققة من وراء استخدام أطفال بلدية عين مليلة الألعاب الإلكترونية؟

- ما أثر ألعاب الفيديو على سلوك اطفال بلدية عين مليلة ؟

فاعتمدت الباحثة على منهج المسح فالدراسة المسيحية تهتم بالإحصائيات الهامة التي تنتج عن استخلاص البيانات في حالات فردية أو حالات مستعرضة . وبالنسبة الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة استمارة الاستبيان وطبقت هذه الدراسة على العينة العشوائية البسيطة .

النتائج المتواصل إليها :

- أن معظم الأطفال أحيانا ما يهتمون بالألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية .

-أن الدافع وراء تعرض الطفل الألعاب الإلكترونية هي الترفيه او التسلية .

-لا يتغير سلوك الطفل عند إنتهائه من اللعب .

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

- الجنس لا يغير رؤية الأولياء أن الأطفال لا يستطيعون الابتعاد الألعاب الإلكترونية .[1]

[1] دلال الواعر ، تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أوليا بمدينة عين طاية ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال ، تخصص صحافة ، تخصص صحافة و إعلام إلكتروني ،جامعة العربي بن مهيدي ، أم البواقي ، 2017/2016.

دراسة الثالثة :

تمحورت إشكالية في التالي :

-ما هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل لدى المراهقين المتمدرسين متوسطة محمد البشير الإبراهيمي؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيمها إلى التساؤلات الفرعية التالية :

-ما هي أهم الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل مراهقين ؟

-هل توجد علاقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي ؟

-ما طبيعة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي المراهقين ؟

اعتمدت هذه الدراسة المنهج الوصفي لوصف أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي المراهقين ، وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هذه الدراسة استمارة الإستبيان وطبقت هذه الدراسة على الذين يدرسون في المستويات الأربعة : الأولى والثانية والثالثة والرابعة المتوسط و يتراوح سنهم بين 11 وسبعة عشر سنة

حيث توصل إلى نتائج أهمها :

- أن الألعاب الإلكترونية أثرت بشكل سلبي على التحصيل الدراسي المراهقين .

-أن اغلبية المبحثين يستخدمون هذه الألعاب من ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم .

فترة طويلة مقارنة مع سنهم وارتباطاتهم الدراسية في الألعاب الإلكترونية.

- أدى ذالك إلى التخلي على واجباتهم وضعف التركيز يهم الامر الداء إلى درجة تراجع درجة تحصيلهم الدراسي .[1]

[11] زهية بودية ورشيدة صغرون ، أثر الالعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي للمراهقين ، دراسة في الاستخدمات والاشباعات عللى عينة من المراهقين ، بمتوسطة محمد البشير الابراهيمي ، بلدية العنصر –جيجل -، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر غي علوم الاعلام والاتصال ، تخصص علاقات عامة ، جامعة محمد الصديق بن يحي ، 2018/2017.

الاستفادة من الدراسات السابقة:

كانت الاستفادة من هذه الدراسات في العديد من الجوانب ونواحي منها: طرح مجموعة من أسئلة الاستمارة وبنائها، وكذلك في الجوانب المنهجية لدراسة، حيث تشابهت هذه الدراسات مع درستنا في المتغيرات وجمع البيانات، وفي نفس الوقت تختلف هذه الدراسات على دراستنا في اختيار عينات الدراسة، وقد خصصنا عينة دراستنا أطفال الطور الابتدائي لمدرسة بن موسى البشير الوادي ،وإختلفنا أيضا في نوع الالعاب المستخدمة من ناحية العينة.

الفصل الأول : اللعب وفوائد

تمهيد

المبحث الأول : فوائد اللعب

المبحث الثاني : أنواع اللعب

المبحث الثالث : وظائف اللعب

المبحث الرابع : سمات اللعب

المبحث الرابع : نظريات اللعب

خلاصة القول

تمهيد :

للعب أهمية كبيرة في حياة الطفل ، فيعتبر الوسيلة الترفهية والتعلمية ، فيساهم في بناء ذاتهم وسلوكياتهم ، ويعد اللعب من أهم الانشطة التي يمارسها الطفل والتي تثير تفكيره وتوسع خياله فتنمى جميع مهاراته التي يحتاجها في بناء الثقة بنفسه ،فمع تغيرات التكنولوجيا الذي يشهدها العصر والتي يكون عبر وسائط تكنولوجيا حديثة كالحاسوب ولوحة الالكترونية ، والهواتف الذكية ،ولذا في هذا الفصل تناولنا فوائد اللعب وأيضا أنواعه كما تطرقنا لوظائفه وسماته وفي الاخير لنظريات المفسرة للعب ، لنعطي نظرة عامة حول اللعب وفائدتها في حياة الطفل .

المبحث الأول : فوائد اللعب

إن للعب أثر كبير في تعليم الطفل وتنمية شخصيته من جميع النواحي سواء كانت معرفية أو سلوكية في تحسين تواصله مع المجتمع فله فوائد تفيد الأطفال وكذلك الكبار على سواء نذكر منها:

- تقوية وتمرين الجسم وتدريبه على ممارسة الأنماط السلوكية الجسمية المختلفة.
- إثارة دافعية الطفل للعمل وتنمية إستعداده للتعلم من خلال نمو الذاكرة والتفكير والتخيل والادراك.
- تنمية شخصية الطفل في جميع جوانبها وابعادها المختلفة.
- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.
- تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.
- فهم الذات وتقبلها وتنميتها.
- اشعار الطفل بالمتعة والبهجة والسرور.
- ترويض الجسم وتمرين العضلات.
- مساعدة الطفل على تعلم المواد الدراسية.
- تشويق الطفل وتنمية استعداده للتعلم.
- التخلص من التوتر والانفعالات الضارة ومن الطاقة الزائدة.
- اشباع حاجات الطفل بطريقة مقبولة اجتماعيا[1]

للعب اهمية كبيرة جدا في حياة الطفل، لانه يساعده في التعرف على المجتمع وعلى البيئة التي يعيش فيها. وكذلك يساهم في تنمية قدراته الذهنية والفكرية والرياضية، وكما يساعده على عيش حياته بشكل عادي بعيدة عن المشاكل والعقد النفسية، كما له ايضا اهمية بالغة في تكوين شخصية الطفل ومساعدته على توجيه سلوكه وتنمية شخصيته كتعلم

[1] جلاب مصباح ، بعايري حسان: اهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وادواره التربوية والاجتماعية)مقاربة نظرية(، مجلة الراصد لدراسة العلوم الاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، جانفي2021، ص52.

العديد من المفاهيم اللغوية، العلمية، الرياضية، وبالنسبة الى الثقافية وغيرها من المفاهيم الاخرى.[1]

المبحث الثاني: أنواع اللعب

أولا: اللعب البدني:

اللعب البدني من أكثر الالعاب شيوعا لدى الاطفال حيث يمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب تطور من البساطة والتلقاء والفرد الى الاكثر شيوعا وجماعا على النحو التالي:

1/اللعب الحسي الحركي:

ان بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهوره الاولى من عمره حيث يتصف اللعب كالتالي:

*نشاطات اللعب تكون غالية استكشافية واستطاعية وفيها يحصل الفرد على البهجة والمتعة والامثلة على نشاطات اللعب الحسي الحركي والالعاب الاستطاعية، مشاهدة ومراقبة الاشيا المتحركة والقبض على الاشياء وقفها او رفعها في الفم وغيرها من نشاطات اخرى وفي النصف الثاني عامه الاول نجذب الطفل الى الالعاب البسيطة يلعبها مع الام تسمى "العاب الام."

*نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل ويتفوق به عن غره متى رغب وهو نشاط فردي في معضمه[2]

2/ألعاب السيطرة والتحكم:

في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول إهتمام الطفل بالنشاطات اكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة والتحكم يسعى الطفل لإختبار مهارته هذه بالألعاب متعددة تدعى ألعاب المهاررة كالسير على الحوافز في الشوارع، والقفز من أماكن مرتفعة، والتقاط الكرات برشاقة ... إلخ.

[1] حنان عبد الحميد العناني: اللعب عند الاطفال الاسس والنظرية التطبيقية. دار الفكر، ط9،عمان،2014،ص25.

[2] محمد محمود الحيلة، الالعاب من أجل التفكير والتعلم ،دار المسيرة ، ط1 ،عمان –الاردن ، سنة 2004، ص55.

3/ اللعب الخشن:

هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الاطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة ،حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدراتهم عن طريق ألعاب تصنف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك.

4/اللعب الجماعي:

أو ما يعرف بألعاب الجبرة، حيث تكون في جماعة اللعب غير محدودة وهي العاب بسيطة غير معقدة وقواعد قليلة ، حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق، ويتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نحو سلوكه الاجتماعي وذلك على النحو الأتي :

***اللعب الفردي:** وفيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون ان يلتفت [1]

***اللعب المشاهد:** وفيه يكتفي الطفل بمشاهدة العاب الآخرين.

***اللعب الموازي:** يقوم به طفلان او اكثر بالطريقة نفسها والمكان نفسه ولكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم.

***اللعب المشترك:** يتفاعل الاطفال معا بما فيها تبادل ادوات اللعب والتحدث مع بعضهم البعض لكي يبقى كل واحد منهم بلعبة واحدة.

***اللعب التعاوني:** وفيه يعمل الاطفال معا ويساعدون بعضهم البعض لانتاج شي ما كما يتبادلون ادوار اللعب فيما بينهم.[2]

ثانيا : اللعب التمثيلي:

يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمص شخصيا ت الكبار مقلدا لسلوكهم واساليبهم الحياتية التي يراها الطفل وينفعل بها .

وتعتمد الالعاب التمثيلية بالدرجة الاولى على خيال الطفل الواسع ومقدرته الابداعية ويطلق على هذه الالعاب بالالعاب الابداعية. فالطفل يحاول ان يعيش الكثير من التجارب بخياله ،

[1] محمد محمود الحيلة، الالعاب من أجل التفكير والتعلم ، المرجع السابق ، ص 55.

[2] نفس المرجع ، ص 56

فهمو يعبر من خلال هذه المراكز عن مشاعره واحاسيسه وافكاره ، فيخطط المواقف ذات العلاقة ب هاو بعائلته او البيئة المحيطة به ويوزع الادوار مع الاطفال الاخرين بما يكسبه مهارة التخطيط وتوزيع الادوار وحل المشاكل كما يتعلم العديد من المهارات الإجتماعية كالمشاركة والتعاون والمساعدة.[1]

رابعا: الالعاب الثقافية:

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لإهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في معرفة واكتساب المعلومات والتعرف الى العالم المحيط به. وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة او مشاهدة البرامج المسرحية او التلفازية وتتميز هذه الالعاب بالآتيي:

- أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات وادراكها وتحليلها ودمجها في البناء المعرفي واختزالها.
- أنها نشاطات الاحساس بالمتعة والتسلية للفرد الذي يمارسها او يشاهدها.

أنها نشاطات مثيرة لاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتة انواعها ومجالاتها.[2]

خامسا :الالعاب الفنية:

تتمثل الالعاب الفنية في جميع النشاطات التجريبية الفنية التي تنبع من الداخل، والتذوق الجمالي والاحساسي الفني ومن النشاطات المعبرة عن هذه الالعاب ما يلي:

أ: الرسم: تعد رسومات الطفل من اكثر الانشطة دلالة على التألق والابداع عندهم، ويطور الرسم عبر ثلاث مراحل نذكر منها:

[1] ليليا سعد، وحيدة بوشيوط: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، مذكرة مكملة نيل شهادة ماستر علم الإجتماع، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل،صص20 -21.

[2] محمد محمود الحيلة، الالعاب من أجل التفكير والتعلم: مرجع سابق. ص60.

المرحلة الاولى:

تعرف بمرحلة الخربشة والشخبطة وتمتد من السنة1-3 من عمر الطفل ، حيث يحضى طفلك ببهجة عارمة من الخربشة التي يعلمها بقلم او اصبح من الطباشير فيمثل الرسم وهو الوسيلة الوحيدة للتعبي ولتكوين صور واشكال جمالية.

المرحلة الثانية:

حيث تعرف هذه المرحلة بالاشكال والتصاميم وتمتد من السنة الثالثة الى الخامسة من العمر. وهذه الاشكال والتصاميم قد لا تعبر عن شيئ محدد بل من أجل المتعة فقط. ويكون للطفل نمطه الخاص به ومجموعة من الالوان ختارها الطفل بنفسه.

المرحلة الثالثة:

تعرف بمرحلة الصورة وتبدأ من 5 سنوات الى ما بعد ذلك، ويستخدم الطفل خطوطه وتعاليمه لتمثيل الواقع، وأول ما يمكن تمييزه من رسوم الاطفال رسم الاشخاص بالطريقة نفسها.

ويعبر الاطفال عن رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل: مواضيع الرسم، ويتاثر اختيار الرسم بالنسبة الى الطفل بعدة عوامل منها: جنسه، مستواه الاقتصادي والاجتماعي، ومستواه العقلي وصحته النفسية والبيئة الاجتماعية والثقافية والطبيعية.

ب- الموسيقى:

من مظاهر النشاط الابداعي الفني لدى الاطفال تمكنهم من المهارات الموسقية من جهة واستمتاعهم من جهة ثانية. إن الطفل الذي يبلغ عامين من عمره يحب الاغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة[1].

[1] محمد محمود الحيلة، الالعاب من أجل التفكير والتعلم ،المرجع السابق، ص60.

المبحث الثالث : وظائف اللعب

ومن هذه الوظائف مايلي:

1-يساهم اللعب في اكتساب الاطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالاشياء والادوات وهو من وجهة نظر المعرفية يساعد ايضا في الانتقال من اللعب بالاشياء الى التفكير بالاشياء.

2- يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة اساسية .

3-تؤكد نظريات التعلم على ان الطفل يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن اعتباره نشاطا تعليميا اكثر منه تلقائيا، بل وسيطا تربويا اذا ما خضع لأهداف محددة تعمل على توسيع افاق المعرفة لدى الطفل وزيادة معلوماته ، وتساعده ايضا على نمو وتنمية حواسه وتعلمه الانتباه والتعليل والتركيز.

4-إن جميع انشطة اللعب تتضمن تدريب للمهارات الحركية، فتعامل الطفل مع العامل المحبط به يتميز بأنه يتحرك وينطق فيستطيع اكتشاف العالم بكل حاسة من حواسه.

5-كما ان علماء النمو وكل الاطر النظرية اجمعت على ان الاهمية العضمى للعب وعلاقته بالنمو، فاللعب يحتوي على كل الجوانب التي تخص النمو في صيغة مكثفة، فاللعب هو مصدر اساسي لتحقيق التغيرات والتطورات النمائية لأنه ينتج الحس الحركي والنمو الجسمي والمعرفي والاجتماعي والانفعالي[1]

-يساعد اللعب عند الاطفال على الشعور بالسيطرة وفرصة لعب الادوار.

-اللعب هو الاسلوب الامثل للتعامل مع الصراعات ،حيث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على التركيز وتشكيل المحتويات اللاشعورية.

[1] أميرة مشري: اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. دراسة ميدانة من منظور عينة من الاولياء بمدينة ام البواقي، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة. جامعة العربي بن مهيدي، أم البواق ،2017/2016،ص37.

-ان اللعب يزيل التوتر الذي يعانه الطفل من خلال التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية، كما يعد اللعب خطوة نحو الاعلام، حيث ان التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وانما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في انشطة اللعب.

-ان التخيلات المتظمنة في محتوى اللعب تتيح الطفل ان يفرغ من خلالها الكثير من الضغوطات الغريزية والمطالب اللاشعورية حيث تلبس الاحداث الاجتماعية.

- ان اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحر بدون يتوجه له أو يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية.[1]

المبحث الرابع :سمات اللعب

السمات والخصائص العامة التي يتصف بها اللعب ، وكانت على النحو التالي:

-التدرج من تلقائية الى النظام.

تعد التلقائية والعفوية من الخصائص المميزة لنشاط اللعب عند الاطفال وخصوصا في المراحل المبكرة من الطفولة ، ومع نمو الطفل وتطوره يحل محل النظام محل التلقائية ويصبح السمة المميزة لهذا النشاط حث تغدوا الالعاب محددة ويمارسها الطفل في اماكن وازمنة معينة[2]

-ينطوي اللعب على المتعة والتسلية: أي انه تمارس لغاية المتعة والتسلية وليس لغاية اخرى.

- ان اللعب نشاط فردي أو جماعي: يمارس في الصيغة الذاتية او في اطار الفريق او الجماعة.

- ان الدافع الاول للعب هو الاستمتاع : أي ليس له دوافع اخرى غير المتعة.

- يتم في اللعب بالخفة والرشاقة: أي يتم نشاط اللعب بحركة رشيقة .

- ان اللعب نشاط لا يؤدي الى التعب: أي ان اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعب العامل.

---

[1] أميرة مشري: المرجع السابق، ص ص37-38.

[2] فاضل حنا: اللعب عند الاطفال، دار مشرق مغرب،ط1، سوريا، دمشق،1999 ص23.

-يمارس اللعب ف ضوء قواعد وانظمة وقوانين خاصة به: أي ان اللعب نشاط لا يستند الى العشوائية في مجمله.

- انه نشاط لا يمكن التنبؤ به: أي لا يستطيع الانسان ان يتاكد من نتائجه بصورة قبلية.

- انه نشاط مستقل: أي انه يماس من قبل اللاعب بقرار ذاتي ورغبة شخصية ف مكان وزمان معينين.

- انه نشاط ينطوي على عملية تمثيل وتمثل ، وتقليد ومحاكاة للاداة وتمثيل المعلومات لفرض النمو.

- انه نشاط يحقق الحياة: ا الشعور بالحياة كما انه دلالة على انماء الشخصية لدى الفرد وتطويرها[1]

المبحث الخامس : نظريات اللعب:

النظريات الكلاسيكية:

- **نظرية الاستجمام او الترويج:** تعد هذه النظرية من اقدم النظريات التي تناولت اللعب، ويرى اصحاب هذه النظرية وعلى راسهم الفيلسوف الالماني لازاروس ان وظيفة اللعب الاساسية هي راحة العضلات والاعصاب من عناء الاعمال. فاللاعب في نظرهم يستخدم في العابه طاقة عضلية وعصبية غير الطاقات التي ارهقها في العمل. وتذهب هذه النظرية الى ان اسلوب العمل في الغالب الاهم اسلوب شاق مجهد لكثرة استخدام العضلات الدقيقة للعين واليد، وهذا الاسلوب من العمل يؤدي الى اضطرابات عصبية اذا لم تتوفر للجهاز البشر ي وسائل الاستجمام والراحة، واللعب يحقق ذلك الاستجمام فهو يحث الشخص على الخروج الى الخلاء وممارسة اوجه نشاط قديمة مثل الصيد والسباحة وغيرها ومثل هذا النشاط يكسب الانسان راحة تساعده على الاستمرار. [2]

[1] محمد احمد صوالحه: علم نفس اللعب، دار المسيرة، ط1، عمان، 2014، ص20.

[2] حنان عبد الحميد العناني: اللعب عند الاطفال الاسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، ط9، عمان ،2014.

- **نظرية الطاقة الزائدة:** أكد فريديريك شيلر الذي عاش في القرن 18 على اهمية اللعب وشيوعه في فترات النمو الاقتصادي ، فالفرد هنا غير مقيد بالحاجة للغذاء واللبس والسكن، وعندها نتحقق له الصحة العامة سيتمكن من اللعب ويشعر بالتكامل وقد تأثر الفيلسوف البريطاني هوربورت سبينسر بأفكار شيلر وقال: ان اللعب تعبير غير هادف عن الطاقة الزائدة وان كان قد حاول ان يعطي هذه الفكرة طابعا تطوريا نموذجيا اذ قال: انه كلما كان الحيوان في المرتبة ادنى على سلم التطور زادت طاقته المطلوبة للحصول على الطعام وللهروب من أعدائه ، ولذا ينتشر اللعب في الحيوانات العليا ...

مما سبق نستنتج ان الاطفال يلعبون للتنفيس عن الطاقة الزائدة وقد لاحظ بالفعل ان الاطفال يخرجون الى الساحات اللعب بعد قضاء وقت طويل في غرف ويقضون وقتا جميلا في اللعب والمرح[1]

ح- **النظرية التلخيصية:** ترتبط هذه النظرية بنظرية داروين كما جاءت في كتابه اصل الانواع، وقد تأثر العالم النفسي التربوي ستنالي هول بنظرية داروين واضاف اليها من خبرته مع الاطفال لقدم تفسير لعب الاطفال عرف فيما بعد باسم النظرية التلخيصية، وتقوم هذه النظرية على الراي القائل بأن الاطفال حلقة في السلسلة التطورية من الحيوان الى الانسان وانهم يمرون في حياتهم بان طور الجنين خلال كل مراحل التطور، ابتداءا من الخلف الى الميلاد تماثل التتابع او التسلسل الارتقائي للبنيه والسلوك، بدءا بالاسماك والانتهاء بالانسان ... فيقوم الطفل في اللعب باعادة تبني الميول والاهتمامات بنفس التتابع التي حدثت به عند انسان ما قبل التاريخ والانسان البدائي.

وفقا لهذه النظرية فان الطفل يتسلق الاشجار أي الانسان الاول، قبل ان ينغمس في لعب العصابات أي الرجل القبائلي.

[1] حنان عبد الحميد العناني: المرجع السابق، ص93.

كما يرى التلخيصيون في لعبة الطفل وسيلة للتنفيس عن الغرائز البدائية التي لم تعد تصلح للعصر الحديث مثل: غريزة الصيد.[1]

خ- **نظرية التدريب على المهارات:** ترى هذه النظرية ان اللعب وسيلة للتدريب على ظروف الحياة، واعداده لوظائف الحياة المستقبلية. حيث كارل جرو س ان اللعب عملية غريزية، لكنها متمايزة بين انواع الحيوانات ، فاللعب عند القطط يختلف عنه عند الكلاب ، او القطط ، او القردة ، او الطيور فان اللعب يبقى عندها غريزة اساسية تسعى الى اكتساب صغار الحيوانات والانسان والمهارات اللازمة لمواجهة مواقف الحياة[2]

النظريات الحديثة:

د- نظرية التحليل النفسي:

نسأ التحليل النفسي على يد سيغموند فرويد في نهاية القرن 19 وبداية القرن 20 بوصفه لمعالجة الامراض النفسية العقلية، اما استخدام اللعب في تطويع هذه الطريقة في علاج بحيث يصلح للاطفال المضطرين نفسا فلم يكن الا امرا عرضيا ، ومع هذا فإن الاقتراض الذي كان وراء ذلك الاستخدام يمكن ان يعتبر خطأ منطقيا بارعا ادى الى الاهتمام بانواع من السلوك كانت تعد من قبل افعالا عارضة او عميقة فليس هناك سلوك يمكن ان يعتبر بلا سبب وكان هذا يعني بالنسبة لفروي دان سلوك او على الاقل معظم السلوك له دافع.

-اما نظرة فرويد المبكرة القائلة بان الاحداث تعدل في اللعب حتى تتلاءم مع رغبات الطفل، فلم تعد تبدوا له فيما بعد، انها قادرة تماما على تفسير المدى الذي تتكرر به الخيرات الغير سارة في اللعب، فالاطفال الذين يكرهون تعاطي الدواء كراهية كبيرة يقومون بتجريعه ولعبهم . كما يقومون باعادة اظهار حادث مفزع رأوه.[3]

---

[1] حنان عبد الحميد العناني: مرجع السابق، ص ص 94-95.

[2] اميرة مشري: مرجع سابق ص 44-45.

[3] سوزانا ميلر: سيكولوجية اللعب : ترجمة حسين عيسى، عالم المعرفة، الكويت، 1987،ص 24.

وقد أدت تفسيرات فرويد للعب والتخيل باعتبارهما هما اسقاط للرغبات ولاعادة تمثيل الصراعات والاحداث الحزينة والمؤلمة للسيطرة عليها الى نشوء وسائل لتقديم واقتباس الشخصية على اساس الافتراض بأن اللعب والخيال يكتشفان الشي الكثير عن الحياة الداخلية للفرد ودوافعه، وقد استخدم اللعب التخيلي او الابهامي مع الدمى وتاليف القصص عن الصور او يقع الحبر ووسائل اسقاطية اخرى استخدمت كلها للتشخيص الاكلينيكي وفي البحث العلمي ولكنها ايضا انتقدت لعنف شديد.

واما بالنسبة للتاثير المباشر حسب وجهة نظر فرويد عن اللعب، فقد كانت في الاشكال المتنوعة من طرف علاج الاطفال المظطرين وهي مشقة من التحليل النفسي ذاته ومعظمها تستخدم اللعب التلقائي حيث يكون بعضه كبديل للتداعي اللفظي الحر عند الكبار ويتبعه الاخر كنوع من التطهير او كوسيلة مساعدة على التواصل بين الاطفال او ببساطة لكن يمكن ملاحظتهم.[1]

ذ- النظرية السلوكية:

تعد هذه النظرية من النظريات المهمة التي فسرت السلوك، وبصفة اللعب نشاط سلوكي لابد من تفصيل ذلك عن طريق إستعراض الإستجابات الشرطية، ومن أعلامها بافلوف وثورندالك ووطسن وغيرهم.

تفسي هذه النظرية السلوكية اللعب على انه إرتباط بين مجموعة من المثيرات والإستجابات بمعنى أن الطفل يتقن اللعبة عن طريق التكرار والممارسة والتعزيز، حيث يؤثر ذلك في مستوى المهارة لدى طفل،وقد تحت واطسن عن المحاولات الخاطئة والناجحة التي يقوم بها الفرد خلال موقف معين.[2]

إن اللعب خيرات تعليمية موجودة في البيئية الخارجية التي يعيش فيها الطفل، فإن نشاط اللعب تمثل أحد المعطيات أو المثيرات التعليمية في البيئية المرغوب فيها من الأطفال مما

[1] سوزانا ميار: المرجع السابق، ص ص 25-26.
[2] نبيل عبد الهادي: سيكولوجية اللعب وآثرها في تعلم الأطفال، دار وائل، ط1، عمان، 2004، ص 46-47.

يجلهم سيتحبون إليه بصورة تلقائية أو بصورة إرادية، فإذا إتبعت هذه الإستجابات التلقائية أو ارادية بمعززات، فإن الطفل يشعر بالرضا و السرور.[1]

ر- النظرية المعرفية:

تنتسب النظرية المعرفية إلى"جان بياجيه" الذي اهتم بتفسير النمو المعرفي الذي يطرأ على الطفل السوي منذ فترة الولادة حتى مرحلة الرشد.

حيث يقول جان بياجيه في اللعب: ينظر بياجيه إلى اللعب على أنه الوسيط الذي يتم من خلاله النمو المعرفي أو العقلي أو الأخلاقي لدى الأطفال، وحتى أهمية اللعب عند بياجيه يجب أو نوضح العلاقة بين اللعب والإفتراضات الأساسية لنظريته في النمو المعرفي لدى الأطفال، ويمكن القول أن نظرية بياجيه بصورة عامة تقوم على ثلاثة إفتراضات كبرى جوهرية هي :

1. يمكن أن يفسر التسلسل المعرفي في ضوء نوع العمليات المنطقية المتضمنة فيه.
2. يسير النمو المعرفي في تسلسل معين يمكن الإسراع به أو تأخيره وهو نفسه لايمكن أن تغيره التجربة.
3. يمكن أن يفسر التسلسل المعرفي في ضوء نوع العمليات المنطقية.

وتعني هذه افتراضات: أن بياجيه يرى أن البينة المعرفية للطفل تنمو وفق لمراحل، تتميز هذه البينة في كل مرحلة بالسمات خاصة تختلف عما كانت عليه في المرحلة السابقة،حيث أن النمو المعرفي يتطلب وسيطا لهذا النمو، ويأتي دور اللعب كمحتوى أو وسيط للنمو المعرفي، سيما أن اللعب يمثل وسيلة للتعلم الذي يظهر في إحداث التوافق بين مايكتسبه الطفل وحاجاته، كما أنه الأداة الأساسية في النمو المعرفي عند الأطفال بكلمات أخرى فإن بياجيه يربط اللعب بالنمو المعرفي لدى الأطفال.[2]

[1] نبيل عبد الهادي: المرجع السابق، ص76-48.

خلاصة

مما سبق يمكن القول أن اللعب نشاط يستغله الطفل ، لتحقيق المتعة وسيلة والتعلم بطرق مباشرة أو غير مباشرة ،فلعب غريزة إنسانية تنشأ معه منذ لحظات ولادته الاولى ، فتجعله يكتسب سلوكيات وتنمية مهارات ، فلم هذه الالعاب بنمطها التقليدي البسيط فتطورت من حركية تقليدية إلى ذهنية تحتاج إلى إعمال العقل . ومع تطور الاجهزة ونظم التشغيل .

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية

تمهيد

المبحث الأول : نشأة الألعاب الالكترونية

المبحث الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية

المبحث الثالث : مجالات الألعاب الالكترونية

المبحث الرابع :سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية

المبحث الخامس : واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر

خلاصة القول

تمهيد

العالم اليوم يشهد ثورة هائلة في التقدم في كافة مجالات الحياة، وخاصة التكنولوجيا منها ومن هذه المجالات المجال الترفيهي وبالتحديد الألعاب، فاللعب والألعاب اختلف منذ بداية القرن العشرين فقد تطور ت أساليب اللّعب، فجاء ما يسمى ب الألعاب الإلكترونية، و التي لاقت رواجا من مختلف فئات المجتمع، وأصبحت تشغل معظم وقتهم وتفكيرهم وأثرت في مختلف جوانب الحياة .

لذا في هذا الفصل سنتطرق لنشأة الألعاب الإلكترونية، والأسباب والدوافع المؤدية لممارسة هذه الألعاب، ثم سنعرض أنواع الالعاب ومجالاتها ، وأخيرا سنقوم بذكر أبرز الأثار الإيجابية والسلبية لألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول :نشأة وتاريخ الالعاب الالكترونية

بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست راحل حتى 2003 "Alain Le Diberder يرى "ألان لوديباردار فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها.

تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية تكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب "بونغ" و"حرب الفضاء " التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:[1]

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

المسوقة Processeur Micro ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة "Nolan Bushnell عام 1971 ، وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال "Intel من مؤسسة "إينتال ، وفي أول عام ،"Pong وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Atari أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري باعت أتاري أكثر من 10

[1] مريم قويدر،أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام ،جامعة الجزائر 2011، 2012 ، ص 45،46 .

آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

"Warner لتشتري مؤسسة "وارنر وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت أدت غزارة المنتجات التي Apple 2"، تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر"آبل 2 "Apple فيه مؤسسة "آبل صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاد الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 ، وسيبقى "بوشنال"" و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي 26010 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب التي اخترعت في اليابان "تورو "Pac–man وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان ،(des jeux توروايواثاني » لمؤسسة « نامكو NAMCO » و اشترت أثاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضارين ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالردئ . و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع ، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة "وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر «كومودور COMMODORE » و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية « نامكو NAMCO » في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن « نينتاندو NENTANDO » و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات ، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم « نيس NES» ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت « نيس NES » مدللة اليابانيين ، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية :[1]

[1] أحمد فلاق، الطفل الج ا زئري والعاب الفيديو، د ا رسة القيم والمتغي ا رت، نفس مرجع سبق ذكره،ص 11.

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 10-8 سنوات .

3-البطل المميز ل "نيس" وهو ماريو MARIO ، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة « دونكي كونغ DONKEY KONG » ، يعد مصمم هذه اللعبة المختص جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " "كومودور COMMODORE " و « سينكلير SINCLAIR » و « أمست ارد AMSTRAD ، و في عام1986 «أتاري أ س تي ATARI ST » الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبلو تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانيين « INFOGRAPHISTES » المستقبلين و الموسيقيين أظهروا مها ارتهم من خلال ألعاب مثل «أميغا AMIGA » أو أتاري Atari A S .

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجا ارة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل : «بي سي pc» أو «أبل apple» ، وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت «ينتاندو» في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.[1]

[1] -يكي ،وليد الشو ،العربي العلمي، ملحق علمي لمجلة العربي ،العدد 2005/10/05، ص15.

المرحلة ال اربعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " و عبر "سوبرنيس" " supernice" و كذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي « سيغا sega » ، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc ، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميستfinal fantasy " ، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 ، بدا سيفا تفوق على ماريو .

المرحلة الخامسة : و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédia التي لم تطورخصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة processeurs dédies و استعمال القرص الضوئي المضغوط cd-rom و الألعاب على الشبكات المحلية lan و على الانترنيت كما تسجل ي هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو "سوني sony بلعبته «بلايستيشن play station» و احتتم في هذه المرحلة الص ارع بين "سوني" و " نينتاندو" مما أ ازل "سيفا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو « اركروفت» التي حققت أرقاما قيساسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية « ايفركويست ever quist » و« أولتيما أونلاين ultima online » و ألعاب « أ ف بي أس fps » المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مها ارت الرمي بأسكة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما ت اره الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها «دوم doom » ثم ، « هالف لايف half life » ، وتبقى " نينتاندو " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل " البوكيمونات les pokemones التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي .[1]

وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا و في عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت

[1] فاطمة أحمد الخزاعمة :الاتصال التكنولوجي التعليمي ، دار أمجد لمنشر لتوزيع، د ط، الأردن ، 2015 ، ص10 11 .

بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو[1]

المرحلة السادسة :بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسفت " microsoft " و الص ارع الشرس بين عارضات التحكم بي أس2 و غايم كوب game cube و ايكس بوكس x box .

المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو" و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس nintendo d s كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز البلايستيشن play station المتنقل psd و الذي طرحه في الأسواق اليابانية في هر سبتمبر 2004 .وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن -3- الذي وصل إلى الأسواق ع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس 360-360 x box . و قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ، و قد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج .

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثى ارته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية ، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين و في دورة حياة الأجهزة و هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا ، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق ب ارمج

[1] نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين ، المتمدرسين، رسالة ماجستير، تخصص الارشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر، يوسف بن خدة ، 2008 ،ص69 .

الألعاب على عارضات التحكم إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات ، وتحاول مؤسسة " سوني sony" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " بلايستيشن play station " إلى بلايستيشن وان ps one » و بلايستيشن تو ps2 إلى بلايتيشن اكس psx و تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة ، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت Microsoft » على اختصار عمرآلاتها من أجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها ، خاصة و أن سيغا Sega اعتمدت على هذه الإستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنع عارضات التحكم.[1]

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قف ازت تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بينوسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، و قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك « أرتس المنتجة للعبة Fifa » الشهيرة لكرة لقدم و التي تبلغ عوائدها 2,5 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثما ارت ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة .

و لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم ، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع ال ازئر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الفولف في اجل الأمكنة في العالم و نزول المنحد ارت الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف و الخيول .

[1] سعادو هناء بن مرزوق نوال،الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الإبتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية تخصص: سيسيولوجيا ا لعنف و العلم الجنائيمذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، 2016/2015 ،ص 39.

المبحث الثاني :أنواع الألعاب الإلكترونية

هناك العديد من الألعاب و التي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة و من بين هذه الألعاب نجد منها:

أ. ألعاب الحركة : يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات« plate forme» التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب و كان لها نجاح كبير على عارضات التحكم ، فلعبة " بونغ بشير نمرود اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب ، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باه ار ، مثل « اركانويد arkanoid » التي صممت على شكل لعبة تدمير ، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب ، و هو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط و كانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية «أتاري atari » و جاءت بعدها لعبة «تيتريس titris » و حديثا سلسلة «باكمان pacman » و سلسلة « ماريو mario » و تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة ، وتتميز بت ازيد السرعة و المهارة ، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة ، مما يتطلب انتباها و ردة فعل سريعة ، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و إيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط ، كما تتطلب كل هذه الألعاب قد ار من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الأرقام أو مقابض التحكم بأزرارها، و كل أداة تحكم تستعمل للجري و القفز أو الانخفاض ...الخ .

ب. قد تستعمل بشكل منفصل أو بتوافق ، و تستهدف الكثير من العاب الأرضيات جمهو ار شابا ، فأشكالها طفولية و شخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم و قد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة و كل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها .[1]

[1] هباء سعاد ونوال ي نزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، أطروحة ماستر، جامعة الجيلالي خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، 2016 ، ص24.

و تتقاسم ألعاب الحركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ، و يتعلق الأمر بالعاب المغام ارت والعاب القتال والعاب الرمي. اذا ما كانت العاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع العاب الاستراتيجية ، فان الألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية الألعاب حركة ، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي ، فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافت ارضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الإخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه ، من بين أشهر هذه الألعاب « تومب اريدر tomb traider » التي حققت نجاحا باه ار لدى الفتيات و حتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة و ليس بطلا أما ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال ، اللكمات و الضربات بالرجل و بالرأس أو حتى بالسكاكين و مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية ، على غرار السيف كلها مسموحة و تسمى جملة أكلهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو هي ألعاب عن الألعاب قاتلوهم جميعا من خلال أسلحة مستعملة ، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء و هنا أيضا تحتل السرعة و التحكم في الأجهزة مكانا كبى ار في نجاح اللعبة و تقترح لعبة" تيكن 3 3 tekken "مثلا ، ق اربة عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال .[1]

و يتطلب تنوع أشكال الهجوم و الهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع .أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع « shoot en up » باستق ارر الأهداف المصوب نحوها ، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب

[1] هباء سعاد ونوالي نرزق ، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ، نفس المرجع السابق ، ص20.

غير ملزم بالتحرك او استطلاع عوالم مختلفة ، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة ، فهي تشابه مع ألعاب الدقة و هي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدى[1]

ب–ألعاب الإست ارتيجية: حيث تقسم الألعاب الإست ارتيجية "التفكير" إلى أربع أنواع وهي:

الألعاب المغامرة و التفكير jeux d'aventures réflexion: وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة و الحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

ألعاب الاستراتيجية jeux de stratégie économique: وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات لسير المدينة و بقائها، لكنها تتطلب التفكير و القدرة على تسيير و استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، و المجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختبار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة، التجارة، الديمغ ارفي...الخ، و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات و المالية و كذا التوت ارت الاجتماعية الواردة الحدوث من اجل ازدهار هذه المدينة الافترضية و إقامة توازن بين كل عوالمها، وتعطي العاب الإست ارتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب ذا كان مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين

[1] هباء سعاد و ونوال ي نروق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ، المرجع السابق ، ص28.

المواطنين، وا الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افت ارضية، فان اللاعب حر في اختيار م ارحل النمو وحتى التلاعب بقواعد اللغة من خلال القيام بالعديد من التجارب[1]

العاب الإستراتيجية العسكرية jeux de stratégie militaire: وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أرضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قد ارت الجيش الذي اختاره ووضع إست ارتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من اجل حسن التوقع أو لرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الإست ارتيجية الاقتصادية، قد ارت للتقييم و التحليل وسرعة التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ ق ار ارت فورية.

الألعاب التقليديةjeux traditionnels: و المقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإست ارتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.[2]

ج- العاب المحاكاة: تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، و تستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورن للواقع، وهو بذلك اقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطى ارن مثل فلايت سيمولاتور " flight simulator" من ميكروسوفت، و التي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و الأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطى ارن، فهو يجلس افت ارضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته و لوحات التحكم، و يرى خارج الطائرة مليئا بطائ ارت الخصم،

[1] فاديا الموسى، انواع الألعاب الالكترونية ، ، https://sitetes.google.com، fd-Google sites ، تم الاطلاع في 2022/05/31.

[2] salen, kand zimmerman, rules of play : game design fundamentals cambridge, m a : mit press, 2004, p86.

وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط و التحكم كثيرة و تتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها من خلال عملية تعود حقيقية ،و بدون تركيز و ذاكرة و براعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بعض دقائق أو حتى لإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهو ار وفي من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن العاب السيا ارت المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور و المسالك المتعددة، ففي بعض الألعاب يمكن اللاعب إن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولان كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني، فان ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاص، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولاوان"formula one"، من الممكن ضبط مادة الوحلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفق للجو الذي يسوط في المسلك من مطر او شمس.

د- العاب غير الممتعة: على العموم تدل عبارة "لعبة الكترونية" على احد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد ب ارمج متعددة الوسائط و ب ارمج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة او الألعاب[1]

المبحث الثالث :مجالات الالعاب الالكترونية

وجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعب الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو يوفي كونها تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر و شبكة الانترنت و خاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:[2]

-الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:

[1] أحمد فلاق، ، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات ،مرجع سبق ذكره، ص 107.

[2] فاطمة السعيدي همال، الطفل و الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية و عمق التأثير، دار الخليج https://book s-google.dz ، ص 35 .

بعد سوق الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثما ارت التي قام بها كبار الناشرين العالمين وقد أظهرت دراسة قامت بها " جي اف ك G.F.K" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في ت ازيد مستمر مما أدى الضبط اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل.وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي اف ك" بان هنالك أنواع معينة هي الأكثر انتشا ار مقارنة ببقية العناوين:العاب الرياضة-الألعاب الكلاسيكية-العاب التقمص-العاب المجتمع. وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال العاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما تمثل العاب "كازوال غايمسcasual gams" نوعا خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوصفيات اليومية،وتعد البيلياردو"تيتريسtetris" النموذج الرمز و الأكثر انتشا ار في أوروبا مثلا، لكن توجد العاب أخرى على غ ارر العاب البيلياردو" ميستريمونيوس mystery mansion"، و"بينيولpinball"، و"جي تي اي بينيولGTI pinball" و"3 دي بول3dpool" والعاب كسر الأحجار مثل"بورك بريكردولوكس puluxe "Bloc Breten" أو العاب البولينغ "ميدنايت بولينغBoqling Midnight" ...الخ. وتعد العاب الإبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤش ارت تطر و كبيرة وكذلك الألعاب على الانترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطو ار في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنت و تجهى ازتها لا تتبع بالضرورة إدخال العاب فيها، لكن تدريجي تتوسع خطيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال العاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخ ار بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا .[1]

[1] فاطمة السعيدي همال، الطفل و الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ، المرجع السابق .ص37.

-الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي إلي "Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحدة الكتابة،الفارة)، الخاصيان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفارة الدخول بسرعة مذهلة الى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحدة التحكم أو الكتابة، و ارحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل ارحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة و مقود السيارة لألعاب السباق.الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر و بمساعدة مخرج الصورة يمكن إخ ارجها عبر شاشة خارجية اكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (d3)، إما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت

- الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليس كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لان 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، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.[1]
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان

[1] عبد الوهاب بوخوفة ، الأطفال والثورة المعلوماتية: التمثل والاستخدامات، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02 ، تونس 2007، ص 69.

– تسيير بوابة الألعاب على الخط باقت ارح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة" أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

– تطوير نشر و توزيع و تسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة .[1]

– الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالجprocessor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجا إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما تكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بم ارقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه لأجهزة كجهاز الكمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط و توجيه و م ارقبة اللعبة، وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة التلفزيون كما يمكن للاعب استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع و نماذج.[2]

كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 3-2-1 و جهاز أس2 و أجهزة شركة نيتاندو nitando التي تعرف باسم Cub 5Games. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد و كثير الانتشار و كل جهاز مشدود إلى أدوات و أجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع القطع النفوذ، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو

[1] د بن سليم حن، د زرقط بالرباح ،الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية ، مجلة أفاق مجلد: 12 عدد: 04 ،السنة 2020 ،ص 40.

[2] ، نفس المرجع ، ص41.

الرشاش، المقود، كرسي الد ارجة النارية أو السيارة، و يمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

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

ب- أجهزة متعددة اللعب: و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اخت ارع نظام jamma الذي يسمح بتعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب .[1]

المبحث الرابع : سلبيات وإيجابيات الالعاب الالكترونية

أ - من ناحية الايجابية

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها لا تخلو من إيجابيات؛ وإذا رُوعيت الضوابط الرقابية عند تنفيذها، وتوفر الإشراف التربوي عليها لكانت أكثر إيجابية، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه. فاللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحية، ولا سليمة؛ لذا يجب على الوالدين اختيار اللعبة التي تحقق للطفل جوانب النمو في جميع الجوانب؛ الروحية، والخُلقية، ويمكن للأطفال أن يمارسوا ألعابًا شيقة ومفيدة، كألعاب الذاكرة، وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، فإن لها جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز. وممارسة تلك الألعاب يساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال، وغيرها من أمور ينبغي أن تتوفر في محتوى أيّ لعبة.

وتختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجّه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال، وتعطي البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن

[1] أحمد، سمية عبد الحميد؛ والمرسى، نجاح السعدي (1998م) فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة التربية العلمية الجمعية المصرية للتربية العلمية، جامعة عين شمس . ص 43-80 .

مستوى نمو الأطفال وقدراتهم. كما أنها تُعطي الطفل إحساسًا باللون والشكل، والإيقاع الصوتي الجميل، وتناسق الحركة، وملائمة أجزاء الصورة بعضها لبعض.[1]

كما أن ألعاب الأطفال الإلكترونية تساعد في تمتين بعض السمات الأساسية في شخصية الطفل، وتسهّل عملية تعلم القراءة والكتابة والحساب، فضلاً عن تهيئة الطفل للحياة الاجتماعية عبر التكنولوجيا والتفاعل. ومن الفوائد الأساسية للعب الأطفال الإلكترونية أيضًا: أنها تُعدّ الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة، كما تجعل الطفل مسئولاً عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على فوائد مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية، والاجتماعية، والنفسية، وتعويده على تحمل المسئولية، وحسن التصرف في المواقف الصعبة. ومن أهم فوائدها أيضًا :تنمية فكرة التجربة والخطأ التي يتعلم منها الصغار والكبار على حد سواء.ومنها كذلك :التدرب على حل المشاكل بطرق ابتكارية، فأثناء اللعب وبسبب خطأ في الحركة، أو الاختيار، يتعرض اللاعب للخسارة، وهو ما يدفعه للتفكير في طرق بديلة تجنّبه الخسارة، ويضمن عدم الوقوع في الخطأ نفسه مرتين .وهذا ينمّي الميول الابتكارية في التفكير، ويشجع على الابتعاد عن الأفكار النمطية والمستهلَكة. كذلك من فوائد الألعاب الإلكترونية :أنها تدرّب اللاعب على كيفية استيعاب أكبر كمّ ممكن من المعلومات، ومن ثَم اتخاذ قرار سريع مبني على المعطيات.كما أن الكثير من الألعاب الإلكترونية تنمّي سعة ذاكرة اللاعب؛»إذ تكون أشبه بالتمرينات الرياضية التي تعمل على تقوية العضلات وزيادة حجمها بكثرة الممارسة.

الذاكرة ليست وحدها التي تستفيد من بعض الألعاب الإلكترونية، بل ثبت أن مستوى التحصيل الدراسي، وإقبال الطلاب على المناهج التعليمية، يمكن أن يتحسنا كثيرًا بمساعدة الألعاب الإلكترونية، وتشير دراسة أمريكية لخبير تقنية المعلومات «وي بينغ » عنوانها «هل ممارسة الألعاب كلها سيئة؟ » إلى أن الخيال البعيد تمامًا من الواقع قد يجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية، ومن ثَم تساعد على تحسين تحصيل الطلاب.[2]

[1] نجلاء نصير بشور، الألعاب الإلكترونية :إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31 ، تشرين الثاني، 2004 ص 5

[2] نفس المرجع ، ص 10.

كما أثبتت دراسات أمريكية أن ممارسة ألعاب الحاسوب تحافظ على الصحة الذهنية، وتقوّي الإدراك وتؤخر الشيخوخة، وقال جيسون أليري الأستاذ المساعد في علم النفس بجامعة نورث كارولينا: إن ألعاب الحاسوب تفيد المسنين نفسيًّا وبدنيًّا، وتنشِّط عقولهم وتجعلهم يقظين عند التقدم بالعمر. كما أظهرت دراسة أُجريت بمركز للمسنين في بنساكولا بولاية فلوريدا أن لعبة البولينغ بالحاسوب تزيد نشاط قلب كبار السن بحوالي 40 %؛ لأنها تتطلب من اللاعبين الذين تتراوح أعمارهم بين ستين وثمانين سنة الإمساك بمحرك كرة بين أيديهم، والتلويح بها،

وضربها بنقاط محددة على لوحة تسجيل للنقاط. وقال ألفن كرامر، وهو أستاذ علم الأعصاب والنفس بجامعة إلينوي: إنه ورفاقه الذين شاركوا بالدراسة أرادوا معرفة ما إذا كانت هذه الألعاب مفيدة للمسنين.. وجرى التركيز على الألعاب التي تشحذ أدمغة المسنين، وتحفّز ذاكرتهم من خلال دراسةٍ طُلب فيها من أربعين شخصًا بالستينيات والسبعينيات من العمر ممارسة لعبة الحاسوب نهوض الأمم .

وطلب الباحثون من مسنين لم يمارسوا ألعاب الحاسوب على الأقل عامين الانخراط في هذه اللعبة؛ لاختبار قدراتهم الذهنية وقوة ذاكرتهم، وطلبوا منهم ممارستها 24 ساعة تُوزع على ثمانية أسابيع.[1]

وقال كرامر: إنه تبين بعد انتهاء فترة الاختبار أن قدرة المسنين الذين مارسوا هذه الألعاب قد زادت باختبارات الذاكرة والتفكير والإدراك، والتخطيط والجدولة، ومقاربة مواضيع تتسم بالغموض والقيام بمهمات متعددة ومن فوائد الألعاب الإلكترونية أيضًا:

- السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة التي قد يعاني منها الطفل.
- اكتشاف مقومات شخصية الطفل ومواهبه الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل.
- إثراء لغة الطفل، وتحسين أدائه اللغوي، وإغناء قاموسه اللفظي.

[1] صالح ذباب هندي، أثر وسائل الإعلام على الطفل، ط 4، دار الفر ناشرون وموزعون، الأردن، سنة 2008 ، ص 34.

– استهلاك طاقة الطفل الزائدة، وإعطاؤه الفرصة للحركة أو الجري، مما يعمل على فتح شهيته، ويشجّعه على النوم السريع بعد مجهود اللعب، وبذلك ينمو نموًّا طبيعيًّا وسلسً[1]ا.

ب – من ناحية السلبية :

مع الفوائد التي تحدثنا عنها إلا أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كثيرة، لا يمكن إغفالها، لاسيما أنها قد تصل بالأطفال إلى مستوى سيئ من الأخاق، فضلاً عن الأضرار الصحية وغيرها؛ لذا تم ترتيب هذه الأضرار على النحو التالي:

1 –الآثار الصحية:

حذّر خبراء الصحة من أن تعوّد الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرّضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات، من أبرزها: إصابات الرقبة والظهر والأطراف، وأشاروا إلى أن هذه الإصابات قد تظهر في العادة عند البالغين؛ بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة، مترافقًا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامها، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكمبيوتر. وهذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين، أستاذ طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة، وأضافت أيضًا أن من أخطارها: ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي؛ حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة، وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر.

ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال؛ حيث تؤكد إحدى الدراسات على أن الأطفال المشغوفين بهذه الألعاب يصابون بتشجنات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم. حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي، فماذا تتوقع من طفل قابع في إحدى زوايا الغرفة، وعيناه مشدودتان نحو شاشة صغيرة، تمضي ببريق متنوع

[1] وسام سالم وايف، تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال ، دراسة وصفية تحليله للأطفال للفئات العمرية من8-15سنة ،بابل 2015،ص 10.

من الألوان البراقة المتحركة، ويداه تمسكان بإحكام على جهاز صغير ترتجف أصابعهما من كل رجفة من رجفاته، وتتحرك بعصبية على أزرار بألوان وأحجام مختلفة كلما سكن، وآذان صاغية لأصوات وصرخات وطرقات إلكترونية تخفت حينًا وتعلو أحيانًا أخرى لتستولي على من أمامها، فلا يرى ولا يسمع ولا يعي مما حوله إلا هي.[1]

وقد أثبتت بحوث علمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض . فقد استقبلت إحدى المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبّب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء، والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة. كما حذّر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مِن قِبل الأطفال؛ لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.[2]

كما أشار العلماء أيضًا إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاص بالجهاز العظمي والعضلي؛ نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارًا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ؛ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدًّا أثناء ممارسة ألعاب الكمبيوتر، مما يزيد من فرص إجهادها إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين، والجفاف، والحكة، والزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانًا بالقلق والاكتئاب .

[1] عيد الفتاح بيوني حجازي، الأحداث والأنترنت، دراسة نتعقب ع أثر الأنترنت في انحراف الأحداث، دار الفكر الجانعي ، الإسكندرية، د ط، 2004 ، ص 8.

[2] ني عيد الله، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية فيhttp://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic 2022/05/31 ، تمت الزيارعلى ساعة 11:14.

ومن ذلك ما أكدّته رئيسة المؤسسة العالمية شيلر)إلغا زيب لاروش(حيث كتبت بحثًا طويلاً عن مخاطر تعرّض الأطفال للموت، وآثار ألعاب الفيديو، فتقول: «البعض يسعون إلى تدمير كل ما هو إنساني، ولهذا فهم يستعملون تقنية من أجل خلق تغييرات في السلوك، وغسل الدماغ؛ لأنه لا يمكن أن نقول غير ذلك، فإذا استمر الناس في مشاهدة هذه المشاهد تموت أرواحهم كذلك من أضرارها: الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء، فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.[1]

والطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرّض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي، سواء في المدرسة أو في المنزل. كما أكدت دراسة علمية نُشرت نتائجها مؤخرًا أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و 18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جرامًا إلى 60 كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 م كانوا قادرين على الركض لمسافة 1,6 كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز 8,14 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها، ولكن في عشر دقائق أو أكثر. ومن أضرارها أيضًا: حدوث اختلال في النوم؛ حيث أجرى الدكتور ماركوس دوراك وزملاء له ب)جامعة كولونيا الرياضية الألمانية دراسات عن النوم خلال الليل، وقبل اختبارات شفهية وبصرية على الذاكرة وبعدها، وأوضحت النتائج أنه: «بعد لعب مباراة تفاعلية على الكمبيوتر استغرق الأولاد وقتًا أطول للانخراط في النوم، وقضوا وقتًا أقل في النوم العميق المعروف باسم نوم الموجة البطيئة

– وهو النوع الذي يساعد الشخص على تشكيل الذاكرة الواقعية– وقضوا وقتًا أطول في المرحلة الثانية من النوم قليل النشاط والذي يطلق عليه)نوم حركات العين غير السريعة

[1] عيد الله ي عيد العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها ن وجنهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة ال رياض في www.alukal.net، 2022/05/31 تم الاطلاع في 19:14.

وهي مرحلة النوم التي تلي مباشرة مرحلة النوم الأولية)الانزلاق إلى النوم(، وهي تسبق مرحلة)نوم الموجة البطيئة العميقة(، وأوضحت الدراسة أن كثرة لعب الألعاب العنيفة يؤدي تدريجيًّا إلى زرع هذا السلوك وتوجيهه ليصبح سلوكًا للطفل.

نشرت مجلة أبحاث الأطفال في شهر نوفمبر عام 2007 م دراسة أجريت لمعرفة تأثير الإفراط في الألعاب الإلكترونية على الأطفال، أشار فيه الباحثون إلى تأثير وسائل الإعلام على صحة الأطفال، وان ذلك يعتبر مشكلة حقيقية، وأضافوا بأن بحثهم يعطي المزيد من الأدلة على تأثيرها السلبي على نوم وصحة، وأداء الأطفال.

وقد شملت الدراسة " 11 " من الفتيان ما بين الثانية عشرة إلى الرابعة عشرة من العمر، أُخضعوا في الدراسة إما إلى مشاهدة أفام مثيرة أو ألعاب إلكترونية تفاعلية لمدة ساعة قبل نومهم بساعتين أو ثلاث، ومن ثَم أخضعوا لتحليل النوم الليلي، وكذلك لفحوص للذاكرة لفظية وبصرية، وبينت نتائج هذه الدراسة أن الأطفال استغرقوا وقتًا أطول لينـاموا، وكذلك قلّت كفاءة نومهم، كما بينت الفحوصات المعرفية أن هناك انحدارًا في أداء الذاكرة اللفظية لديهم .[1]

المبحث الخامس : واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما شك فيه ان التطور العائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ،و الطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا.[2]

[1] عيد الفتاح بيوني حجازي، الأحداث والأنترنت، دراسة نتعقة أثر الأنترنت في انحراف الأحداث،نفس المرجع السابق ، ص 9.
[2] مريم قويدر،أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير،كلية علوم الاعلام والانصال،كلية، نفس المرجع السابق 60.

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية

المتحدة، إذ قام بعض التجار باسترداده ا من الصين اين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للإستراد هي الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل غالب الأحيان نفس العلامة رأي سوني بلايستايشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتيها من "نايلندا" و "هونغ كونغ" و "ماليزيا" بالنسبة للدول الأسيوية و "فرنسا" و "اسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية، والجدير بالذكر أنة معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من مصنع العلامة التجارية المشهورة "سوني " ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.[1]

وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و "ايكس بوكس" و"سيغا" و غيرها من الألعاب ، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن الأسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في إنتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد

[1] عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات، ط 1، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، 2008 ، ص247.

من الدول و بشكل كبير. ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي تستحوذ على عقولة الكثير من الأطفال المراهقين و الشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:[1]

-العبة السرقة الكبيرة السيارات3 :

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3 "و التي تختصر بتسمية جي تي أ 3GTA)،)ضمن ألعاب الحركة عموما و ألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي ، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA ،وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت لعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة و الانتقادات بسبب العنف و الجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الاكثر مبيعا عام 2001 .وعالم "جي تي أ3 "مستوحى من العديد من الأفلام و المسلسلات العنيفة المرتبطة بقصص العصابات، مثل" العراب" Le parrain و "الطريق المسدود ". Impasse'Lتجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية "سان أندرياس" رفقة صديقته "كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة"ليبرتي سيتي" (مدينة الحرية)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن "ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الاخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون اخر، ويأخذ هذا المسجون البطل الى أحد أعضاء المافيا الايطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن اجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة له بالتقرب من "عراب المافيا" في مدينة "ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا "العراب" أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل معزوجة" العراب" ويبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها "كينجي" الذي يملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية،

[1] منير ركاب ،الالعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ،السوق الالكترونية الموازية ،جريدة أعلام تك الاسبوعية ، العدد 05 من 22 إلى 29 أكتوبر، سنة 2006، ص 12 .

كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي اخر، و يحل البطل مع مرور الوقت على اسلحة من العيار الثقيل 1) القاذفة و الصواريخ و القنابل اليدوية.

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية اخرى ستطلب منه قتل قائد" الياكوزا "بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء "الياكوزا" أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل ، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء الى شارع مظلم وكانت تلك محاولة من "كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو و يعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الاخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا"، و الملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة. كما يتضح من خلال قصة اللعبة فان البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى الى ان يصنع لنفسه اسما في مدينة "ليبتيسيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات .[1]

وكل الأعمال السلبية محبذة مثلا لاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، ذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في ء والمستشفى لتؤخذ منه الاسلحة وذرء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب. ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في اتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، الى الحد الذي يجعل من الاعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا ما اجل الفوز .وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من اجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصر ية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمز للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الاعلام. وبسبب هذه الضجة قررت بعض الاسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط ان يكون سنمقتنيها فوق 18سنة، وقد منعت اللعبة

[1] عبد النور أحمد ،الالعاب الالكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعدوانية ،لعبة بابجي موبايل ،مذكرة مكملة لنيل لشهادة الماستر لعلم النفس ، كلية علم النفس وعلوم التربية والارفاطونيا ،جامعة عبد الحميد مهري ،2020/2021.ص 129.

لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة ،أن شابا في سن 16سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة "جي تي أ3 ،"وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة .

- لعبة ستريك كونتر" 6,1[1]

تعني "كونتر ستريك" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هالف لايف) Life Half) "التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18جوان1999 .تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من اجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 8نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الاكثر استقطابا للممارسين على الخط و أفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك سورس (المنبع .(تجري لعبة كونتر سترايك 1.6 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05دقائق على خريطة لعب ثلاثية الابعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب و الفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز و التي تتغير حسب خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الأخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء. ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة و نقاط التسليح و التي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين الزملاء أو سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب .وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن و الأيسر و الساق اليمنى و اليسرى و الجذع و الرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة الى أثار جانبية

[1] أحمد فلاق ،المرجع السابق ،ص 110.

على الشخصية، وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فان اللاعب يعتبر مقتولا. وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفيا لأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات و أسلحة مختلفة و سترات واقية و قنابل يدوية و نظارات الرؤية الليلية و حتى ألات تفكيك القنابل .عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكر أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون منفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة ب 800 دولار أمريكي و هو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر الى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفى بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر 1أو يحرر هينة أو يطلب منه متابعتها .وتوجد في "كونتر سترايك" أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، تتغير شروط الفوز عند المعسكرين وتتبدل بحسب السيناريو، و السيناريوهات الاكثر ممارسة هما "القنبلة، التفكيك" و "تحرير الرهائن"، وكما هو موضح من اسميهما، يسمى الإرهابيون في السيناريو الاول الى وضع قنبلة في أحد الموقعين ومنع مكافحي الارهاب من تفكيكها على أن تنفجر القنبلة بعد 45ثانية، و في حال تم ذلك يفوز الإرهابيون وفي حال نجح مكافحو الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون. أما بخصوص السيناريو الثاني فيهدف مكافحو الإرهاب الى ايجاد مجموعة من الرهائن و تحريرهم ويعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك، لكن يهدف الطرف الاخر لمنعهم من الوصول الى مبتغاهم و القضاء بالتالي عليهم.[1]

- **لعبة نداء الواجب**

السلاح و القتل أداة و غاية تتكرران في كل لعبة، فهي ثاني لعبة الكترونية حصدت اهتمام الاطفال في عينة الدراسة بنسبة 11طفل من أصل 51 بالمئة من نسبة الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية، وهي لعبة يطلق عليها اسم" OF CALL DUTY " وهي لعبة موجودة على الشبكة فق طولا يمكن لعبها خارج الانترنيت، وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل

[1]محمد معطلاوي ، أثار إدمان الاطفال والمراهقين على الالعاب والالكترونية ، مجلة دراسات في علوم الانسان والمجتمع ، المحلد 05 العدد 01 ،2022/03/02، ص102.

ثمانية، أو ضعف ذلك، و يمكن لكل لاعب أن يكون متواجد في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقاءه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الأخر، وكلما أجاد استعمال السلاح و قتل أكبر عدد ممكن من أعدائه، اصبح جديرا بالحصول على السلاح أكثر تطورا، و يحصل الرابح على ترقيات وجوائز و ينتقل الى المستوى الأعلى. ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل و العنف، وترسيخ قيم العداء، و تعويد الطفل على إراقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعدا.[1]

[1] محمد معطلاوي ، أثار إدمان الاطفال والمراهقين على الالعاب والالكترونية، نفس المرجع السابق ص 103.

خلاصة الفصل:

في الاخير يمكن القول ومن خلال ما تم تناوله في هذا الفصل إن الألعاب الإلكترونية تعتبر وسيلة ترفيهية أو حتى تعليمية في بعض ، كما تتنوع أسباب ستخدامها من أسباب طبيعية والتي يكون من أجل إشباع رغبات لترفيه والمتعة ، أو أسباب قد تكون أسباب علمية تثقفية أو أسباب نفسية . فطريقة العب ومدى إستخدامها قد يصل لإفراط وإهمال الحياة الواقعية، ومن ثم هناك الإدمان وكما رأينا في هذا الفصل فرغما من وجود إيجابيات لهذه الألعاب إلا أن سلبياتها تجاوزت الإيجابيات ، كالعدوان، والعزلة، والقلق وتدهور الصحة الجسدية والمستوى التحصيل الدراسي .[1]

[1] إيناس الجبالي قدورة، المرجع السابق، ص 81

الفصل الثالث: التحصيل الدراسي

تمهيد

المبحث الاول : أهمية التحصيل الدراسي .

المبحث الثاني : أهداف التحصيل الدراسي.

المبحث الثالث : مبادئ التحصيل الدراسي.

المبحث الرابع : شروط التحصيل الدراسي.

المبحث الخامس : عوامل المؤثرة التحصيل الدراسي.

المبحث السادس : طرق قياس المستوى التحصيلي .

خلاصة القول

تمهيد

إن استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والقراءة والترفيه، كما أكدت مجموعة من الدراسات بأن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية مابين استخدام الطفل للألعاب الالكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي، لذا سنتطرق في هذا الفصل إلى اهمية التحصيل الدراسي وأيضا أهداف تتبعها المبادئ التحصيل الدراسي من ثم الشروط والعوامل التحصيل الدراسي وفي الاخير طرق قياس المستوى التحصلي الدراسي .

المبحث الأول :الأهمية التحصيل الدراسي

لا أحد ينكر أهمية التحصيل الدراسي للفرد والأسرة ومن ثم على المجتمع، وإذا كانت المجمتعات الحديثة اليوم تستمد بناء قطاعتها المختلفة من ما توفره لها مخرجات التعليم بأنواعها فإن عذه المخرجات تقاس في إنجازها وكفاءتها بمقياس يسمى التحصيل الدراسي الذي أصبح في مفهوم العصر الأداة لقياس الجدارة الأهلية والمفتاح الذي بواسطته تنفتح تابواب التدرج العلميالذي قاده أبناؤها.

ويعد التحصيل الدراسي أحد الجوانب الهامة للنشاط العقلي الذييقوم به الطالب في المدرسة، وينظر إلى التحصيل الدراسي على أنه عملية عقلية من الدرجة الأولى، وقد صنف التحصيل باعتباره متغيرا معرفيا، ومفهوم التحصيل الدراسي من الإتساع بحيث يشمل جميع مايمكن أن يصل إليه الطالب في تعلمه وقدرته على التعبير عما تعلمه.[1]

ولقد برزت الحاجة الماسة إلى العلم ومتابعة التحصيل الدراسي من خلال دور العلم الكبير والفعال في الحياة الفرد و المجتمع على المستويات كافة، وفي مختلف الإتجاهات' فأهمية التحصيل الدراسي وفوائده تظهر على شخصية الفرد (المتعلم) وتبدو أهمية التحصيل الدراسي من خلال إرتقائه تصاعديا كونه يعد الفرد لتبوؤ مكانة وظيفة جيدة في المعظم الحالات، فالكليات العملية تعد طلبتها لمهن مازالت تحتل قمة الهيكل المهني، وهي بحكم تاريخها وطبيعة العمل فيها والمزايا التي تمنحها والمكانة التي تعطيها للعامل فيها، تجعل الطلبة أكثر إصرار وإقبالا على الالتحاق بها، بصرف النظر عما إذا كانت تتفق مع قدراتهم وإستعداداتهم وميولهم.[2]

يعتبر التحصيل الدراسي من المجالات الهامة التي حظيت بإهتمام الآباءوالمربين بإعتباره أحد الأهداف التربوية التي تسعى إلى تزويد الفرد بالعلوم والمعارف التي تنمى

[1] أمير محمد محمد المدري: المتغيرات الأسرية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الأساسية بمحافظة عمران، كلية التربية قسم أصول التربية، جامعة الصنعاء، 2012، ص61.
[2] نفس المرجع، ص62.

مدراكه وتفسح المجال لشخصيته لتنمو نموا صحيحا، والواقع أن تلك الأهداف التي يسعى إليها النظام التعليمي تتعدى إلى ما أبعد من ذلك.[1]

المبحث الثاني : أهداف التحصيل الدراسي

يهدف التحصيل الفي المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والإتجاهات والميول والمهارات التي تبين مدى إستعاب التلاميذ لما تم تعلمه في المواد الدراسية المقررة، وكذلك مدى ماحصله كل واحد منهم من المحتوياتتلك المواد، وعلى العموم فإن أهدافه عديدة يمكن تحديدها فيمايلي:

- يهدف تقييم التحصيل الدراسي إلى الكشف عن قدرة التلاميذ على تنظيم المعلومات وعرض الأفكار بطريقة منظمة.
- الكشف عن المستويات التعليمية المختلفة من أجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهمتلك بغية المساعدة كل واحد منهم على التكيف السليم مع وسطه المدرسي، ومحاولة الإرتقاء بمستواه التعليمي.
- يهدف التحصيل الدراسي من خلال تقييمه إلى تكوين المعلمين تكوين مناسبا، وذلك من خلال تقييمه إلى تكوين المعلمين التي تساعده على تنمية القدرات لدى التلميذ.
- الكشف عن حالات الرسوب والتأخر الدراسي ودراستها وتحديد أسبابها ووضع طرق العلاج اللازمة لها ومتابعتها. [2]
- التحصيل الدراسي يعطي المدرسين إمكانية معرفة النواحي التي وجب تأكيدها في تدريس البرامج خلافا عن المعلومات والمهارات والإتجاهات النفسية .
- معرفة القدرات الفردية للطلبة.
- الإستفادة من النتائج التحصيل لإنتقال من دراسة إلى أخرى.
- تقرير نتيجة الطالب لانتقاله إلى مرحلة أخرى.[3]

[1] علي عبد الحميد أحمد: التحصيل الدراسي وعلاقتة بالقيم الاسلامية التربوية، مكتبة حسين العصرية للطباعة، لبنان، ص93.
[2] محمد برو: أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعين والمشغلين بالتربية والتعليم، دار الأمل ، 2010،صص215-216.
[3] منيرة بنت خميس بنت محمد: بحث عن التحصيل الدراسي في :

المبحث الثالث : مبادئ التحصيل الدراسي

تعتبر مبادئ التحصيل الدراسي بمثابة الأسس والقواعد التي يسير وفقها المعلمون أثناء أدائهم لمهامهم التربوية الذي من شأنه تحقيق نجاح العملية التربوية ومن أهم هذه المبادئ مايلي:

-الجزاء:

أكدت النظريات الإرتباطية والسلوكية أهمية مبدأ و دور الجزاء في التعلم على قدرته على إستثمار دافعية المتعلم وتوجيه نشاطاته، وهو يتخذ شكلين إما الثواب إما العقاب، والكل يتفق في الميدان التربوي والنفسي أهمية الجزاء وخاصة الثواب منه في دفع التلاميذ نحو الدراسة والإقبال عليها، وهذا لا يعني أنالثواب الناتج عن النجاح في أي نشاط معين يعمل على توكيد ذلك النشاط، فالتلاميذ يقبل على التعلم إذا ما ارتبط ذلك بالخيرات السارة المحببة إلى النفس كالنجاح في الأداة أو اكتساب تقديم الأستاذ وتشجيعه وفي هذا يكون تحصيله الدراسي جيدا، والعكس صحيح.[1]

-الدافعية:

الدافعية عموما حالة داخلية لدى الفرد تثير سلوكه وتعمل على استمراره توجهه نحو تحقيق هدف معين، أما الدافعية للتعلم فتختلف بإختلاف وجهات النظر، فمن وجهة النظر السلوكية فهي الحالة الداخلية أو الخارجية لدى المتعلم تحرك سلوكه وأداءته وتعمل على إستمراره وتوجيهه نحو تحقيق أهداف أو غاية محددة معينة.

ومن وجهة النظر المعرفية فهي حالة داخلية تحرك أفكار ومعارف المتعلم وبناه المعرفية ووعيه وإنتباهه وتلح عليه المواصلة أو إستمرار الأداء للوصول إلى حالة توازن معرفية معينة.

-الحداثة:

[1] ميسر خليل الحباشة: التغذية الراجعة وأثرها في التحصيل الدراسي، دار جليس الزمان، ط1، عمان، 2014، ص39-45.

الحداثة هي في الأصل ، وقبل أن تكون أي شيء عملية بناء متكامل متناسق، لصرح الإجتهاد العقلي الصرف، إنطلاقا من موقف فكري لاتردد فيه وخلاصته أن عجلة التقدم نابعة من حركة التاريخ التي لايمكن توقيفها، فالتكرار والتشيت بالقديم وغيرها من السلوكيات تقضي على روح الإبداع لدى التلاميذ.

-مبدأ الحفظ والاسترجاع:

لابد أن يرتبط تعلم الطالب بالحفظ الذي يشير إلى قدرته على إسترجاع المعلومات التي أكنسبها بعد فترة معينة، لأن الحفظ والإسترجاع دليل على مدى إستفادة التلميذ من تعلمه وإستعابه لكل ماقدم إليه مما يساعد على تحقيق نتائج دراسية حسنة.[1]

-التعزيز:

عرف التعزيز عند المدرسة السلوكية كأحد العوامل المهمة في تثبيت السلوك المراد تعلمه وإعتراف به علماء النفس كمتغير فعال في تأثيره.

-المشاركة:

المشاركة تلعب دورا هاما في تنمية الذكاء وإكتساب معارف وخبرات وتساعد على التوافق النفسي والمدرسي.

-البيئة:

تلعب البيئة التي يعيشها الفرد كالأسرة والشارع والمدرسة وغيرها تأثر تأثيرا كبيرا إما يكون سلبا أو إيجاب على التحصيل الدراسي.[2]

المبحث الرابع : شروط التحصيل الدراسي:

من الشروط التي تساهم في عملية التحصيل الدراسي مايلي:

-النضح: يعرف النضج بأنه عملية تطوير ونمو داخلي تتابع بشكل معين منذ بدء الحياة، وذلك بإتجاه الخلية االذكرية بالأنثوية، ولا دخل للفرد فيها، وتشمل هذه العمليات تغيرات

[1] راشيد علي: مفاهيم ومبادئ تربوية، دار الفكر العربي، ط1، مصر، 1993،ص83.

[2] إلهام فنان ، فطيمة حمدي: دور الكتاب الإلكتروني في التحصيل الدراسي لدى الطالب الجامعي، دراسة ميدانية على عينة من طلبة كلية العلوم الإنسانية

فيزيولوجية وتشريحية وكذلك تغيرات عقلية، وهي ضرورة سابقة لإكتساب أي خبرة، أو تعلم شيء معين، فالنضج شرط أساسي فهو يضع للحدود والإطار التكويني النظري، الذي يكون للممارسة أثرها لكي يحدث التعلم.

-الممارسة والتكرار:

أن التكرار عمل معين يسهل تعديله وتنظيمه عند الشخص المتعلم، فتكرار وظيفة عدة مرات يكسبها نوعا من الثبوت والنمو والإستقرار من الشخص المتعلم فالممارسة تسير نوعا من الآلية وبالتالي تساعده على أداة الأعمال بطريقة سريعة ودقيقة، فالتكرار والممارسة عامل من العوامل التي تساعد على التعلم الدقيق.[1]

-النشاط الذاتي:

فهو السبيل الأمثل لإكتساب المهارات والخبرات، والمعلومات والمعارف المختلفة فالتعلم الجيد، هو الذي يقوم على النشاط الذاتي للطالب فالمعلومات التي يتحصل عليها الفرد عن طريق جهده ونشاطه الذاتي يكون ثبوتا ورسوخا، أما التعلم القائم على التلقين والسرد من جانب الطالب فهو نوع سيء.

-الطريقة الكلية والجزئية:

لقد أثبتت التجارب أن الطريقة الكلية أفضل من الجزئية حتى تكون المادة المراد تعليمها سهلة وقصيرة وكلما كان الموضوع المرا تعلمه متسلسلا تسلسلا منطقيا، كما سهل تعلمه بالطريقة الكلية فالموضوع الذي يكون أسهل في تعلمه بالطريقة الكلية من الموضوعات المكونة من أجزاء لرابطة بينها مثل: عملية الإدراك تسيير على مبدأ الإنتقال من إدراك الكليات المبهمة العامة، إلى إدراك الجزئيات.[2]

[1] أحمد جويدة: علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ بمركز التعليم والتكوين عن بعد، رسالة ماجستير، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2015،ص ص 48-47.

[2] زهية بودبية، رشيدة منغور: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، دراسة في الإستخدمات والإشباعات على العينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي، رسالة ماستر، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، 1018، ص89.

-التدريب الموزع:

ويقصد به التدريب الذي يقوم على الفترات متباعدة تتخللها فترات من الراحة، ولقد وجد أن التدريب المركز، يؤدي إلى التعب والملل كما أن مايتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضه للنسيان وذلك لأن الراحة التي تتخلل فترات التدريب الموزعتؤدي إلى تثيبت ما يتعلمه.

-التوجيه والإرشاد:

فالتحصيل القائم على أساس التوجيه والإرشاد أفضل من غيره، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهده أقل وفي مدة زمنية أقصر كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه.

المبحث الخامس : العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي

يتوقف التحصيل الدراسي على العوامل عديدة ومتنوعة منها،، ما يعود إلى شخصية المتعلم نفسه فيتأثر التحصيل بالأهداف بحالة التلميذ النفسية والعقلية وجسمية وإستعداد ته وميوله، ويعود هذا التأثير إلى العوامل خارجية موضوعية، مثل: العوامل المتعلقة بالبيئة المدرسية، والمستوى المعيشي للأسرة في إطار البيئة الإجتماعية المحيطة، حيث تتفاعل هذه العوامل وتتداخل فيما بينها لتحديد مستوى التحصيل ونوعيته.

- **العوامل الداخلية:**

-العوامل الصحية والجسمية:

إن الإضطربات الصحية الجسمية تعد عاملا مهما في إحداث التأخير الدراسي تبعا لما ينجم عن ذلك من قابلية للتعب وعدم القدرة على بذل الجهد المطلوب.[1]

تتجلى أهمية الصحية الجسمية في تركيز وإنتباه التلميذ ومثابرته على الدراسة، تؤدي إصابته بمرض المزمن إلى الإنشغال عن إهتمامته الدراسية وضعف قدراته، أكد عبد الحمان محمد الرحمان محمد النجار(1997) إن الإصابة بالأمراض المزمنة وغيرها من المشاكل الصحية من شأنها التأثير على نشاطات الفرد وعرقلة العمل المدرسي للتلميذ المصاب ويجب على

[1] زهية بودبية، رشيدة منغور: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، نفس المرجع السابق ،ص 90.

المحيط الأسري والإجتماعي والمدرسي أن يتعامل مع هؤلاء التلاميذ معاملة تتلائم مع اوضاعهم والعمل على علاج النقائص لديهم.

-العوامل العقلية:

هناك إرتباط قوي بين الذكاء والتحصيل المدرسي هو الإرتباط الذي يشير إليه فاخر عاقل عندما يقول: "وأياما كان فان مفهوم الذكاء يتصل إتصالا وثيقا بالقدرة على التعلم وكل روائع الذكاء من مناهات أو أغلب معضلة لفظية توفر التعلم أثناء حصوله،وهكذا يكون معيار الذكاء السرعة في التعلم والدقة فيه".

والنتائج المتوصل إليها تدل على إن ذوي الذكاء المنخفض يكون إنجازهم في المدرسة أقل من غيرهم، غير أن القدرات العقلية يجب أن تستعمل كأحد الوسائل التي يمكن أن تساعد على التنبؤ بالنجاح المدرسي.

-العوامل النفسية والإنفعالية:

يؤدي مجموع الإحباطات وعدم إشباع دوافع بعض المراهقين إلى حالات الإكتئاب والحزن والعولة داخل القسم مما يؤثر على قدرة الإنتباه والتركيز، لذلك لا يحفز بعض السمات المزاجية ومجمل الإنفعالات كالأنطواء حول الذات والقلق والتوتر والخوف على اضطراب مستوى التحصيل الدراسي والتأثير فيه سلبا على أو على العكس يؤدي توفر التوازن النفسي وغيره من الإنفعالات المتزنة إلى زيادة في درجة هذا التحصيل.[1]

العوامل الخارجية والبيئة:

-المكانة الإجتماعية:

من الإعتقادات التي تحظى بالقبول لدى عدد غير قليلمن العلماء ذلك الإعتقاد الذي يذهب فيه أصحابه إلى إنجاز الأطفال المنحدرين من أسر فقيرة غالبا مايكون أقل مستوى من إنجاز أقرائهم المنتمين إلى أسر ذات خلفية إجتماعية إقتصادية راقية، والبحوث التي أجريت في هذا الميدان تؤيد في الواقع هذا المعقد وتتفق فيما بينها على أن المستقبل

[1] أحمد جويدة: علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ بمركز التعليم والتكوين عن بعد،نفس المرجع السابق ، ص48.

الدراسي للطفل الفقير لايدعو إلى الكثير من التفاعل ، إذا أن النتائج المحصل عليها في هذا البلد وفيغيره من بلدان العالم أبانت عن وجود أرتباطات وثيقة بين المكانة الإجتماعية للأبناء وبين نتائج الذكاء والتحصيل المدرسي لدى أبنائهم.[1]

-الخلفية الأسرية:

تلعب الأسرة دورا مهما وبارزا في التحصيل الدراسي فالأسرة التي تعاني من حالات التصدع والإنهيار بسبب الخلافات بين الأبوين والشجار المستمربين الأفراد، كذلك المعاملة السيئة والإهمال من جانب الوالدين للأبناء والمتمثلة في الكراهية والنبذ والتهديد وعقاب والإيذاء الجسدي تعد من العوامل التي ستهم إلى حد كبير في تدني المستوى التحصيلي.

إن الأسر ذات الدخل المحدود غالبا ماتعاني من سلسلة من المشاكل الصحية التي يمكن أن نذكر منها، وعلى سبيل المثال فقط الضعف الجسمي النتائج عن الولادة الهزيلة وسوء التغذية، ومن شأن هذه المشاكل الإضرار بالوضعية التربوية للأطفالها في الكثير من الأحيان.[2]

-المستوى الإقتصادي:

يبرز أهمية المستوى الإقتصادي في تحصيل الطلبة الدراسي، حيث يؤثر تأثيرا يكاد يكون مباشر على التعلم من حيث قدرة الأسرة على تحمل نفقات التعليم وإمكانية إدخال أبنائها المدارس الخاصة ذات مستوى التعليمي المتقدم، ولذا الدخل السنوي مثلا يمثل متغيرا في إستمرارية الأبناء لإكمال دراستهم، فالأسر المتوسطة والرتفعة الدخل تعمل على منح أبنائها مزيدا من التعليم العالي أكثر من الأسر ذات الدخول المتدنية، فالبيئة الإقتصادية الفقيرة لا توفر المنبهات والمثيرات المشجعة لمنو المعرفي للأطفال مما يجعلهم يتأخرون عن أقرانهم.

[1] عمور حكيم وبونعمة سفيان: المنهاج التربوي وأثره على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الأولى ابتدائي،مذكرة مكملة لليسانس ، تخصص علم اجتماع تربوي، 2009، صص82.

[2] عمور حكيم وبونعمة سفيان: المنهاج التربوي وأثره على التحصيل الدراسي ، نفس المرجع السابق ، ص 84.

-المستوى الثقافي:

إذا كان الطالب يعيش في جو أسري متعلم ومثقف، ومحاط بجو غني بالمثيرات الثقافية، ويشاهد مكتبة المنزل والمجلات والصحف اليومية، ويسمع التعليقات أبوية المختلفة على التلفاز، ويشاركهما في المناقشة، فإنه يختلف عن الطالب الذي يعيش في كتف أبوين جاهلين، لايلقى العناية الكافية منهما، من حيث متابعة نشاطه ودراسته على إستذكار و إستيعاب دروسه، في حين الأسرة التي يتوفر فيها الجد التعليمي والثقافي توفر لأبنائها الظروف للإستذكار والتحصيل الدراسي ومتابعة والعناية بالواجبات الدراسية والمنزلية.[1]

المبحث السادس : طرق قياس المستوى التحصيل الدراسي:

تتمثل قياس التحصيل الدراسي في دراسة الفروق بين الأفراد فيها يتصل بما لديهم من معرفة ومهارات إتجاهات وقدرات على التحصيل، وبالتالي نجد أن الإختبارات التحصيلية ترمي إلى قياس القدرات العقلية أي ما تعلمه الشخص من أجل المعرفة أو العمل، ويعرف الإختبار بأنه"إجراء منظم لقياس عينة من السلوك التعليمي" أما الإختبارات التحصيلية فهي إختبارات التي توضع لقياس مستوى التحصيل الدراسي للتلميذ في مواد والمقرارات الدراسية المختلفة نتيجة دراسته لها خلال فترة زمنية، ومن أهمها نجد مما يلي:

-الإختيبارات الشفوية:

هي عبارة عن أسئلة شفوية يقدمها المعلم للمتعلم، وتعتبر من أقدم الإختبارات وتستخدم في تقويم مجالات معينة من التحصيل كالقراءة الجهرية وإلقاء الشعر وتلاوة القرآن .[2]

-الإختبارات التحصيلية الموضوعية:

هي من أدوات القياس التي يمكن الطالب من تكوين إجابات موضوعية يتحكم فيها السؤال ذاته، حين يكون الإختبار موضوعيا، إذا كان إعطاء العلامة لسؤال أو الإختبار موضوعيا، وتأخذ الإختبارات الموضوعية أشكال متنوعة نذكر منها:

[1] رشاد صلاح الدمنهوري وعباس محمود عوض:التنشئة الاجتماعية والتأخر الدراسي،دار المعرفة الجامعية،الإسكندرية، 9111 ،ص212.
[2] بوطاعة المختار: إستخدام المراهقين-الأحداث- الفايسبوك وأثره على التحصيل الدراسي، مذكرة لنيل شهادة ماستر، تخصص إتصال وعلاقات عامة، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2020-2019،ص85.

إختبار الإختيار المتعددة : ويتألف هذا الإختيار من جزأين الأول هو جذر ويشير إلى العبارة التي تحدد المشكلة أو السؤال المطروح موضوع إهتمام، والثاني هو مجموعة من البدائل والتي يتراوح عددها مابين ثلاثة وخمسة بدائل، تشير إحداها إلى الجواب الصحيح.

إختبار المطابقة:

يتألف هذا الإختبار من قائمتين من العبارات تشمل الأولى على العبارات الدالة على الأسئلة والثانية على العبارات الدالة على الإجابة وعلى الطالب مطابقة كل عبارة من قائمة الأسئلة وما يقابلها من قائمة الإجابات.

- إختبار ملئ الفراغ :

يتألف من مجموعه من العبارات يتخلل كل منهما نقص ظاهر يتجلى في فراغ محدد في العبارة المكتوبه، ويترتب على الطالب الفراغ بالعبارات ذات المعنى المحدد.

.-الاختبارات المقالية:

ويعرف الاختبار المقالي بأنه اختبار كتابي يطلب ممن يؤديه كتابه مقال، موضوع انشائي يتحدد حجمه حسب ما يطلب في السؤال والذي قد يبدأ بكلمته : ناقش أبحث في، تحدث عن، وغيرها.....[1]

[1] بوطاعة المختار: إستخدام المراهقين-الأحداث- الفايسبوك وأثره على التحصيل الدراسي منفس رجع سابق.ص 87.

خلاصة الفصل :

مما سبق نستنتج أن التحصيل الد ارسي يقاس بتقدير نتائج التلميذ ومعرفة مستوياتهم، وذلك من خلال الاختبارات التحصيلية لمعرفة درجة الإتقان لأداء مختلف المهارات، لكن إلا انه في بعض الأحيان يتأثر ببعض المتغيرات كالتكنولوجيات الحديثة ومثال على ذلك استخدام الألعاب الالكترونية التي يكون لها تأثيرا سلبيا أو إيجابيا كان .

الاطار التطبيقي

- المبحث الأول: مجتمع البحث وأدوات الدراسة

- مطلب الأول : العينة

- مطلب الثاني البرامج الإحصائية

- المبحث الثاني: تفريغ بيانات الدراسة وتحليلها

- المطلب الاول :عرض البيانات

1.عرض بيانات المحور الأول

2.عرض بيانات المحور الثاني

3.عرض بيانات المحور الثالث

- المطلب الثاني :عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

تمهيد:

تطرقنا في الفصل الأول للمفاهيم النظرية حول تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل، ولاكتمال ذلك سنحاول في هذا الفصل إثراء ما جاء في القسم النظري وإعطاء تفاصيل أكثر وشرح دقيق حول مدى تأثير هذه الأخيرة على الطفل المتمدرس، أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الطفل، ودوافع الإقبال عليها،حيث سنقوم في هذا الفصل بدراسة ميدانية بهدف معرفة واقع الألعاب الالكترونية من خلال عينة من أطفال المدرسة الابتدائية "بن موسى البشير"، حيث نعتمد في هذا الفصل على المعطيات الإحصائية وتفريغها كميا وكيفياً وذلك بالاستعانة ببرنامج (EXEL) وبرنامج الحزم الإحصائي للعلوم الاجتماعية (SPSS V22) لتعزيز النتائج ومعرفتها بدقة. واستنادا على هذا التساؤل: " ما هو أثر الألعاب الالكترونية في تحصيل المستوى الدراسي لدى الطفل؟"

يتضمن هذه الفصل المباحث التالية:

- **المبحث الأول: مجتمع البحث وأدوات الدراسة**
- **مطلب الأول : العينة**
- **مطلب الثاني البرامج الإحصائية**
- **المبحث الثاني: تفريغبياناتالدراسةوتحليلها**
- **المطلب الاول :عرض البيانات**
  1. **عرض بيانات المحور الأول**
  2. **عرض بيانات المحور الثاني**
  3. **عرض بيانات المحور الثالث**
- **المطلب الثاني :عرض نتائج الدراسة ومناقشتها**

المبحث الأول: مجتمع البحث وأدوات الدراسة

يتوقف نجاح وانجاز الدراسة الميدانية على تحديد طريقة جمع البيانات المتعلقة بموضوع البحث، إضافة الى تحديد مختلف الأدوات الإحصائية المستخدمة لتحليل هذه البيانات.

المطلب الأول: عينة الدراسة

اختيرت عينة عشوائية بسيطة عددها (105) من أطفال المدرسة الابتدائية "بن موسى البشير".والجدول التالي يوضح العينة المستهدفة.

الجدول رقم(01): تحديد العينة المستهدفة

عدد الاستمارات الموزعة		عدد الاستمارات المسترجعة		عدد الاستمارات الملغاة		عدد الاستمارات القابلة للتحليل	
التكرار		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
105		105	%100	00	%00	105	%100

المصدر: من إعداد الطالبات بالاعتماد على معطيات الاستبيان

1. إشكالية الدراسة:

أ. **الإشكالية الرئيسية:** ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على تحصيل المستوى الدراسي لدى الطفل؟.

للتمكن من الإجابة على إشكالية الدراسة قمنا بتقسيمها الى عدة أسئلة فرعية كالتالي:

ب. **الأسئلة الفرعية:**

- ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل للطفل المتمدرس؟.
- ما هي دوافع الاقبال على استخدام الألعاب الالكترونية؟. هل هي دوافع تعليمية أم ترفيهية؟.
- هل أثرت الالعاب الالكترونية بشكل إيجابي أم سلبي على مستوى التحصيل الدراسي لدى الطفل ؟
-

المطلب الثاني:أدوات الدراسة (البرامج الاحصائية المستخدمة في الدراسة)

قصد القيام بالتحليل الإحصائي للبيانات المتعلقة بموضوع البحث استخدمنا أدوات إحصائية وكذلك برامج إحصائية.

أولا: الأدوات الإحصائية المستخدمة لقياس وتقييم متغيرات الدراسة

- **التكرارات:** هي اسلوب من أساليب التبويب الذي يعتمد على عدد المرات التي تكرر فيها المفردة[1]. وقد استعملت لتحديد عدد الإجابات الخاصة بكل المستجوبين.
- **النسبة المئوية:** وهو تحويل التكرارات المطلقة الى تكرارات نسبية، أي يحسب تكرار كل فئة كنسبة مئوية من مجموع التكرارات التي يتضمنها التوزيع التكراري، ويستخدم لمعرفة التوزيع النسبي لأفراد العينة.[2]

ثانيا : البرمجيات الإحصائية المستخدمة

وتتمثل فيما يلي:

- **برنامج IBM SPSS Statistique v22:**هو برنامج يعد أحد أهم وأشهر حزم البرامج الجاهزة في مجال المعالجة الاحصائية للبيانات.[3]
- **برنامج EXCEL:** هو أحد مجموعة برامج الأوفيس ووظيفته إنشاء الجداول الالكترونية وإجراء العمليات الحسابية والاحصائية المعقدة بسرعة وكفاءة عالية، وكذلك إضافة المخططات والرسوم البيانية.[4]

المبحث الثاني: تفريغ بيانات الدراسة وتحليلها

سيتم عرض نتائج الدراسة وإجراء الاختبارات الإحصائية وذلك من خلال النقاط التالية:

- خصائص عينة الدراسة
- عرض نتائج الدراسة

من أجل تحديد عينة الدراسة قمنا بتمثيل القسم الأول الخاص بالبيانات الشخصية والتي تصف عينة الدراسة باستخدام برنامج SPSS22.

---

[1]- بوشاشي بوعلام،**فوائد الإحصاء، دروس و تمارين**،دار هومة للطباعة و النشر و التوزيع، الجزائر، ص:10.

[2]- عبد العزيز فهمي هيكل، مرجع سابق، ص: 736.

[3]- ابراهيم سالم ابراهيم أبو عمرة، **استخدام تحليل المسار في دراسة العوامل المناخية المؤثرة على كمية الأمطار في محافظة رام الله**، أطروحة ماجستير في الاحصاء، جامعة الأزهر، غزة، ص:43.

[4]- محسن مجم المالكي، **تعلم برنامج مايكروسوفت اكسل 2003**، دار العلوم للنشر و التوزيع، بيروت، بدون سنه نشر، ص:01.

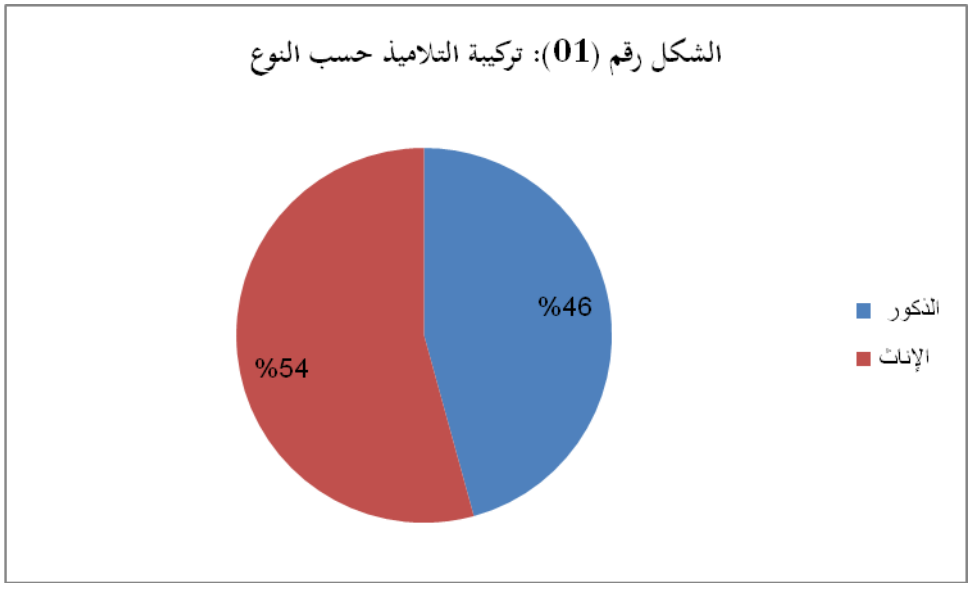
- **سمات العينة**

حتى تكون النتائج أكثر وضوحا قمنا بتمثيلها في جدول ورسم البياني التالي:

الجدول رقم(02): توزيع العينة حسب النوع

النوع	العدد	النسبة
الذكور	48	%46
الإناث	57	%54
المجموع	105	%100

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام SPSS V22



المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (EXCEL)

- من خلال الشكل أعلاه نلاحظ أن عدد الإناث أعلى من عدد الذكور بفارق بسيط، في مدرسة بن موسى البشير.

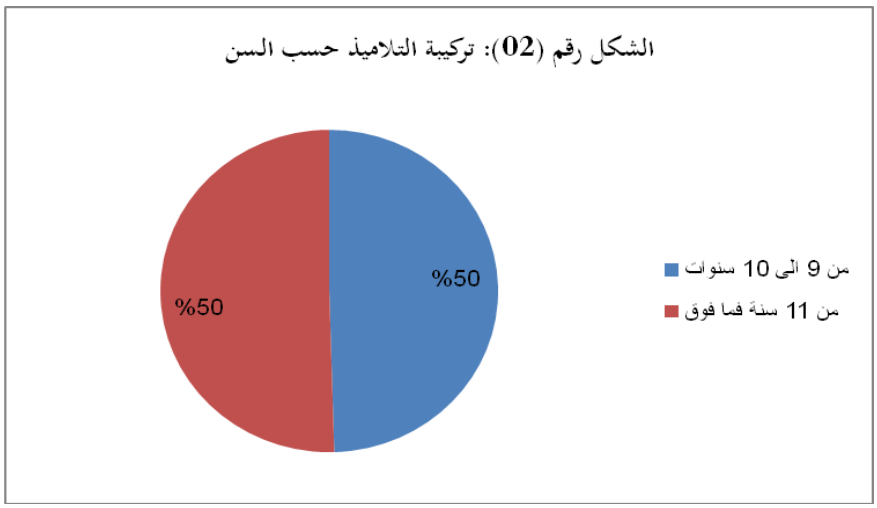
ثانيا: توزيع أفراد العينة حسب السن:

قمنا بتمثيل نتائج الدراسة في الجدول ورسم البياني التالي:

الجدول رقم(03): توزيع العينة حسب السن

السن	العدد	النسبة
من 9 الى 10 سنوات	52	%50
من 11 سنة فما فوق	53	%50
المجموع	105	%100

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام SPSS V22



المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات برنامج (EXCEL)

- من خلال الشكل نلاحظ أن سن التلاميذ في مدرسة بن موسى البشير لا يتجاوز(11 سنة)، فنجد أن التلاميذ الذين تتراوح أعمارهم (من 9 الى 10 سنوات) 52 تلميذ بنسبة 50% والذين تتراوح أعمارهم(11 سنة) 53 تلميذ بنسبة50%، وهذا راجع الى وجود ثلاث مستويات دراسية تم توزيع الاستبيانات عليها تمثلت في السنة الثالثة، الرابعة والخامسة ابتدائي.

ثالثا/ توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي:

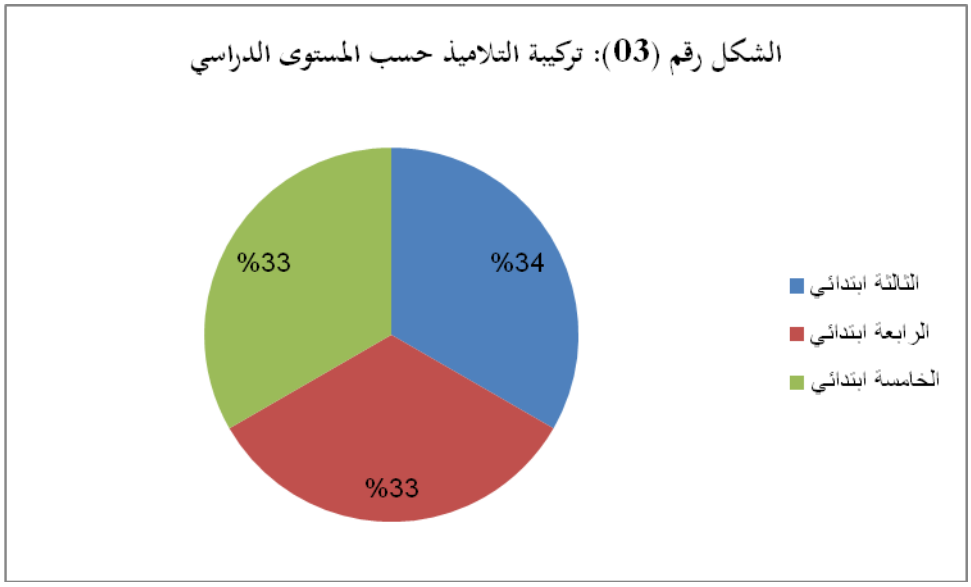
من خلال مخرجات (Excel) على ضوء نتائج الاستبانة تحصلنا على النتائج التي سنعرضها في الجدول والرسم البياني التاليين:

الجدول رقم(04): توزيع العينة حسب المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	العدد	النسبة
الثالثة ابتدائي	35	%33
الرابعة ابتدائي	35	%33
الخامسة ابتدائي	35	33%
المجموع	105	%100

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام SPSS V22

الشكل رقم (03): تركيبة التلاميذ حسب المستوى الدراسي



المصدر: إعداد الطالباتبناء على نتائج الدراسة ومخرجات برنامج (EXCEL)

- نلاحظ أن هناك ثلاث مستويات دراسية، الثالثة ابتدائي، الرابعة ابتدائي والخامسة ابتدائي، كل منهم يحتوي على 35 تلميذ بنسبة 33%.

رابعا/ توزيع أفراد العينة حسب درجة التحصيل الدراسي:

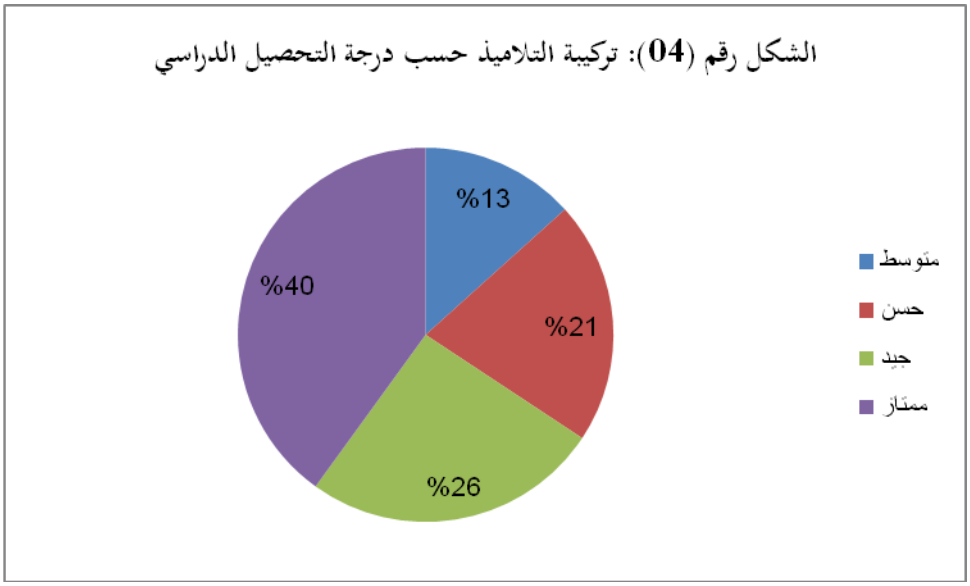
من خلال مخرجات (Excel) على ضوء نتائج الاستبانة تحصلنا على النتائج التي سنعرضها في الجدول والرسم البياني التاليين:

الجدول رقم(05): توزيع العينة حسب درجة التحصيل الدراسي

درجة التحصيل الدراسي	العدد	النسبة
متوسط	14	%13
حسن	22	%21
جيد	27	%26
ممتاز	42	%40
المجموع	105	%100

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام SPSS V22

الشكل رقم (04): تركيبة التلاميذ حسب درجة التحصيل الدراسي



المصدر: إعداد الطالباتبناء على نتائج ال

دراسة ومخرجات برنامج (EXCEL)

- نلاحظ من الشكل السابق أن أعلى نسبة كانت لدرجة التحصيل الدراسي (ممتاز) بنسبة 40%. تليها نسبة 26% التي تمثل درجة التحصيل الدراسي (الجيد)، ثم (حسن) بنسبة 21%، أما أقل نسبة فكانت لدرجة التحصيل الدراسي .(المتوسط) بـ 13%، وهذا يدل على وجود تلاميذ نجباء ومجتهدين بنسبة عالية في مدرسة بن موسى البشير.

اولا: عرض بيانات (عادات وأنماط استخدام الطفل للألعاب الالكترونية)

من أجل تحديد إجابات عينة الدراسة قمنا بتمثيل المحور الأولبجدول تكراري والذييصف إجابات عينة الدراسة باستخدام برنامج SPSS22:

جدول رقم (06): أسئلة المحور الأول .

السؤال	الخيارات	التكرارات	النسبة المئوية %
هل تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	دائما	34	32
	أحيانا	57	54
	نادرا	14	13
ما هو معدل الساعات الي تقضيها في استخدام الألعاب الإلكترونية؟	ساعة	53	51
	ساعتين	35	33
	ثلاث ساعات	17	16
ما هي أنواع الألعاب الالكترونية التي تستخدمها؟	ألعاب ألغاز	19	18
	ألعاب ترفيهية	40	38
	ألعاب حربية	18	17
	ألعاب رياضية	16	15
	ألعاب المغامرات	12	11
ما هي الأجهزة التكنولوجية التي تستخدمها للألعاب الالكترونية؟	كومبيوتر محمول	21	20
	كومبيوتر مكتبي	26	25
	لوحة الكترونية	58	55
ما هي أكثر الأيام التي تستخدم فيها الألعاب الالكترونية؟	السبت	70	67
	الأحد	2	2
	الاثنين	3	3
	الثلاثاء	2	2
	الأربعاء	0	0
	الخميس	4	4

	الجمعة	23	22
	كل يوم	1	1

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

التعليق: من خلال النتائج الموضحة في الجداول السابق فإن أغلب التلاميذيستخدمون الألعاب الالكترونية "أحيانا" بنسبة 54%، ومعدل الساعات التي يقضيها في استخدام الألعاب الالكترونية هو "ساعة" عند أغلب التلاميذ حيث سجل نسبة 51%، أما النوع الغالب للألعاب الالكترونية كانت "الألعاب الترفيهية" بنسبة 38%، وهي نسبة قليلة تدل على التنوع الكبير لدى التلاميذ في اختيار الألعاب، كما أن معظمهم يستخدم "اللوحة الالكترونية" للعب بنسبة 55%.

معظم التلاميذيستخدمون الألعاب الالكترونية في نهاية الأسبوع، فنجد أن يوم "السبت" هو من أكثر الأيام التي يستخدم فيها التلاميذ هذه الألعاب بنسبة 67%، وهذا راجع الى أن الطفل يحتاج الى وقت ولو قليل في نهاية الأسبوع للترفيه عن نفسه بطريقة صحية لا تعرقل مساره الدراسي.

ثانيا : عرض بيانات المحور الثاني (دوافع إستخدام الالعاب الالكترونية)

من أجل تحديد إجابات عينة الدراسة قمنا بتمثيل المحور الثانيبجدول تكراري والذييصف إجابات عينة الدراسة باستخدام برنامج SPSS22:

جدول رقم (07): أسئلة المحور الثاني

السؤال	الخيارات	التكرارات	النسبة المئوية %
ما الشيء الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الالكترونية؟	التصميم	7	7
	الألوان	18	17
	نوع اللعبة	48	46
	أبطال	32	30

ما السبب الذي يستدعيك لممارسة الألعاب الالكترونية؟	حب الفضول	18	17
	الحاجة الى شغل الوقت	32	31
	للتسلية والترفيه	55	52
ما هو الدافع الذي يجعلك تفضل الألعاب الالكترونية عن الألعاب العادية الأخرى؟	متعة الفوز	27	26
	الأحداث الحماسية	46	44
	الحصول على جوائز	32	30
بماذا تشعر عند استخدامك للألعاب الالكترونية؟	القوة والشجاعة	29	27
	الحماس والحيوية	51	49
	القلق والنرفزة	10	9
	شعور عادي	15	14
أسماء الألعاب التي تفضل استخدامها	صبواي	19	18
	ألعاب ben10	34	32
	تلبيس بنات	27	26
	ألعاب لطبخ	13	12
	أخرى	12	11

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

التعليق: من خلال النتائج الموضحة في الجداول السابق فإن أغلب التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية ينجذبون الى "نوع اللعبة"، وهذا بنسبة46%، و52% منهم يمارس هذه الألعاب "للتسلية والترفيه"، كما أن44% منهم تدفعهم هذه الألعاب "أحداثها الحماسية" أكثر من أي شيء آخر، بحيث يشعرون عند استخدامها "بالحماس والحيوية" وهذا ما ذكره49% منهم، كما أن أكثر الألعاب استخداما و تداولا بين التلاميذ هي "ألعاب ben10" التي كانت نسبتها32%و تليها لعبة "تلبيس البنات" بنسبة مقاربة 26%، كما نجد أنه تم ذكر ألعاب أخرى منها (فريفاير ولعبة كلمات كراش وكرة القدم)، وهذا يدل أن الدافع

الذي يجعل الطفل يستخدم الألعاب الالكترونية هو بحثه عن التسلية والترفيه اللذان يشعرانه بالحماس والحيوية، وهذا ما تلبيه له الألعاب الالكترونية.

ثالثا: عرض بيانات المحور الثالث(أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي من الناحية الايجابية)

من أجل تحديد إجابات عينة الدراسة قمنا بتمثيل المحور الثالثبجدول تكراري والذييصف إجابات عينة الدراسة باستخدام برنامج SPSS22:

جدول رقم (08): أسئلة المحور الثالث

السؤال	الخيارات	التكرارات	النسبة المئوية %
ماذا تعلمت من استخدامك للألعاب الالكترونية؟	زيادة دعامة تحصيلك الدراسي	43	41
	التحكم في تقنيات الانترنت	50	48
	إثراء رصيدك اللغوي	12	11
ماذا حققت الألعاب الالكترونية إشباعات؟	معرفية	14	13
	تثقيفية	44	42
	نفسية	19	18
	تعليمية	28	27
بماذا ساعدتك ممارسة ألعاب الفيديو؟	تنمية موهبتك	44	42
	تعزيز الثقة في النفس	33	31
	زيادة مستوى البداهة والذكاء	28	27
هل الألعاب الالكترونية لها دور في زيادة مستواك الدراسي؟	ارتفاع في العلامات ومعدلات التحصيل	42	40
	التفوق والحصول على جوائز	19	18
	اكتساب معلومات جديدة	44	42

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

التعليق: من خلال النتائج نجد أن الألعاب الالكترونية لها أثر ايجابي في جعل الطفل أكثر تحكما في تقنيات الانترنت وذلك بنسبة48%، بحيث هذه الأخيرة تشبعه ثقافيا، حسب رأي

42% من التلاميذ،كما أنها ساعدت في تنمية موهبة42%وتعزيز ثقة 31% وزيادة مستوى ذكاء27 %منهم، وأغلبية التلاميذ بنسبة 40% يرون أن من الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية أنها ترفع في العلامات ومعدلا التحصيل الدراسي لهم، وهذه الآثار راجعة أولا للاستخدام الصحيح في الأوقات الصحيحة لهذه الألعاب.

رابعا: عرض بيانات المحور الرابع (أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي من الناحية الايجابية السلبية)

من أجل تحديد إجابات عينة الدراسة قمنا بتمثيل المحور الرابعبجدول تكراري والذييصف إجابات عينة الدراسة باستخدام برنامج SPSS22:

جدول رقم (09): اسئلة المحور الرابع

السؤال	الخيارات	التكرارات	النسبة المئوية %
ادمانك للألعاب سبب يؤدي بك الى...	الفشل الدراسي	24	22
	التأخر الدراسي	60	57
	الرسوب الدراسي	10	10
	النفور المدرسي	11	11
قضائك مدة طويلة في اللعب يؤدي بك الى...	عدم القدرة على التركيز	38	36
	إدمان لألعاب الفيديو	37	35
	إهمالك للدراسة	17	16
	مشاكل أسرية	13	12
استخدامك للألعاب الالكترونية يؤثر في...	تراجع في التحصيل الدراسي	52	49
	عدم التفاعل داخل القسم	27	26
	صعوبة فهم الدرس	26	25
ما هي الآثار الناتجة عن استخدامك للألعاب الالكترونية؟	عدم الميل لمطالعة الكتب	60	57
	انخفاض في المستوى الدراسي	23	22

	عدم النهوض والتركيز في المدرسة	22	21

المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

التعليق: النتائج الموضحة في الجداول تبين أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي الى التأخر الدراسي بنسبة75%، و 35%-36% منهم يرون أن قضاء مدة طويلة في اللعب يؤدي الى "عدم القدرة على التركيز" و"إدمان ألعاب الفيديو"، كما أن49% من التلاميذ تراجع تحصيلهم الدراسي بسبب هذه الألعاب، من الآثار السلبية الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية هي "عدم الميل لمطالعة الكتب" بنسبة 57%، وهذا راجع الى الاستخدام الخاطئ للتكنولوجيا، الذي بدوره ينتج آثار سلبية من شأنها خفض المستوى الدراسي للطفل المتمدرس وجعله مدمن ولا يستطيع التركيز في دراسته.

الفرع الثالث:الجداول المركبة (بيانات توضح العلاقة بين أسماء الألعاب حسب متغير الجنس)

من أجل تحديد إجابات عينة الدراسة قمنا بتمثيل الفرع الثالث الخاص بجداول مركبة تكرارية والذييصف إجابات عينة الدراسة باستخدام برنامج SPSS22:

جدول رقم (10): السؤال رقم (14) مع متغير النوع

أسماء الألعاب التي تفضل استخدامها؟	النوع				المجموع	
	ذكر		أنثى			
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة
صبواي	12	63,2	7	36,8	19	100
ألعاب ben10	28	82,2	6	17,6	34	100
تلبيس بنات	0	0	27	100	27	100
ألعاب طبخ	0	0	13	100	13	100
أخرى	8	66,7	4	12	12	100
المجموع	84	45,7	57	54,3	105	100

المصدر: إعداد الطالباتبناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

التعليق: خلال النتائج الموضحة في الجدول السابق فإن:

- ألعاب ben10"" هي اللعبة التي يفضلها معظم الذكور بنسبة82,2%،حيث كان عددهم 28 طفل.
- أما الإناث فأغلبيتهنيفضلن لعبة "تلبيس البنات" بنسبة 100%، حيث كان عددهن 27 طفلة.

- **الاستنتاج:**

يختلف كل من الذكور والاناث في اختيار ألعابهم المفضلة حسب طبيعة وميول كل نوع منهم' فنجد أغلبية الذكور يختارون الألعاب الحماسية والحربية في حين نجد أغلبية الإناث يخترن الألعاب الأنثوية الخاصة باللبس والموضة، لكن هذا لا يمنعهن من تجربة الألعاب الأخرى عكس الذكور الذين ليس لديهم أي انجذاب لألعاب البنات.

جدول رقم (11): السؤال رقم (07) مع متغير المستوى الدراسي

ما هي أنواع الألعاب الالكترونية التي تستخدمها؟	المستوى الدراسي						المجموع	
	الثالثة ابتدائي		الرابعة ابتدائي		الخامسة ابتدائي			
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
ألعاب الألغاز	7	36,8	4	21,1	8	42,1	19	100
ألعاب ترفيهية	15	37,5	10	25	15	37,5	34	100
ألعاب حربية	6	33,3	7	38,9	5	27,8	27	100
ألعاب رياضية	2	12,5	10	62,5	4	25	13	100
ألعاب المغامرات	5	41,7	4	33,3	3	25	12	100
المجموع	35	33,3	35	33,3	35	33,3	105	100

- **المصدر: إعداد الطالبات بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)**

التعليق: خلال النتائج الظاهرة في الجدول السابق فإن:

- 41,7% هي أعلى نسبة (لألعاب المغامرات) تحصل عليها تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

- أما تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي فهم من أكثر التلاميذ اختيارا (للألعاب الرياضية) بنسبة 62,5%.
- وتلاميذ السنة الخامسة ابتدائي هم أكثر التلاميذ اختيارا (لألعاب الألغاز).

- **الاستنتاج:**

- يوجد تنوع كبير للألعاب الالكترونية في الفضاء التكنولوجي، وهذا ما يجعل التلاميذ في مختلف المستويات يختارون أكثر من نوع واحد، ويفضلون تجريب الكثير من الألعاب الالكترونية المتوفرة لديهم، ومن خلال الجدول السابق تمكنا من معرفة أن الطفل كل ما زاد مستواه الدراسي اختلفت طريقة اختياره للألعاب فنجد أنه ينتقل من
- ألعاب المغامرات الى ألعاب الرياضة نحوى ألعاب الألغاز، وهذا يدل على نضجه عبر السنين لينتقل من لعبة ترفيهية الى لعبة تثقيفية.

المطلب الثالث: تحليل نتائج (الاجابة على التساؤلات)

سنقوم في هذا الفرع بالإجابة على التساؤلات التي سبق ذكرها.

أولا/تحليل النتائج (السؤال الاول):

- ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل للطفل المتمدرس؟.

- **التحليل**:من خلال النتائج النهائية للجداول المعروضة سابقا نستنتج أن الألعاب الالكترونية تأثر على تحصيل الطفل المتمدرس على المدى البعيد، بحيث عند الاستخدام الخاطئ لها تجعل الطفل مدمن عليها بطريقة خطيرة قد لا تظهر في بداية الاستخدام، ولكنها تتفاقم مع الوقت لتجعل منه طفل عديم التركيز وليس له القدرة على الاستيعاب والفهم، ومنه الرسوب والفشل الدراسي.

لهذا توجب على أولياء الأمور مراقبة أطفالهم باستمرار و تنظيم أوقاتهم جيدا ليستطيعوا بعدها التحكم في آثار هذه الألعاب الالكترونية وجعلها آثار ايجابية بحتة.

ثانيا/ تحليل النتائج (السؤال الثاني):

– ما هي دوافع الاقبال على استخدام الألعاب الالكترونية؟. هل هي دوافع تعليمية أم ترفيهية؟.

• **التحليل**:من خلال النتائج التي تحصلنا عليها في (الجدول رقم (07) والجدول رقم (08))، وجدنا أنهمن دوافع اقبال الطفل على استخدام الألعاب الالكترونية هو (الأحداث الحماسية) التي تبثها هذه الألعاب، بحيث تجذبه لاستخدامها عن طريق (نوع اللعبة) المفضلة لديه، والسبب الذي يستدعيه لذلك هو بحثه عن (التسلية والترفيه)، بالإضافة الى أنها تشعره (بالحماس والحيوية) و(القوة والشجاعة)، وهذا ما يريد الطفل الحصول عليه في هذه الفئة العمرية، كما تعتبر هذه الدوافع ترفيهية من جهة أنها تُخرج الطفل مؤقتا من دائرة الدروس المدرسية الروتينية، ومن جهة أخرى تعتبر دوافع تعليمية لما تحققه من اشباعات تثقيفية تساعد الطفل على تنمية موهبته بالتحكم في تقنيات الانترنت ومنه تعزيز ثقته بنفسه.

التحليل : ثالثا/ تحليل النتائج (التساؤل الثالث):

– هل أثرت الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي أم سلبي على مستوى التحصيل الدراسي لدى الطفل؟

• **التحاليل**: من خلال النتائج التي تحصلنا عليها في (الجدول رقم (09) والجدول رقم (08))، وجدنا أنه من تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل من الناحية الايجابية نجد في تحصيله الدراسي انها ساهمت في زيادة تحكمه في تقنيات الانترنت كما نجد زيادة دعامة تحصيله الدراسي في الدرجة الثانية .

–كما ان ممارسته للالعاب الفيديو ساعدته في تطوير وتنمية موهبته .

–ومن الناحية السلبية فإدمان الالعاب الالكترونية يسبب لهم بنسبة في التأخر الدراسي بنسبة 60 % كما ان قضائهم لمدة طويلة في اللعب يؤدي بهم إلى عدم القدرة للتركيز وإهمال الدراسة مما يؤثر عليهم بشكل سلبي أثناء مسيرتهم الدراسية .

ثانيا/تحليل النتائج (التساؤل الرئيسي):

- **ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على تحصيل المستوى الدراسي لدى الطفل بمدرسة بن موسى البشير؟.**

التحليل:يبين لها الجدول رقم (05) أن درجة التحصيل الدراسي الغالبة لدى تلاميذ مدرسة بن موسى البشير هي (من جيد الى ممتاز) بنسبة 66%، وهذا يدل على أن الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية غالبة على الآثار السلبية لها، بحيث تعمل الألعاب الالكترونية على اثراء الرصيد اللغوي لدى الطفل وهذا يساعده على زيادة مستوى البداهة والذكاء لديه مما يزيد من دعامة تحصيله الدراسي، ولكن ليتحقق هذا يجب على الآباء ضبط أطفالهم وتنظيم أوقات اللعب المسموح بها، لأن النسبة الباقية 34% التي تمثل درجة تحصيل (من متوسط الى حسن) تدل على أن الطفل قد يتأثر سلبيا بهذه الألعاب الالكترونية، فتجعله غير قادر على التركيز ولديه صعوبة في فهم الدرس، كما تسبب له الكسل وعدم النهوض للمدرسة، وهذا يؤثر على تحصيله الدراسي فيتراجع تدريجيا الى الأسوء.

خلاصة الفصل

جاءت هذه الدراسة لتحديد تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل، وقد توصلت الدراسة من خلال الاجابة على التساؤلات المطروحة إلى عدة استنتاجات نذكر منها أن:

- كشفت نتائج الدراسة عن ما يلي:

- تأثر على تحصيل الطفل المتمدرس على المدى البعيد، بحيث عند الاستخدام الخاطئ لها تجعل الطفل مدمن عليها بطريقة خطيرة قد لا تظهر في بداية الاستخدام، ولكنها تتفاقم مع الوقت لتجعل منه طفل عديم التركيز وليس له القدرة على الاستيعاب والفهم، ومنه الرسوب والفشل الدراسي.
- أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا للطفل هي (الألعاب الترفيهية) من الدرجة الأولى، فالطفل بطبيعته يبحث دائما عن ما يبعث فيه الحماس ويشعره بالحيوية، ومن الدرجة الثانية نجد أن الطفل تتغير اختياراته كلما انتقل من مستوى دراسي الى آخر، فنجد تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي هم من أكثر التلاميذ اختيارا (لألعاب المغامرات) أما تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي هم من أكثر التلاميذ اختيارا (للألعاب الرياضية)، في حين تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي هم من أكثر التلاميذ اختيارا (لألعاب الألغاز).
- يوجد من دوافع اقبال الطفل على استخدام الألعاب الالكترونية هو (الأحداث الحماسية) التي تبثها هذه الألعاب، بحيث تجذبه لاستخدامها عن طريق (نوع اللعبة) المفضلة لديه، والسبب الذي يستدعيه لذلك هو بحثه عن (التسلية والترفيه)، بالإضافة الى أنها تشعره (بالحماس والحيوية) و(القوة والشجاعة)، وهذا ما يريد الطفل الحصول عليه في هذه الفئة العمرية، كما تعتبر هذه الدوافع ترفيهية من جهة أنها تُخرج الطفل مؤقتا من دائرة الدروس المدرسية الروتينية، ومن جهة أخرى تعتبر دوافع تعليمية لما تحققه من اشباعات تثقيفية تساعد الطفل على تنمية موهبته.

تعمل الألعاب الالكترونية على اثراء الرصيد اللغوي لدى الطفل وهذا يساعده على زيادة مستوى البداهة والذكاء لديه مما يزيد من دعامة تحصيله الدراسي، ولكن ليتحقق هذا يجب على الآباء ضبط أطفالهم وتنظيم أوقات اللعب المسموح بها.

الخاتمة

الخاتمة

من خلال دراستنا لموضوع الذي يعد من بين المواضيع الحديثة والمتمثلة في تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل ومن خلال إجراء الدراسة على عينة من أطفال ابتدائية بن موسى البشير يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها تؤثر بشكل كبير على التحصيل الدراسي للطفل .

وتكمن أهمية دراستنا في معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل وكذلك معرفة استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية وأنواعها ممارستها وأيضا معرفة تأثيرها في التحصيل الدراسي الايجابي و السلبي ومن هنا نستنتج أن الألعاب الإلكترونية بكل أنواعها تؤثر على الطفل في التحصيل الدراسي على حد سواء .

التوصيات المقترحة :

– عدم ترك الأطفال لمدة طويلة وهم يلعبون بالألعاب الإلكترونية ومحاولة اخراجهم من العالم الافتراضي .

–توزيع الوقت بين اللعب والدراسة و تخصيص أوقات اللعب وعدم تجاوز مدة ساعة في اللعب .

–الرقابة من طرف الوالدين و الحرص على القيام بواجبتهم من بعدها اللعب .

– تشجيع الطفل على ممارسة الألعاب التي تنمي الذكاء والفكر للطفل .

– تحديد الأولياء الألعاب الإلكترونية التي ينبغي لطفي اللعب بها .

قائمة المراجع

1-الكتب

1. إلهام فنان ، فطيمة حمدي: دور الكتاب الإلكتروني في التحصيل الدراسي لدى الطالب الجامعي، دراسة ميدانية على عينة من طلبة كلية العلوم الإنسانية
2. أمير محمد مدري : المتغيرات الأسرية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الأساسية بمحافظة عمران، كلية التربية قسم أصول التربية، جامعة صنعاء، 2012.
3. بن غديقة شريعة ، مطبوعات مقياس منهجية وتقنيات البحث ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة د محمد لمين دباغين ، سطيف 2.
4. بشاشي بوعلام، فوائد الإحصاء، دروس و تمارين ،دار هومة للطباعة و النشر و التوزيع، الجزائر.
5. حنان عبد الحميد العناني: اللعب عند الاطفال الاسس والنظرية التطبيقية. دار الفكر، ط9،عمان.
6. حنان عبد الحميد العناني: اللعب عند الاطفال الاسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، ط9، عمان ،2014.
7. راشدي علي: مفاهيم ومبادئ تربوية، دار الفكر العربي، ط1، مصر، 1993.
8. السعدي الغول السعدي ، العينات وانواعها ، الدبلوم الخاص في التربية
9. أنطونيو نعمة ، المنجد في اللغة العربية المعاصرة ، د ط ، دار المشرق ، لبنان، 2000 .
10. طه أحمد زبيدي ، معجم مصطلحات الدعوى و الإعلام الإسلامي ، ط 1 ، دار النفائس ، عمان الأردن ، 2009 .
11. حسن عماد مكاوي و ليلى السيد ، الاتصال و نظرياته المعاصرة ، ط ، الدار المصرية اللبنانية ، 2001 .
12. الشيخ عبد الله البستاني ، الوفي معجم وسيط اللغة العربية ، ط ج ، مكتبة البيان ، لبنان ، 1990.
13. سوزانا ميلر: سيكولوجية اللعب : ترجمة حسين عيسى، عالم المعرفة، الكويت، 1987.
14. عبد الكريم بوحفص ،اسس ومناهج البحث ،في علم النفس ،ديوان المطبوعات الجامعية .
15. علي عبد الحميد أحمد: التحصيل الدراسي وعلاقته بالقيم الاسلامية التربوية، مكتبة حسين العصرية للطباعة، لبنان.

16. عيد الفتاح بيوني حجازي، الأحداث والأنترنت، دراسة أثر الأنترنت في انحراف الأحداث، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، د ط، 2004 .
17. محسن مجم المالكي، تعلم برنامج مايكروسوفت اكسل 2003، دار العلوم للنشر و التوزيع، بيروت، بدون سنه نشر.
18. محمد أحمد صوالحة: علم النفس اللعب، دار الحامد، ط1، عمان، 2004.

19. محمد بروا: أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعين والمشغلين بالتربية والتعليم، دار الأمل ، 2010..
20. محمد عبد الحميد ، البحث العلمي في الدراسات الاعلامية ،عالم الكتب ، ط1 ،القاهرة 2000.
21. محمد مزيان محمد ،منهج البحث العلمي وتقنياته ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ،ط1.
22. مصطفى حميد الطائي ، خير ميلاد ابو بكر ، مناهج للبحث العلمي وتطبيقاته في العلوم السياسية ، دار الوفاء ، الاسكندرية ط1 ، سنة 2007.
23. صلاح الدين محمود علام : قياس والتقويم التربوي والنفسي أساسيتيه وتطبيقاته وتوجهاته المعاصرة ،دار الفكر العربي ، 2002، القاهرة .
24. منيرة بنت خميس بنت محمد: بحث عن التحصيل الدراسي .
25. موريس أنجلس ، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية ، ترجمة بوزين صحراوي ،متابعة مصطفى ماضي ،دار القصبة للنشر والتوزيع الجزائر ، ط2 .
26. ميسر خليل الحباشة: التغذية الراجعة وأثرها في التحصيل الدراسي، دار جليس الزمان، ط1، عمان، 2014.
27. نبيل عبد الهادي: سيكولوجية اللعب وآثرها في تعلم الأطفال، دار وائل، ط1، عمان، 2004.
28. نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين.
29. وسام سالم وايف، تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال ، دراسة وصفية تحليله للأطفال للفئات العمرية من8-15سنة ،بابل 2015.
30. salen, kand zimmerman, rules of play : game design fundamentals cambridge, m a : mit press, 2004,.
31. 55- محمد محمود الحلبة ، الالعاب ، ط 2 ، دار المسيرة ، عمان ، 2007
32. حسين عبد الحميد أحمد رشوان ، أطفال الشوارع ،دار الكتب الوثائق القومية ، الاسكندرية .

33. محمد منير أحمد زبون ،أثر استخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تنمية التحصيل الدراسي مهارات التفكير والتأمل لدى الطلبة.

2- المقالات

1. فضيلة عرفات ،سيكولوجية اللعب عند الأطفال ،مقال منشور في 2011/01/04.
2. رزق ليليا ،إشكالية إدمان الالعاب الالكترونية لدى الطفل ،دراسة ميدانية على عينة من أطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة ،مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية ،العدد06 ،جامعة الجلفة
3. منير ركاب ،الالعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ،السوق الالكترونية الموازية ،جريدة أعلام تك الاسبوعية ، العدد 05 من 22 إلى 29 أكتوبر 2006
4. قدي سومية ،إدمان الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر فيوسط المدرسي ،دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائي بولاية مستغانم ،مجلة التنمية البشرية ، العدد10
5. جلاب مصباح ، بعايري حسان: اهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وادواره التربوية والاجتماعية)مقاربة نظرية(مجلة الراصد لدراسة العلوم الاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، جانفي2021.
6. -يكي . وليد الشو ،العربي العلمي، ملحق علمي لمجلة العربي ،العدد 2005/10/05.
7. نجلاء نصير بشور، الألعاب الإلكترونية :إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31 ، تشرين الثاني، 2004 .
8. محمد معطلاوي ، أثار إدمان الاطفال والمراهقين على الالعاب والالكترونية ، مجلة دراسات في علوم الانسان والمجتمع ، المجلد 05 العدد 01 ،2022/03/02.
د / بن سليم حنين زرقط بولرباح ،الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية ، مجلة أفاق مجلد: 12 عدد: 04 السنة 2020 ، مجلد: 12 عدد: 04 السنة .

المذكرات و الرسائل الجامعية :

1. يحيى مصطفى عليان ، البحث العلمي أسسه ومناهجه واساليبه ،حيث الافكار الدولية ،جامعة البلقاء التطبيقية الأردن .
2. . ابراهيم سالم ابراهيم أبو عمرة، استخدام تحليل المسار في دراسة العوامل المناخية المؤثرة على كمية الأمطار في محافظة رام الله، أطروحة ماجستير في الاحصاء، جامعة الأزهر، غزة.
3. أحمد جويدة: علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ بمركز التعليم والتكوين عن بعد، رسالة ماجستير، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2015.
4. أحمد، سمية عبد الحميد؛ والمرسي ، نجاح السعدي (1998م) فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة التربية العلمية الجمعية المصرية للتربية العلمية، جامعة عين شمس .
5. سميرة بوشعالة ، البناء المنهجي لرسائل الماجستير في علم الاجتماع التنمية سنة 2008.
6. عبد النور أحمد ،الالعاب الالكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعدوانية ،لعبة باجي موبايل ،مذكرة مكملة لنيل لشهادة الماستر لعلم النفس ، كلية علم النفس وعلوم التربية والأفلاطونيات ،جامعة عبد الحميد مهري ،2020/2021.
7. هباء سعاد ونوال نرزق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنيف المدرسي، أطروحة ماستر، جامعة الجيلالي خميس مليانة ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، 2016.
8. بوطاعة المختار: استخدام المراهقين-الأحداث- الفايسبوك وأثره على التحصيل الدراسي، مذكرة لنيل شهادة ماستر، تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2020-2019.
9. سعاد و هناء بن مرزوق نوال، الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية تخصص: سيسيولوجيا العنف و العلم الجنائي مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، 2016/2015.
10. مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير كلية علوم الاعلام والاتصال ،كلية. العلوم السياسية والاعلام ،جامعة الجزائر 2012/2011.

11. زهية بودبية، رشيدة منغور: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، دراسة في الإستخدمات والإشباعات على العينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي، رسالة ماستر، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، 2018.
12. أميرة مشري: اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. دراسة ميدانة من منظور عينة من الاولياء بمدينة ام البواقي، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة. جامعة العربي بن مهيدي، أم البواق ،2017/2016.
13. المتمدرسين، رسالة ماجستير، تخصص الارشاد النفسي الرياضي ،جامعة الجرائر، يوسف بن خدة .

المواقع الإلكترونية

1. مني عيد الله، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية في http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic .
2. عيد الله ي عيد العزيز الهد لق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض في www.alukal.net،31/05/2022 .
3. فاديا الموسى، انواع الألعاب الالكترونية، https://sitetes.google.com، fd-Google sites.
4. فاطمة السعيدي همال، الطفل و الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية و عمق التأثير، دار الخليج https://books-google.dz .

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر
-الوادي-

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم العلوم الإنسانية

استمارة استبيان حول موضوع

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل

دراسة مسحية على عينة من أطفال ابتدائية بن موسى البشير- الوادي-

في إطار التحضير لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص سمعي بصري

من إعداد :

*** هميسي ريحانة**

*** عكيشي أميمة**

إشراف الأستاذة:

*** قيطة فاطمة الزهراء**

ملاحظة:
إن معلومات هذه الاستمارة سرية ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي
لذا نرجو منكم الإجابة عن الأسئلة بكل موضوعية.

السنة الجامعية: 2021-2022

السمات العامة:

1 /الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2/السن: من 9 الى 10 ☐ من 10 الى ☐

3/ المستوى الدراسي : ثالثة ابتدائي ☐ الرابعة ابتدائي ☐ الخامسة ابتدائي ☐

4/ درجة التحصيل الدراسي: متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

المحور الاول : عادات وأنماط استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية

5/ هل تستخدم الألعاب الإلكترونية:

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

6/ ماهو معدل الساعات التي يقضيها في استخدام الألعاب الإلكترونية يوميا

ساعة ☐ ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐

7/ ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها

ألعاب الألغاز ☐ ألعاب الترفيهية ☐ ألعاب حربية ☐

ألعاب رياضية ☐ ألعاب المغامرات ☐

8/ ماهي الأجهزة التكنولوجية التي تستخدمها الألعاب الإلكترونية

كومبيوتر محمول ☐ كومبيوتر مكتبي ☐ لوحة إلكتروني ☐

9/ ماهي أكثر الأيام التي تستخدم فيها الألعاب الإلكترونية

السبت ☐ الأحد ☐ الأثنين ☐ الثلاثاء ☐

الأربعاء ☐ الخميس ☐ الجمعة ☐

المحور الثاني: دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية

10/ ما شيء الذي يجذبك الاستخدام الألعاب الإلكترونية

التصميم ☐ الألوان ☐ نوع اللعبة ☐ أبطال ☐

11/ ما السبب الذي يستدعيك لممارسة الألعاب الإلكترونية

حب الفضول ☐ الحاجة إلى شغل الوقت ☐ لتسلية والترفيه

12/ ما هو الدافع الذي يجعلك تفضل الألعاب الإلكترونية عن الألعاب العادية الأخرى

متعة الفوز ☐ الأحداث الحماسية ☐ الحصول على جوائز ☐

13/ استخدامك الألعاب الإلكترونية هل يجعلك تشعر به

القوة والشجاعة ☐ الحماس والحيوية ☐ القلق و النرفزة ☐

شعور عادي ☐

14/ أسماء الألعاب التي تفضل استخدامها

صبواي ☐ ألعاب ben10 ☐ تلبيس بنات ☐

ألعاب الطبخ ☐

أذكر

أخرى:.....

المحور الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من الناحية الإيجابية

15/ ماذا تعلمت من استخدامك للألعاب الإلكترونية

زيادة دعامة تحصيلك الدراسي ☐

التحكم في تقنيات الأنترنت ☐

إثراء رصيدك اللغوي ☐

أخرى

أذكرها:.....

16/ ماذا حققت الألعاب الإلكترونية إشباعات

معرفية ☐ تثقيفية ☐ نفسية ☐

تعليمية ☐

17/ممارسة ألعاب الفيديو ساعدتك في

تنمية موهبتك وتطويرها ☐

تعزيز الثقة في النفس ☐

زيادة مستوى البداهة وذكاء ☐

أخرى

أذكرها:.....

18/هل الألعاب الإلكترونية لها دور في زيادة مستواك الدراسي

ارتفاع في العلامات ومعدلات التحصيل ☐

التفوق والحصول على جوائز ☐

اكتساب معلومات جديدة ☐

أخرى

أذكرها:.....

المحور الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من الناحية السلبية

19/هل إدمانك للألعاب سب يؤدي بك إلى

الفشل الدراسي ☐ **التأخر الدراسي** ☐ **الرسوب الدراسي** ☐

النفور المدرسي ☐

20/ قضاءك لمدة طويلة في اللعب يؤدي إلى

عدم القدرة التركيز ☐ **إدمان لألعاب الفيديو** ☐ **إهمالك للدراسة** ☐

مشاكل أسرية ☐

21/ استخدامك للألعاب الإلكترونية يؤثر في

تراجع في تحصيل الدراسي ☐

عدم التفاعل داخل القسم ☐

صعوبة الفهم للدروس ☐

22/ ماهي الأثار الناتجة عن استخدامك للألعاب الإلكترونية

عدم الميل للمطالعة الكتب ☐

انخفاض في المستوى الدراسي ☐

عدم النهوض والتركيز في المدرسة ☐

مجموعة من الصور توضح لألعاب الالكترونية :

1–صورة توضح لعبة بان10

––

2–صورة توضح لعبة صاب واي

3- لعبة سرقة السيارات رقم 3

4- صورة توضح لعبة ستريك كونتر 6.1