وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر- الوادي
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم العلوم الاجتماعية

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر أكاديمي في علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع التربية

بعنوان

الألعاب الالكترونية وانعكاسها على التحصيل الدراسي للتلميذ

دراسة ميدانية على عيّنة من تلاميذ الطور الثانوي بولاية الوادي

إعداد الطالبتين:
✓ فاطمة خالدي
✓ هدى العوامر

إشراف الأستاذ
أ.د صالح العقون

نوقشت المذكرة علنا يوم

2025/05/28

أمام لجنة المناقشة المكونة من السادة

الاسم واللقب	الرتبة	الجامعة	الصفة
سمية عزابي	أستاذ مساعد قسم: ب	جامعة حمه لخضر - الوادي	رئيسا
صالح العقون	أستاذ التعليم العالي	جامعة حمه لخضر - الوادي	مشرفا ومقررا
منال الأسود	أستاذ مساعد قسم: ب	جامعة حمه لخضر - الوادي	ممتحنا

السنة الجامعية:2025/2024

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر- الوادي
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم العلوم الاجتماعية

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر أكاديمي في علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع التربية

بعنوان

الألعاب الالكترونية وانعكاسها على التحصيل الدراسي للتلميذ

دراسة ميدانية على عيّنة من تلاميذ الطور الثانوي بولاية الوادي

إعداد الطالبتين:
✓ فاطمة خالدي
✓ هدى العوامر

إشراف الأستاذ
أ.د صالح العقون

نوقشت المذكرة علنا يوم

2025/05/28

أمام لجنة المناقشة المكونة من السادة

الاسم واللقب	الرتبة	الجامعة	الصفة
سمية عزابي	أستاذ مساعد قسم: ب	جامعة حمه لخضر - الوادي	رئيسا
صالح العقون	أستاذ التعليم العالي	جامعة حمه لخضر - الوادي	مشرفا ومقررا
منال الأسود	أستاذ مساعد قسم: ب	جامعة حمه لخضر - الوادي	ممتحنا

السنة الجامعية:2025/2024

الإهداء

قال تعالى (فرحين بما آتاهم الله من فضله)

الحمد لله حبا وشكرا وامتنانا على البدء والختام

لم تكن الرحلة قصيرة ولم يكن الحلم قريبا ولا الطريق محفوفا بالتسهيلات لكني فعلتها ونلتها لأنني أستحق .

ـ أهدي تخرجي إلى من أحمل إسمه بكل فخر إلى من أماط الأشواك عن طريقي ليمهد طريق العلم لي " أبي الغالي"

ـ إلى من كان دعاؤها سر نجاحي وحنانها بلسم جراحي " أمي الغالية"

ـ إلى رفيق وصديق الأيام جميعا بحلوها ومرها ، الداعم والمشجع لي " زوجي الغالي"

ـإلى من حلت بركة وجودها في حياتي ومن ملأت ضحكاتها الجميلة عمري إبنتي " إمتنان"

ـإلى إخوتي وأخواتي وكل الأقارب والأصدقاء والأحبة

ـ إلى صديقتي خلال المشوار الجامعي وزميلتي في هذا العمل " هدى العوامر"

فاطمة

الحمد لله حبا و شكرا و امتنانا على البدء و الختام

قال تعالى و آخر دعواهم أن الحمد لله رب العالمين

لم تكن الرحلة قصيرة ولا ينبغي لها أن تكون و لم يكن الحلم قريبا ولا الطريق محفوفا بالتسهيلات لكنني فعلتها فالحمد لله الذي سير البدايات و بلغنا النهايات بفضلة

أهدي تخرجي إلى من كلل العرق جبينه و من علمني أن النجاح لا يأتي إلا بالصبر و الإصرار إلى النور الذي أنار دربي و السراج الذي لا ينطفئ نوره بقلبي أبدا من بذل الغالي و النفيس و إستمديت منه قوتي و اعتزازي بذاتي ..... والدي العزيز

إلى النور الذي يضيء لي الطريق و صوت الامل الذي يبدد مخاوفي كلماتك الداعمة و تشجيعك المستمر جعل من أحلامي ممكنة من تحدياتي بسيطة أنت مصدر قوتي و ملهمتي الدائمة .....أمي العزيزة

إلى ضلعي الثابت و أماني أيامي إلى من شددت عضدي بهم فكانوا لي ينابيع أرتوي منها إلى خيرة أيامي و صفوتها إلى قرة عيني .....إخوتي الغاليين

لكل من كان عونا و سندا في هذا الطريق بعائلتي و الاصدقاء الأوفياء و رفقاء السنين لأصحاب الشدائد و الازمات إلى من أفاضني بمشاعره و نصائحه المخلصة

إلى شريكة الدرب و الكفاح ما كنا لنصل لولا تشاركنا الصدق و العمل و الارادة .... لك نصف هذا النجاح و نصف الامتنان .....فاطمة خالدي

هدى

شكر وتقدير

قال رسول الله صلى الله عليه و سلم " من لم يشكر الناس ،لم يشكر الله "

نحمد الله تعالى حمدا كثيرا على ما أكرمنا به لإتمام هذا الدراسة التي نرجو أن تنال رضاه

ـ ثم نتوجه بجزيل الشكر وعظيم الإمتنان الى الأستاذ المشرف د.العقون صالح الذي لم يبخل علينا يوما بإرشاداته وتوجيهاته .

ـ إلى كل يد رافقتنا في هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد

ـإلى كل الأساتذة الأفاضل بكلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية على ما قدموه لنا طيلة مراحل هذا المشوار الدراسي.

ملخص الدراسة باللغة العربية:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية وانعكاسها على التحصيل الدراسي للتلاميذ، وذلك انطلاقا من التساؤل الرئيسي: هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

ويندرج تحت هذا السؤال أسئلة فرعية نذكرها على النحو التالي:

- هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على تركيز التلميذ داخل القسم؟
- هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ؟
- هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم؟

ولقد تم الاعتماد في هذه الدراسة على المنج الوصفي التحليلي. ولجمع البيانات استخدمنا الاستبيان الذي تضمن 27 بندا مقسما إلى 04 محاور.

خصص المحور الأول للبيانات العامة و03 محاور الأخرى للإجابة على فرضيات الدراسة. وكما أجريت هذه الدراسة الميدانية على عينة مكونة من 135 تلميذا بالاعتماد على العينة العرضية في 03 ثانويات من بلدية الوادي. ولقد تم التوصل إلى جملة من النتائج أهمها:

- تساهم الألعاب الإلكترونية في قيام التلميذ بالفوضى داخل القسم.
- تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم.
- تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تشتت انتباه التلميذ داخل القسم.
- تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم التزام التلميذ بالنظام الداخلي للقسم.
- تساهم الألعاب الإلكترونية سلبا في انشغال التلميذ بالهاتف خلال سير الحصص الدراسية.
- يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقا أمام حصول التلميذ معلات جيدة.

الكلمات المفتاحية: التحصيل الدراسي – الألعاب الالكترونية – التلميذ

Summary of the study in English:

The dissertation aims to discover the effect of Electronic games on student's learning achievement. Through This study we investigate The disadvantages of electronic games on learner's Learning achievement which Lead us to another questions:

- does The electronic games effect on student's Concentration in classroom ?
- do the electronic games effect on their examinations.Results?
- do the electronic games effect on their behaviour in classroom?

In this study descriptive analysis approach is used in addition to questionnaire which contains 27 clause that is divided to 4 sections. The first section is for general data, other section analysis The hypotheses. 135 students are included from different high school.

This study provides that electronic games cause mess in classroom, the student cannot contribute in team work.

They lose their concentration in classroom and listening to their teachers and keeping playing by phone through lecture.

The results of the study should that the electronic games has a negative effect on the learners education.

Key words: Learning achievement - Electronic games - Student

المحتويات

مقدمة ..... أ

الفصل الأول: الأدبيات النظرية والتطبيقية 5

تمهيد: 6

المبحث الأول: تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة 7

1. التحصيل الدراسي 7

2. الألعاب الإلكترونية 7

المبحث الثاني: العلاقة بين متغيرات البحث 8

المبحث الثالث: الأدبيات التطبيقية 8

أولا: الدراسات السابقة 8

ثانيا: التعقيب على الدراسات السابقة 12

المدخل النظري 12

خلاصة الفصل الأول: 16

الفصل الثاني: الدراسة الميدانية 17

تمهيد: 18

المبحث الأول: الطريقة والأدوات 19

أولا الطريقة 19

ثانيا: الأدوات 20

المبحث الثاني: النتائج والمناقشة 21

أولا: النتائج 21

ثانيا: المناقشة..... 41

الاقتراحات والتوصيات:..... 48

خلاصة الفصل الثاني: 50

خاتمة 51

قائمة المصادر والمراجع: 52

الجدول 1: يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس: 21
الجدول 2: يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير السن 21
الجدول 3: يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى الدراسي..... 22
الجدول 4: يوضح توزيع المبحوثين حسب حاجتهم لإعادة السنة 22
الجدول 5: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعمل الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ على التقليل من انتباهه البصري داخل القسم. 23
الجدول 6: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعمل الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ على التقليل من إصغائه الجيد للدروس داخل القسم 24
الجدول 7: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تشتيت انتباه التلميذ أثناء الدرس 25
الجدول 8: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عدم انتباه التلميذ لشرح الأساتذة للحصص الدراسية 25
الجدول 9: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تقف الألعاب الإلكترونية عائقا أمام الفهم الجيد للدروس. ... 26
الجدول 10: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في شرود ذهن التلميذ خلال الحصص الدراسية 27
الجدول 11: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تشويش ذهن التلميذ في الحصص الدراسية 28
الجدول 12: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم تقديم التلميذ الإجابات الجيدة خلال المشاركة في الحصص الدراسية 28
الجدول 13: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على الحصول على علامات جيدة عند إنجاز الواجبات المنزلية 29
الجدول 14: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم حصول التلميذ على علامات جيدة في الامتحان 30
الجدول 15: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على تحقيق إنجاز جيد لمشاريعه البحثية 30

الجدول 16: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقا أمام حصول التلميذ على معدلات جيدة 31
الجدول 17: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقا أمام حصول التلميذ على مراتب مشرفة..... 32
الجدول 18: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم حصول التلميذ على نقاط جيدة في التقويم المستمر 33
الجدول 19: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تدني المستوى الدراسي للتلميذ 34
الجدول 20: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية سلبا في انشغال التلميذ بالهاتف خلال سير الحصص الدراسية 35
الجدول 21: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم جرية التلميذ مع الأسئلة التي يتم طرحها خلال الحصص الدراسية..... 36
الجدول 22: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تعامل التلميذ سلبا مع زملائه داخل القسم 36
الجدول 23: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم التزام التلميذ بالنظام الداخلي للقسم..... 37
الجدول 24: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في قيام التلميذ بالفوضى داخل القسم 38
الجدول 25: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم..... 38
الجدول 26: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية عن الحضور إلى القسم بشكل منتظم 39
الجدول 27: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تعنيف التلميذ لزملائه داخل القسم 40
الجدول 28: يوضح مجموع نسب محور الفرضية الأولى..... 41

الجدول 29 : يوضح مجموع نسب محور الفرضية الثانية. 43
الجدول 30 : يوضح مجموع نسب محور الفرضية الثالثة 45

الملحق 1: استبيان موجه لتلاميذ الطور الثانوي 53

1. توطئة:

تشهد المجتمعات اليوم تطورا تكنولوجيا كبيرا في عدة مجالات ومن بين هذه المجالات يبرز المجال الترفيهي الذي يتضمن الألعاب الإلكترونية والتي تعتبر أكثر وسائل الترفيه انتشارا في وقتنا الراهن، ويمارسها جميع فئات المجتمع من بينهم فئة التلاميذ حيث تجاوزت تأثيراتها مجرد سلوكهم ودوافعهم لتتعدّى إلى تحصيلهم الدراسي.

2. الإشكالية:

يعتبر التطور التكنولوجي أحد أهم العوامل التي تؤثر على تقدم المجتمعات وتطورها في مختلف المجالات ومنذ العصور القديمة، كان الإنسان يبتكر وسائل وأدوات لتسهيل حياته وتحسينها، ومع مرور الوقت، تطورت التكنولوجيا بشكل كبير، مما أدى إلى ظهور اختراعات واكتشافات جديدة ولا يمكن لأحد أن ينكر تأثيرها الفاعل في تسيير عجلة الحياة وواقعها المتعدد الاتجاهات وأهمية هذه التطورات وغاياتها فيما أفرزته من وسائل وامكانيات تكنولوجية في غاية الأهمية والضرورة التي فرضت بموجب ذلك سيطرتها على وعي الإنسان ونشاطه وحاجاته.

ويعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع وخاصة التلاميذ ومن بين أبرز وسائل اللعب حاليا نجد الألعاب الإلكترونية التي تشكل جزءا صغيرا من الواقع الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة والتي تتواجد بشكل متزايد في حياة التلاميذ حيث لا يخلو أي بيت من الأجهزة الإلكترونية وأصبحوا يقضون وقتا طويلا في ممارسة هذه الألعاب بجميع أصنافها وأشكالها كألعاب الفيديو، حيث مسّت هذه الألعاب مختلف الأوساط الاجتماعية والتي يعتبر الوسط المدرسي أهمها.

حيث تعتبر المدرسة من المؤسسات الاجتماعية الأساسية التي تلعب دورا مهمًا في تشكيل شخصية الأفراد وتوجيههم نحو المستقبل وهي فضاء يتلقّى فيه التلاميذ علمهم ويتم الكشف عن قدراتهم ومهاراتهم التي تتناسب مع ميوله واحتياجاتهم.

فمع انتقال التلميذ من العالم الرقمي الترفيهي إلى عالم المدرسة يكون قد شكّل مجموعة مواقف تحدد بدورها سير العملية التربوية لديه، أي كل ما اكتسبه التلميذ من ممارسة للألعاب الإلكترونية ينعكس عليه بشكل أو بآخر على تحصيله الدراسي وعلى عملية التفاعل مع أقرانه داخل المؤسسة التعليمية. في حين يشكّل الاستخدام المفرط لهاته الألعاب وإمضاء أوقات طويلة في اللعب انعكاسات وآثار من شأنها تخفيض مستواه الدراسي وتدهور نتائجه الدراسية. وهذا ما سنسعى إلى الكشف والتعرف عليه في دراستنا هذه ألا وهو انعكاس الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ وذلك انطلاقا من التساؤل الرئيسي التالي: هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبًا على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

يندرج تحت هذا التساؤل الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

1- هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على تركيز التلميذ داخل القسم؟

2- هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ؟

3- هل تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم؟

3. فرضيات الدراسة:

تعد مرجلة صياغة الفرضيات من المراحل الأساسية في البحث العلمي حيث يتم فيها وضع تخمينات معقولة ومؤقتة للمشكلة وعليه جاءت فرضيتنا العامة كالآتي:

الفرضية العامة: تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبًا على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الفرضيات الفرعية:

1) تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على تركيز التلميذ داخل القسم.
2) تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ.
3) تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم.

4. أسباب اختيار الموضوع:

يمكن عرضها في النقاط التالية:

1.4. أسباب ذاتية:

- الرغبة الذاتية في دراسة الموضوع.
- الرغبة في التدرّب على كيفية إجراء بحث علمي وميداني وذلك في إطار الحصول على شهادة الماستر.
- ارتباط الموضوع بفئة مهمة من فئات المجتمع وهي فئة المراهقين.
- التعرّف على الأسباب الكامنة وراء انتشار الألعاب الإلكترونية في أوساط المراهقين.

2.4. أسباب موضوعية:

- إثراء هذا الموضوع بهذه الدراسة وتسليط الضوء عليها نظرا لأهميتا في وقتنا الراهن.
- الاستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية في أوساط التلاميذ رغم خطورتها ومُخلفاتها وآثارها السلبية.
- انتشار هذه الظاهرة على المستوى العالمي ككل وليس على المستوى الجزائري فقط.

5. أهداف وأهمية البحث:

تسعى الدراسة الراهنة إلى تحقيق هدف رئيسي وهو التعرف على انعكاس الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ وذلك من خلال تحقيق الأهداف التالية:

1.5. أهداف البحث:

- معرفة انعكاس الالعاب الالكترونية على النتائج الدراسية للتلميذ.
- معرفة انعكاس الالعاب الالكترونية على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم.
- معرفة انعكاس الالعاب الالكترونية على تركيز التلميذ داخل القسم.

2.5. أهمية البحث:

تتجلى أهمية هذه الدراسة فيما يلي:

1. أنها تسلّط الضوء على أهم مخرجات العملية التعليمية (التلميذ) وذلك بتركيزها على بعض مشكلاته.
2. دراستنا هذه من الدراسات القليلة التي ركزت على انعكاس الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.
3. تُسهم دراستنا هذه في رفع الوعي لدى الأسر حول كيفية تنظيم وقت أبنائهم بين اللعب والدراسة.

6. حدود البحث:

يتحدد البحث بالمجالات التالية:

أ- المجال المكاني: أجريت الدراسة الحالية في ثلاث ثانويات في بلدية الوادي وهي كالآتي: ميلودي العروسي بحي الشهداء – شنوف حمزة بحي سيدي مستور – بحري بكار بحي 19 مارس.

ب- المجال الزماني: طبقت هذه الدراسة خلال الفترة الممتدة من 20 جانفي 2025 إلى 18 ماي 2025 الموسم الجامعي 2024-2025.

ج- المجال البشري: اشتملت الدراسة على عينة من تلاميذ الثانوي

7. منهج البحث:

يقصد بمنهج البحث العلمي الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقائق في العلوم المختلفة بواسطة مجموعة أو طائفة من القواعد والتي تهيمن على العقل وتحدد عملياته من أجل الوصول عن طرق ذلك إلى نتائج معلومة. (المشهداني، 2019، صفحة 115)

فمن خلال هذا وتماشيا مع طبيعة الموضوع ومع الهدف الذي نحاول من خلاله التعرف على انعكاس الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ من وجهة نظر تلاميذ الطور الثانوي، وعلى هذا النحو فإن التقصّي عن هذا الانعكاس يتطلب وصفا دقيقا وشاملا ، لهذا اخترنا المنهج الوصفي التحليلي والذي يعرّف بأنه محاولة الوصول إلى المعرفة الدقيقة والتفصيلية لعناصر مشكلة أو ظاهرة قائمة للوصول إلى فهم أفضل وأدق أو وضع السياسات والإجراءات المستقبلية الخاصة بها. (مليح و العسولي، 2020، صفحة 38)

8. هيكلة البحث:

وبناء عليه قسمت دراستنا هاته إلى جانب نظري وآخر ميداني ولقد تم هيكلة هذا البحث كما يلي:

الفصل الأول: ويتضمن الأدبيات النظرية والتطبيقية للبحث وقد تم تقسيم الفصل إلى مبحثين:

المبحث الأول: يتضمن الأدبيات النظرية.

المبحث الثاني: العلاقة بين متغيرات البحث.

المبحث الثالث: يتضمن الأدبيات التطبيقية.

الفصل الثاني: وتناولنا فيه الجانب الميداني للدراسة وقد تم تقسيم هذا الفصل إلى مبحثين:

المبحث الأول: يتضمن الطريقة والأدوات.

المبحث الثاني: يتضمن النتائج والمناقشة.

الخاتمة

الفصل الأول: الأدبيات النظرية والتطبيقية

تمهيد

المبحث الأول: تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة

المبحث الثاني: العلاقة بين متغيرات البحث

المبحث الثالث: الأدبيات التطبيقية

خلاصة الفصل الأول

تمهيد:

سنتطرق في هذا الفصل إلى عرض المفاهيم الأساسية للدراسة التي تعتبر من الخطوات المهمة في البحث العلمي. إذ توضح معاني المصطلحات المستخدمة وتجنّب اللُّبس وسوء الفهم. ثم سنتطرق إلى عرض الدراسات السابقة التي تتمثل في الدراسات التي تم إجراؤها قبل دراستنا الحالية ذات الصلة بالظاهرة التي يتم دراستها.

المبحث الأول: تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة

1. التحصيل الدراسي:

- يعرّفه الخليفة انه مدى ما تحقق لدى المتعلم من الأهداف التعليمية ، نتيجة لدراسته موضوعًا من الموضوعات الأساسية. (الزهراني، 2020، صفحة 450)
- يعرّفه " جمال الدين عبد الجميد" بأنه: المعلومات التي اكتسبها الطالب أو التي نمت لديه خلال الموضوعات المدرسية، ويتم قياس التحصيل بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في أحد اختبارات التحصيل. (الفاخري، 2018، صفحة 8)
- يعرّفه الباحث "ابراهيم عبد المحسن الكناني" هو كل أداء يقوم به الطالب في الموضوعات المدرسية المختلفة والذي يمكن اخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار وتقديرات المدرّسين أو كليهما معا. (ميلود، 2020، صفحة 107)

التعريف الإجرائي:

هو المستوى الأكاديمي الذي يحققه الطالب من خلال الأداء الفعلي في الأنشطة الدراسية والاختبارات ويتم قياسه من خلال العلامات التي يتحصل عليها الطالب في مختلف المواد الدراسية.

2. الألعاب الإلكترونية:

- نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفزيون ألعاب الفيديو وعلى شاشة الحاسوب ألعاب الحاسوب والتي تزوّد الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التأثير البصري الحركي أو تحدي من الإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية. (عمار، 2022، العدد 01، صفحة 858)
- أما قويدر عرّفها على أنها نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) وقد تلعب أيض على عوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها بحيث تزوّد هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد من الإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية. (بخاري و شعوة، 2019، العدد 02، صفحة 56)

- هي في المفهوم المعلوماتي: برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على مكان الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت. (الحمصي، صفحة 235)

التعريف الإجرائي:

هي ألعاب يتم لعبها باستخدام الأجهزة الالكترونية مثل: الحواسيب، وأجهزة الألعاب مثل البلايستيشن والإكس بوكس، بحيث تتيح للّاعبين التفاعل أو المنافسة مع لاعبين آخرين عبر الانترنت أو على نفس الجهاز، قد تكون ذات طابع تنافسي أو ترفيهي.

المبحث الثاني: العلاقة بين متغيرات البحث

تبدو العلاقة بين المتغير المستقل (الألعاب الالكترونية) لدراستنا هذه بالمتغير التابع (التحصيل الدراسي) من خلال النقاط التالية:

- إن قضاء التلميذ وقتا طويلا في لعب الألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى تقليص الوقت المتاح للدراسة وانجاز الواجبات المدرسية فيصبح الطالب مشغولا باللعب ويفقد الاهتمام بمراجعة المواد مما يؤثر على تحصيله الدراسي.
- كما يؤدي اللعب لساعات طويلة إلى الإرهاق العقلي والجسدي وبالتالي يصبح من الصعب التركيز ومعالجة المعلومات بشكل جيد.
- إن الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى مشاعر القلق والاكتئاب والانعزال الاجتماعي وبالتالي يؤثر على الصحة النفسية للتلميذ فيصبح تحصيله الدراسي متدنيا.
- يوجد ألعاب إلكترونية قد تحتوي على مشاهد عنف قد تجعل الطالب عرضة للتوتر والقلق وبالتالي يصعب عليه التكيّف مع البيئة الدراسية.

المبحث الثالث: الأدبيات التطبيقية

أولا: الدراسات السابقة

الدراسة الأولى:

دراسة برتيمة سميحة بعنوان "الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي" مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع تخصص علم اجتماع التربية جامعة مُحَمَّد خيضر – بسكرة السنة الجامعية 2016-2017. وقد انطلقت الباحثة من التساؤل الرئيسي الآتي:

هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي؟

حيث تفرع إلى الأسئلة الفرعية الآتية:

- هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي؟
- هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف غير المادي؟

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وبالاعتماد على العيّنة القصدية العمدية المكونة من 100 مفردة وبالاعتماد على الملاحظة والاستبيان والمقابلة.

حيث توصّلت إلى مجموعة من النتائج أهمها:

✓ هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية وممارسة العنف المادي داخل الوسط المدرسي.

✓ هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية وممارسة العنف غير المادي داخل الوسط المدرسي.

الدراسة الثانية:

دراسة بن عزوز بعنوان "أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي" مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي في علم الاجتماع تخصص علم اجتماع الاتصال جامعة قاصدي مرباح –ورقلة– السنة الجامعية 2021-2022.

- انطلق الباحث من التساؤل الرئيسي الآتي:

هل تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور النهائي من التعليم الثانوي ببلدية ورقلة؟

حيث تفرّع إلى الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما هي دوافع التلاميذ نحو الألعاب الالكترونية؟
2. ما هي درجة إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية؟

3. هل يؤثر إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية في التحصيل الدراسي؟

- استخدم الباحث المنهج الوصفي وبالاعتماد على عيّنة عشوائية بسيطة مكونة من 103 مفردة وباستخدام أداة الاستمارة وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

✓ أظهرت الدراسة أن أهم وسيلة يستعملها التلاميذ لممارسة الألعاب الالكترونية هي الهواتف النقالة بنسبة 34%.

✓ أما نتائج المحور الثاني من الدراسة المتعلقة بأنماط التلاميذ نحو الألعاب الالكترونية أن غالبية التلاميذ لا يلجؤون إلى صالات الألعاب الالكترونية بنسبة 92% وذلك لامتلاكهم وسائل الكترونية أخرى مع توفير الانترنت، وتظهر النتائج كذلك أن غالبية التلاميذ يستمتعون بتلك الألعاب حيث كانت نسبتهم 90%، بالإضافة إلى أن نصف العيّنة المدروسة تنفعل أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية وهذا ما توضحه نسبة 19%، وبلغت الممارسة من ساعة إلى ساعتين نسبة 49% من التلاميذ، كما أظهرت النتائج أن 42% من التلاميذ لا يشعرون بمرور الوقت ويفضلون ممارستها مع أصدقائهم وهذا ما أشار إليه التلاميذ البالغ نسبتهم 50.5% كما سجلنا أهم الألعاب المفضلة هي الألعاب التي تأخذ طابع الحروب والقتال.

الدراسة الثالثة:

دراسة دويس شيماء وفرقاني أسماء بعنوان "تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل" مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع تخصص علم اجتماع اتصال جامعة 08 ماي 1945 –قالمة– السنة الجامعية 2022-2023، وقد انطلقت الباحثتان من التساؤل الرئيسي الآتي: ما هو واقع استخدام الطفل الجزائري للألعاب الالكترونية؟

حيث تفرّع إلى الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما هي أكثر الوسائل استخداما من قبل الطفل عند اللعب؟
2. ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الطفل؟
3. ما هي الرغبات التي تشبعها عملية استخدام الطفل للألعاب الالكترونية؟
4. بأيّ تواتر زمني يستخدم الطفل اللعبة الالكترونية؟
5. هل تؤثر الألعاب الالكترونية بالإيجاب أو بالسلب على سلوك الطفل؟

- استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي وبالاعتماد على عيّنة قصدية مكونة من 70 مفردة وبالاعتماد على استمارة الاستبيان.
- وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

✓ أن الذكور هم الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية.

✓ معظم الألعاب الالكترونية مرتبطة بالإنترنت وهي الأكثر انتشارا وتأثيرًا وأكثر جذبا للأطفال والمراهقين.

✓ تأتي الألعاب القتالية والحربية في مقدمة الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوثين.

✓ معظم الأطفال يشاركون لعبتهم المفضلة مع الأصدقاء.

الدراسة الرابعة:

دراسة هيفاء مُحَمَّد عبد الله الخالدي بعنوان "الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات الروضة" ماجستير التربية في الطفولة المبكرة بجامعة الملك فيصل المملكة العربية السعودية (د.س)، وقد انطلقت الباحثة من التساؤل الرئيسي الآتي:

ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات الروضة؟

وقد طرحت الفروض الآتية:

1. توجد فروق بين متوسطات درجات المعلّمات على كيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات الروضة من متغير نوع الدراسة.
2. توجد فروق ذات دلالة إحصائية على توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات الروضة من متغير الخبرة.

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي وبالاعتماد على العيّنة الاستطلاعية المكونة من 20 مفردة والعيّنة الأساسية المكونة من 85 مفردة.

حيث توصّلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

✓ استخدام الألعاب الالكترونية في التدريس لأطفال الروضة لما لها من تأثير فعّال على تحصيلهم الدراسي.

✓ تنظيم الدورات التدريبية لمعلّمات الروضة للتدريب على كيفية استخدام واستغلال الألعاب الالكترونية في التدريس لأطفال الروضة.

ثانيا: التعقيب على الدراسات السابقة

اتفقت دراستنا الحالية مع الدراسات السابقة فيما يلي:

- البحث حول الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي.
- الاعتماد على نفس أداة جمع البيانات (الاستمارة)

اختلفت دراستنا الحالية مع الدراسات السابقة فيما يلي:

- الدراسة السابقة الثالثة اختلفت عن دراستنا في المتغيّر الثاني.
- الدراسات السابقة الأولى والثانية والثالثة والرابعة في كونها ليست في نفس الزمان والمكان.

ولقد استفدنا من هذه الدراسات في عدة جوانب نذكر منها:

- استفدنا منها تزويدنا بلمحة حول الجانب النظري لموضوعنا.
- ساعدتنا في التعرّف على المراجع التي لها علاقة بموضوع بحثنا.

تتمثل الإضافة العلمية لدراستنا فيما يلي:

- تحليل كيفية انعكاس الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر تلاميذ الطور الثانوي ككل.
- حيث ركزت دراستنا هذه بالضبط على تلاميذ الطور الثانوي نظرا للاستخدام الواسع والكبير من هذه الفئة للألعاب الالكترونية وهو ما ولّد فينا الرغبة لتسليط الضوء على انعكاس هذه الألعاب على تحصيلهم الدراسي.
- كما يمكن أن تساعدنا هذه الدراسة في فهم كيفية انعكاس الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي للتلاميذ حيث غاب هذا الطرح في الدراسات السابقة التي ركزت على تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي من جوانب أخرى.

المدخل النظري:

1) نظرية التأثير المباشر (الحقنة تحت الجلد):

أ- لمحة عامة عن النظرية:

سادت هذه النظرية خلال العقود الأولى من القرن العشرين، وهي ترى أن لوسائل الاتصال الجماهيري نفوذا وقدرة على إحداث التأثير بصورة مباشرة على أساس أن الرسالة تشكل عنصرا قويا في ذلك التأثير كما أن أفراد الجمهور سلبيين في تعرضهم للوسائل وفي تعاملهم مع المضمون ولهم الاستعداد لتقبل الأفكار والمعاني بمجرد وصولهم إليها. (الضلاعين و كافي، صفحة 242)

حيث ظهرت هذه النظرية على يد هارولد لازويل وتقترض النظرية أن لوسائل الإعلام تأثير مباشر وقوي مثل تأثير الحقنة التي تأخذها تحت الجلد وأهم الافتراضات التي قامت عليها هذه النظرية هي:

ب- فروض النظرية:

1- أن وسائل الإعلام تقدم رسائلها إلى الأعضاء في المجتمع الجماهيري الذي يدركون فيه تلك الرسائل بشكل متقارب.

2- أن هذه الرسائل تقدم مؤثرات أو منبهات تؤثر في مشاعر وعواطف الأفراد وبقوة.

3- أن هذه المنبهات تقود الأفراد إلى الاستجابة بشكل متماثل إلى حد ما وتخلّف تغيرات في التفكير والأفعال بشكل متماثل عند كل الأفراد.

4- أن تأثير وسائل الإعلام قوية ومتماثلة ومباشرة ويرجع ذلك إلى ضعف وسائل الضبط الاجتماعي مثل التقاليد والعادات المشتركة.

5- أن الفرد يتلقى معلومات بشكل فردي من وسائل الإعلام وبدون وسيط.

6- أن ردّ الفعل أيضا فردي ولا يعتمد على تأثير المتلقّين على بعضهم. (مكاوي، 2007، صفحة 343)

ج- **اسقاط نظرية التأثير المباشر:**

1. تفترض هذه النظرية أن لوسائل الإعلام تأثيرا مباشرا وقويا مثل تأثير الحقنة، وبإسقاط ذلك على موضوع دراستنا نجد أنه يمكن للحقنة الإعلامية (الألعاب الالكترونية) أن تؤدي إلى إحداث تأثير مباشر على فعالية التلميذ في التعلم وبالتالي انخفاض تحصيله الدراسي.

2. كما تفترض أن هذه المنبهات تقود الأفراد إلى خلق تغيرات في التفكير والأفعال، وبإسقاط ذلك على موضوع دراستنا نجد أن هذه المنبهات (الألعاب الالكترونية) تقود التلاميذ إلى خلق تغيرات في تفكيرهم وسلوكهم التعليمي وبالتالي في تحصيلهم الدراسي.

2) نظرية الاستخدامات والإشباعات:

أ- النشأة والتطور:

تعد نظرية الاستخدامات والإشباعات بمثابة نقلة فكرية في مجال دراسة تأثير وسائل الاتصال، حيث تعد النموذج البديل لنموذج التأثيرات التقليدية الذي يركز على كيفية تأثير وسائل الاتصال على تغيير المعرفة، والاتجاه والسلوك. بينما يركز مدخل الاستخدامات والإشباعات على كيفية استجابة وسائل الاتصال لدوافع واحتياجات الجمهور الإنسانية، ويتميز الجمهور في إطار مدخل الاستخدامات والإشباعات بالنشاط، والايجابية والقدرة على الاختيار الواعي والتفكير، وبذلك يتغير المفهوم التقليدي للتأثير، والذي يعني بما تفعله وسائل الإعلام بالجمهور إلى دراسة ماذا يفعل الجمهور بالوسيلة. (أمين، 2007، صفحة 65)

يعد "الياهوكاتز" أول من وضع اللبنة الأولى في بناء مدخل الاستخدامات والإشباعات ويمثل المدخل تحولا للرؤية في مجال الدراسات الإعلامية حيث تحول الانتباه من الرسالة الإعلامية إلى الجمهور الذي يستقبل هذه الرسالة، وبذلك انتهى مفهوم قوة وسائل الإعلام الطاغية التي كانت تنادي به النظريات المبكرة مثل نظرية الرصاصة السرية والتي تقوم على فكرة أن سلوك الأفراد يتحدد وفقا للآلية البيولوجية الموروثة، ونتيجة لأن الطبيعة الأساسية للكائن الحي متشابهة خاصة مع الاعتقاد بأن أفراد الجمهور لوسائل الاعلام تتم وفقا للتعود وليس لأسباب منطقية، لكن مدخل الاستخدامات والإشباعات له رؤية مختلفة تكمن في إدراك أهمية الفروق والتباين الاجتماعي على إدراك السلوك المرتبط بوسائل الإعلام. (العيد و العيد، 2011، صفحة 297)

تهتم هذه النظرية بكيفية تعرض الجمهور لمواد إعلامية لإشباع رغبات كامنة معيّنة استجابة لدوافع الحاجات الفردية، وقد عرّفها مساعد المحيا على أنها "ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معيّنة من استجابة كلّية أو جزئية لمتطلبات حاجات، ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرض لتلك المادة، وذكر مُحَمَّد عبد الحميد أستاذ الإعلام بجامعة حلوان أن الحاجة حالة من الرضا والإشباع، هي افتقار الفرد أو شعوره بنقص في شيء ما، ما يحقق تواجده والحاجة قد تكون فسيولوجية أو نفسية، وذكر أن الدافع هو حالة فسيولوجية أو نفسية توجّه الفرد إلى الاتّزان النفسي الذي يساعد على استمرار التواصل مع الغير والتكيّف مع البيئة. (الحمداني، 2010، الصفحات 45-44)

فروض مدخل الاستخدامات والإشباعات:

وفي هذا الصدد نجد أن نظرية الاستخدامات والاشباعات قامت على عدد من الفروض العلمية التي أخضعتها دراسة المتخصصين في البحث والتحليل ويمكن تلخيصها على النحو التالي:

- أن الجمهور لوسائل الإعلام مشاركون فاعلون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبّي توقعاتهم.
- يعبّر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يبحث عنها الجمهور ويتحكم في تلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي، وتنوّع الحاجات باختلاف الأفراد.
- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الوسائل التي تشبع تلك الحاجات أو يختار المضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال وليس العكس. (بكوش و بن نخلة، السنة الجامعية 2022-2021)

إسقاط نظرية الاستخدمات والاشباعات:

الحاجة إلى اللعب عند التلاميذ تحتاج إلى إشباع ويكون ذلك من خلال ممارسة سلوك اللعب ونجد أن الجمهور يختار المضمون الذي يُشبع حاجته هذه وبإسقاط ذلك على موضوع دراستنا هذه نجد أن: فئة تلاميذ الثانوي وبحكم حاجتهم إلى اللعب يمارسون الألعاب الالكترونية ويفضلونها على سائر اللعاب الأخرى (كالتقليدية مثلا) ويعود ذلك إلى خصوصية هذه الألعاب وكثرتها وتنوعها وسهولة استخدامها، إضافة إلى أن من خصائص التكنولوجيا الجذب والتشويق.

خلاصة الفصل الأول:

وخلاصة لهذا الفصل نكون قد تعرضنا للجانب النظري بدءا بتحديد المفاهيم الأساسية للدراسة التي تعد ضرورة لأي بحث علمي وذلك باعتبارها أمرا مهمًا لضمان الفهم الصحيح والشامل للموضوع. لقد قمنا بعرض الدراسات السابقة التي ساعدتنا في فهم موضوع البحث مسبقا وتحديد الإضافة العلمية لدراستنا الحالية.

الفصل الثاني: الدراسة الميدانية

تمهيد

المبحث الأول: الطريقة والأدوات

المبحث الثاني: النتائج والمناقشة

خلاصة الفصل الثاني

تمهيد:

سنتناول في هذا الفصل المُعنون بالدراسة الميدانية إجراءات الدراسة ميدانيا التي تعتبر من الخطوات المهمة في البحث العلمي، إذ تربط الجانب النظري المتعلق بالإشكال والفروض بالجانب الميداني المتعلق بالظاهرة المدروسة وذلك من أجل الوصول إلى إجابات للتساؤلات المطروحة معتمدين على مجموعة من الطرق المنهجية التي تسهل للباحث جمع البيانات وتحليلها وتفسيرها، وسوف نتناول في هذا الفصل بدءا بالطريقة وأدوات جمع البيانات ثم التعرف إلى أهم الأساليب الإحصائية المستخدمة ثم الانتقال إلى عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها واستخلاص مجموعة من التوصيات والحلول الممكنة.

المبحث الأول: الطريقة والأدوات

أولا الطريقة

1) ***مجتمع وعيّنة الدراسة***:

أ- مجتمع البحث

يعرف مجتمع البحث هو مجموعة عناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميّزها عن غيرها من العناصر الأخرى والتي يجري عليها البحث والتقصّي (أنجرس، 2004، صفحة 298) وبالتالي يعني ذلك أن جميع مفردات الظاهرة المدروسة ومجتمع البحث في دراستنا هذه يتمثل في تلاميذ الطور الثانوي بالوادي، أين يتمثل عددهم الاجمالي 2693.

ب- عيّنة الدراسة:

ونتيجة لاستحالة دراسة جميع تلاميذ الطور الثانوي وذلك نظرا للعامل المادي والزماني، اتخذنا عيّنة من تلاميذ 03 مؤسسات من بلدية الوادي حيث كان عددهم 145 تلميذا.

تعرف العينة بأنها مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة مناسبة، وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي. (المحمودي، 2019، صفحة 160)

ومن خلال بحثنا هذا اعتمدنا على عيّنة عرضية " إذ يعمد الباحث إلى اختيار عدد من الأفراد الذي يستطيع العثور عليهم في مكان ما وفي وقت زمني محدد وبشكل عرضي أي عن طريق الصدفة كأن يذهب الباحث إلى مكتبة من المكتبات أو مدرسة من المدارس أو كلية من الكليات التي يتعلق البحث بها ثم يوزّع الاستبيان على من يراهم موجودين أمامه. (قنديلجي، 1999، صفحة 148)

2) ***تحديد المتغيرات وطرق قياسها***:

المتغير الأول: **الألعاب الالكترونية**.

المتغير الثاني: **التحصيل الدراسي**.

تم قياس العلاقة بين المتغيرات بأساليب إحصائية تمثلت فيما يلي:

1) استخراج التكرارات للبدائل التي تم اعتمادها في الاستبيان (نعم، لا ، أحيانا)
2) استخراج النسب المئوية الممثلة لكل بديل من البدائل الثلاثة.
3) تحليل البيانات المتوصل إليها إحصائيا ثم القيام بالتحليل السوسيولوجي.

ثانيا: الأدوات

لقد اعتمدنا في دراستنا هذه على الاستمارة.

تعد استمارة البحث من أكثر أدوات جمع البيانات شيوعا في البحوث الاجتماعية ، هذا ما يدفع الباحث إلى بذل الجهد من أجل صياغة استمارة البحث بصورة تؤدي إلى تحقيق أهداف الدراسة.

ويُعرّفها فاخر عاقل أنها: اداة مفيدة من أدوات البحث العلمي وهي مستعملة على نطاق واسع للحصول على الحقائق والتوصّل إلى الوقائع والتعرف على الظروف والأحوال ودراسة المواقف والاتجاهات والآراء. (لطاد و آخرون، 2019، صفحة 71)

ومن هنا لقد تم توزيع 145 استمارة حيث حذفنا منها 10 استمارات وذلك نظرا لعدم ملئها كاملة أو إجابة على أكثر من بديل في سؤال واحد، وبالتالي استخدمنا إلا 135 مفردة.

حيث احتوى هذا الاستبيان على 27 سؤالا مقسمة إلى أربعة محاور والتي مثّلت الأسئلة الفرعية للدراسة وهي كما يلي:

- المحور الأول: بعنوان البيانات الشخصية

  وهي أسئلة تتعلق بالجنس والسن والمستوى الدراسي وإعادة السنة وتضم أربعة أسئلة.

- المحور الثاني: بعنوان: تنعكس الألعاب الالكترونية سلبا على تركيز التلميذ داخل القسم: من السؤال 5 إلى السؤال 12.

- المحور الثالث: بعنوان: تنعكس الألعاب الالكترونية سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ: من السؤال 13 إلى السؤال 19.

- المحور الرابع: بعنوان: تنعكس اللعاب الالكترونية سلبا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم: من السؤال 20 إلى السؤال 27.

الأدوات والأساليب الإحصائية المستخدمة:

تعتبر الأساليب الإحصائية من الجوانب المهمة في الدراسة لأنها تحقق المراد تحقيقه وهو الوصول إلى نتائج كمية تساعد على تحليل وتفسير والحكم على الفرضيات المدروسة والأساليب المستعملة في هذا البحث كالتالي:

التكرارات: وتتمثل في المجاميع التي تم الحصول عليها لإجابات المبحوثين حول البدائل التالية: نعم ، لا ، أحيانا.

النسب المئوية: اعتمدنا في تحليل النتائج المتحصل عليها على النسب المئوية والتي تحسب كما يلي:

النسب المئوية= (التكرارات ×100)÷ المجموع الكلي للعيّنة

المبحث الثاني: النتائج والمناقشة

أولا: النتائج

المحور الأول: البيانات العامة

الجدول 1: يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
ذكور	73	%54.07
إناث	62	%45.92
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

يتضح لنا من خلال الجدول (01) والذي يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس أن : نسبة الذكور بلغت 54.07% اما الاناث فقد بلغت نسبتهم 45.92% وهذا التقارب في النسب راجع إلى أن : الألعاب الالكترونية أصبحت تمارس من طرف الجنسين بالإضافة إلى نوع العينة التي اعتمدنا عليها في دراستنا وهي العينة العرضية التي تعتمد على اختيار التلاميذ الذين نصادفهم في ساحة المدرسة .

الجدول 2: يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير السن

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
16	31	%22.96
17	70	%51.85
18 فما أكثر	34	%25.18
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

يتضح لنا من خلال الجدول رقم (02) الذي يمثل توزيع المبحوثين حسب متغير السن أن : نصف المبحوثين بلغت أعمارهم 17 سنة وذلك بنسبة 51.85%.

تليها نسبة 25.18% ممن بلغت أعمارهم 18 سنة فما أكثر .

في حين أن نسبة 22.96% بلغت أعمارهم 16 مما يدل على أن غالبية المبحوثين يدرسون في السنة الثانية ثانوي

الجدول 3: يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى الدراسي

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
أولى ثانوي	31	%22.96
ثانية ثانوي	53	%39.25
ثالثة ثانوي	51	%37.77
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

يتضح لنا من خلال الجدول رقم (03) الذي يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى الدراسي أن : غالبية المبحوثين يدرسون في السنة الثانية ثانوي وذلك بنسبة 39.25%

تليها نسبة 37.77% ممن يدرسون في السنة الثالثة ثانوي .

في حين أن المبحوثين الذين يدرسون في السنة الاولى ثانوي بلغت نسبتهم 22.96%.

الجدول 4: يوضح توزيع المبحوثين حسب حاجتهم لإعادة السنة

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	38	%28.14
لا	97	%71.85
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

يتضح لنا من خلال الجدول رقم (04) الذي يوضح توزيع المبحوثين حسب إعادة السنة أن: غالبية المبحوثين أجابوا بـ (لا) وذلك بنسبة 71.85% وهذا راجع إلى : حرصهم واهتمامهم بالدراسة وإلى تنظيم وقتهم والموازنة بين اللعب ودراستهم .

في حين أن نسبة 28.14% أجابوا بـ (نعم) أي أنهم أعادوا السنة وهذا راجع إلى : الغيابات المتكررة التي تؤدي إلى تراكم الدروس وفقدان المتابعة هذه العوامل تؤدي إلى ضعف التركيز والعجز عن تحقيق الأداء المطلوب.

الجدول 5: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعمل الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ على التقليل من انتباهه البصري داخل القسم.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	59	%43.70
لا	47	%34.81
أحيانا	29	%41.48
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث يتبين لنا من خلال الجدول أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 43.70%، ويمكن أن نفسر ذلك من خلال الإرهاق الذهني الذي تسببه الألعاب الإلكترونية نتيجة الجلوس الطويل الذي يسبب إجهادا للدماغ والعينين مما يؤدي إلى تراجع في القدرة على التركيز البصري خلال فترات الدراسة. تليها نسبة 34.82% من أجابوا بـ (لا) حيث نفسر ذلك بأنه ليس بالضرورة أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى ضعف الانتباه البصري، بل عند الاستخدام المعتدل والاختيار الجيد للألعاب الإلكترونية قد تلعب هذه الأخيرة دورا إيجابيا في تطور مهارات التركيز البصري لدى التلميذ داخل القسم.

في حين نجد من أجابوا بـ (أحيانا) كانت نسبتهم 21.48%، وهذا راجع إلى المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ أمام هذه الألعاب حيث إذا كانت مدة استخدامه للألعاب الإلكترونية طويلة قد يصبح عقله مرهقا بصريا مما يقلل قدرته على التركيز داخل القسم. أما إذا كانت مدة استخدامه معتدلة قد لا يظهر هذا التأثير.

بالإضافة إلى نوعية الألعاب حيث أن هناك ألعاب سريعة ومليئة بالمؤثرات تضعف أحيانا قدرة الطفل على التركيز البصري، بينما هناك ألعاب تعليمية لا تؤثر عليه.

نجد كذلك أن هناك اختلافا في شخصيات التلاميذ حيث يوجد بعض التلاميذ لديهم إرادة ذاتية خاصة على ضبط الانتباه والتحكم بأنفسهم حتى بعد اللعب، في حين أنه يوجد صنف آخر يتأثرون بسهولة ويجدون صعوبة في العودة للتركيز البصري.

الجدول 6: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعمل الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ على التقليل من إصغائه الجيد للدروس داخل القسم

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	62	%45.92
لا	45	%33.33
أحيانا	28	%20.74
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

يتبين لنا أن من خلال الجدول غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 45.92%، وهذا يفسر ذلك من خلال السهر الطويل أمام هذه الألعاب يؤدي إلى الإرهاق الدماغي والبدني مما يجعل التلميذ مرهقا غير قادر على الإصغاء الجيد أثناء الدروس، بالإضافة إلى أن الألعاب الإلكترونية توفر متعة فورية وسريعة حيث يصبح التعلم التقليدي بالنسبة للتلميذ أقل إثارة مما يقلل من دافعيته للإصغاء والمتابعة الجيدة داخل القسم.

تليها نسبة 33.33% ممن أجابوا بـ (لا). وهذا يفسر بأن هناك ألعاب إلكترونية لا تؤثر بشكل سلبي على إصغاء التلميذ للدروس، بل قد تساهم أحيانا في دعمه. قد تساهم الألعاب الإلكترونية أيضا في تفريغ الضغوط النفسية مما يجعل التلميذ أكثر استعدادا للإصغاء الجيد للدروس داخل القسم.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (أحيانا) كانت نسبتهم 20.74%وهذا راجع إلى أوقات استخدام التلميذ لهذه الألعاب، فإذا كان الاستخدام لفترات طويلة أو في أوقات غير مناسبة مثل قبل الذهاب إلى المدرسة أو أثناء الاستراحة مما يجعل التلميذ غير قادر على الإصغاء الجيد للدروس، أما إذا كان الاستخدام لفترات قصيرة فإن ذلك لا يؤثر على إصغائه.

الجدول 7: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تشتيت انتباه التلميذ أثناء الدرس

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	59	%43.70
لا	47	%34.81
أحيانا	29	%41.48
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

من خلال الجدول رقم (07) تبين لنا أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 51.85% ويمكن ان نفسر ذلك من خلال: انشغال ذهن التلميذ بمحتوى الألعاب مما قد يجعله يستمر في التفكير بما حدث في اللعبة أو ينتظر الوقت الذي يمكنه فيه العودة للعب مما يشتت انتباهه أثناء الدرس.

تليها نسبة 24.44% ممن أجابوا بـ (أحيانا): وهذا راجع إلى تقسيم الوقت، فهناك بعض التلاميذ يجعلون وقت اللعب أكثر من وقت الدراسة وبالتالي تؤثر على تشتت انتباههم أثناء الدرس، كما أن هناك تلاميذ يجعلون وقت الدراسة أكثر من وقت اللعب وبالتالي لا يظهر هذا التأثير.

في حين نجد من أجابوا بـ (لا) بلغت نسبتهم 23.70% وهذا يفسر من خلال: انه عندما يوازن التلميذ وقته لن تؤثر الألعاب الإلكترونية على انتباهه، بل تدفعه إلى الإبداع والتفكير بشكل أفضل.

الجدول 8: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عدم انتباه التلميذ لشرح الأساتذة للحصص الدراسية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	72	%53.33
لا	31	%22.96
أحيانا	32	%23.70
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين لنا أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 53.33% ويمكن أن نفسر ذلك من خلال: أن الألعاب الإلكترونية تستهلك وقتا طويلا، وقد يلغبها التلميذ لساعات متأخرة من الليل، فيأتي إلى المدرسة مرهقا وعير قادر على الانتباه لشرح الأساتذة.

تليها نسبة 23.70% ممن أجابوا بـ (أحيانا) وهذا راجع إلى: التأثير المتذبذب الذي تحدثه هذه الألعاب. فهناك تلاميذ تؤثر عليهم نتيجة الإفراط الكبير، كما نجد صنف آخر من التلاميذ لا تؤثر عليهم هذه الألعاب.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (لا) بلغت نسبتهم 22.96%: وهذا يفسر من خلال التأثير الإيجابي الذي تحدثه هذه الألعاب إذا استعملت باعتدال، فبعض الألعاب تنمي التركيز والقدرة على حل المشكلات.

الجدول 9: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تقف الألعاب الإلكترونية عائقا أمام الفهم الجيد للدروس.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	64	%47.40
لا	35	%25.92
أحيانا	36	%26.66
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 47.40% أي ما يقارب نصف التلاميذ يرون أن الألعاب الإلكترونية تشكل عائقا أمام فهم الدروس، وهذا يفسر بالتأثير الذي تحدثه هذه الألعاب على تركيز التلميذ وقدرته على الفهم.

تليها نسبة 26.66% ممن أجابوا بـ (أحيانا) وهي نسبة معتبرة تدل على أن التأثير قد يعتمد على ظروف معينة كمدة اللعب ونوع اللعبة.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (لا) كانت نسبتهم 25.92% وهذا راجع إلى أن هؤلاء قد يلعبون في أوقات فراغهم فقط، حيث يمكن أن تكون وسيلة للاسترخاء وتجديد النشاط الذهني.

الجدول 10: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في شرود ذهن التلميذ خلال الحصص الدراسية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	73	%54.07
لا	34	%25.18
أحيانا	28	%20.74
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 54.07% وتؤكد أن أكثر من نصف التلاميذ يعانون من شرود الذهن داخل القسم بسبب الألعاب الإلكترونية وهذا دليل على التأثير الذهني المعرفي الواضح الناتج عن الاستخدام المكثف لهذه الألعاب. كما قد يكون هذا الشرود مرتبطا بظواهر مثل: التفكير المستمر في اللعبة.

تليها نسبة 25.18% ممن أجابوا بـ (لا) حيث تمثل هذه النسبة ربع العينة، وهذا دليل على ان هؤلاء التلاميذ لا يلعبون بشكل مفرط أو أن اللعاب التي يمارسونها لا تحدث تحفيزا ذهنيا مفرطا.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (أحيانا) كانت نسبتهم 20.74% وهذا يدل على وجود تأثير متقطع أو ظرفي، فهؤلاء التلاميذ قد يمرون بحالات شرود الدهن عند اللعب ساعات طويلة أو في أيم معينة مثل قبل الاختبارات. راجع إلى أن هؤلاء قد يلعبون في أوقات فراغهم فقط، حيث يمكن أن تكون وسيلة للاسترخاء وتجديد النشاط الذهني.

الجدول 11: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تشويش ذهن التلميذ في الحصص الدراسية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	81	%60
لا	29	%21.48
أحيانا	25	%18.51
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 60% وهذا يشير إلى وجود تأثير معرفي سلبي واضح راجع إلى أن هناك نوع من الألعاب الإلكترونية قد تشغل ذهن التلميذ، ويبقى عقله مرتبطا بالعالم الافتراضي المليء بالحركة والتحديات. مما يشوش أفكاره داخل الحصص الدراسية.

تليها نسبة 21.48% ممن أجابوا بـ (لا) أي أن هذه الألعاب لا تؤثر على أفكار التلميذ داخل الحصص الدراسية، بل تساعده على تنمية ذكائه.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (أحيانا) بلغت نسبتهم 18.51% فهذا الجزء من التلاميذ يعانون من التشويش بشكل غير دائم وهذا راجع إلى المهارات التنظيمية الشخصية لكل تلميذ.

الجدول 12: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم تقديم التلميذ الإجابات الجيدة خلال المشاركة في الحصص الدراسية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	51	%37.77
لا	45	%33.33
أحيانا	39	%28.88
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين لنا أن نسبة 37.77% من التلاميذ يرون أن الألعاب الإلكترونية تسبب ضعفا في تقديم الإجابات خلال الحصة وهذا راجع إلى أن هناك بعض الألعاب لا تقدم محتوى مفيد بل تملأ عقل التلميذ بصور

ومشاهد لا علاقة لها بالدراسة، مما يجعله أقل تفاعلا داخل القسم، ويتردد في الإجابة أو يقدم إجابة ضعيفة أو خاطئة.

تليها نسبة 33.33% ممن أجابوا بـ (لا). أي أنهم لا يلاحظون أي تأثير سلبي، فهناك بعض اللعاب تعتمد على المعلومات والثقافة العامة التي توسع معارف التلميذ وتغذي رصيده اللغوي والعلمي.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (أحيانا) بلغت نسبتهم 28.88% ما يعكس تذبذبات في التأثير ووجود عوامل وسيطة مثل الضبط الأسري مثلا.

الجدول 13: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على الحصول على علامات جيدة عند إنجاز الواجبات المنزلية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	69	%51.11
لا	36	%26.66
أحيانا	30	%22.22
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 51.11% وهذا يفسر بأن الألعاب الإلكترونية تسرق وقت التلميذ وتجعله يهمل مراجعة دروسه ويؤجل إنجاز واجباته أو يقوم بها بسرعة وبدون اهتمام.

تليها نسبة 26.66% ممن أجابوا بـ (لا) أي أنه لا يوجد تأثير، حيث تمنح الألعاب الإلكترونية التلميذ فرصة للترفيه والتجديد فيعود إلى واجباته بذهن مرتاح وقدرة أكبر على تحقيق علامات جيدة في إنجاز واجباته.

في حين نجد أن نسبة 22.22% من أجابوا بـ (أحيانا): وهذا يفسر بان التنظيم الجيد للوقت هو الحل الذي يسمح للتلميذ بالاستمتاع بالألعاب الإلكترونية دون أن يؤثر ذلك على واجباته أو علاماته.

الجدول 14: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم حصول التلميذ على علامات جيدة في الامتحان

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	66	%48.88
لا	37	%27.40
أحيانا	32	%23.70
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 47.40% أي أنه تقريبا نصف العينة ترى أن للألعاب الإلكترونية تأثير سلبي مباشر على نتائج الامتحانات وهذا راجع إلى: تأجيل المراجعة إلى ما قبل الامتحان بوقت قصير فالإفراط في اللعب على حساب وقت المراجعة والتحضير.

تليها نسبة 27.40% ممن أجابوا بـ (لا) حيث يرون أن هذه اللعاب لا تؤثر على علامات الامتحان وهذا راجع إلى استخدام الألعاب في حدود معقولة أو يلغبون بعد الانتهاء من المذاكرة.

في حين نجد أن نسبة 23.70% من أجابوا بـ (أحيانا) وهذا يشير إلى أن التأثير ليس حتميا بل يخضع لبعض العوامل كالرقابة الأسرية والإرادة الذاتية وتنظيم الوقت.

الجدول 15: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على تحقيق إنجاز جيد لمشاريعه البحثية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	47	%34.81
لا	37	%27.40
أحيانا	51	%37.77
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن نسبة 37.77% أجابوا بـ (أحيانا) ما يشير إلى أن هناك تذبذب في تأثير الألعاب الإلكترونية على تحقيق إنجاز جيد للمشاريع البحثية للتلاميذ وهذا يفسر من خلال: عامل الدافعية التي قد تكون

منخفضة عند بعض التلاميذ وبالتالي تجعل مشاريعهم البحثية مملة أو مرهقة مما يقلل من الحماس لإنجازها. أما عند البعض الآخر من التلاميذ قد تكون مرتفعة وبالتالي تحفزهم على إنجاز هذه المهام.

تليها نسبة 34.81% ممن أجابوا بـ (نعم) وهذا ما يظهر اعترافهم بالتأثير السلبي لهذه الألعاب على مشاريعهم البحثية التي تتسبب في فقدان التركيز للحافز للمطالعة والبحث وتغلب عليه رغبة اللعب بدل الاجتهاد.

في حين نجد أن نسبة 27.40% من أجابوا بـ (لا) وهذا راجع إلى أن هذه الألعاب الإلكترونية قد تكون وسيلة لتحفيز الذهن وتحسين بعض المهارات مثل التفكير الاستراتيجي. كما أن بعض الألعاب التعليمية توفر معلومات وأفكار قد تلهم التلميذ في بحثه خاصة إذا كانت ذات صلة بموضوع الدراسة.

الجدول 16: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقا أمام حصول التلميذ على معدلات جيدة

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	63	%46.66
لا	38	%28.14
أحيانا	34	%25.18
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 46.66% مما يظهر اعترافهم بالتأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على حصول التلاميذ على معدلات جيدة. وهذا راجع إلى كثرة جلوس التلميذ أمام الشاشات يؤثر في طاقته ونشاطه فتقل رغبته في التعلم والاجتهاد فتضعف معدلاته في الامتحانات.

تليها نسبة 28.14% ممن أجابوا بـ (لا) وهذا راجع إلى ان هذه الألعاب قد تعزز قدراتهم العقلية وتساعد التلاميذ على التفكير بطرق مبتكرة.

في حين نجد أن نسبة 25.18% من أجابوا بـ (أحيانا) وهذا راجع إلى طريقة استخدام الألعاب الإلكترونية، فإذا تم استخدامها بشكل معتدل وواع تكون أداة مفيدة في تنمية بعض المهارات، أما إذا تم استخدامها بشكل مفرط تكون عائقا في حصول التلميذ على معدلات جيدة.

الجدول 17: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقا أمام حصول التلميذ على مراتب مشرفة

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	63	%46.66
لا	38	%28.14
أحيانا	34	%25.18
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 46.66% وهذا يفسر بأن إدمان هذه الألعاب يسبب فقدان التركيز والتعب الذهني وهو ما ينعكس سلبا على قدرة الفهم والتحصيل، وبالتالي يفشل التلميذ في الوصول إلى مراتب متقدمة رغم قدراته.

تليها نسبة 28.14% ممن أجابوا بـ (لا) وهذا راجع إلى استغلال الوقت بشكل ذكي وتحديد أولوياته مما يساعد التلميذ على الحصول على مراتب مشرفة.

في حين نجد أن ربع العينة قد أجابوا بـ (أحيانا) بنسبة 25.18% وهذا دليل على أنه إذا تحلى التلميذ بالوعي والمسؤولية يحقق مراتب مشرفة تليق بجهوده وقدراته، أما إذا لم يكن واعيا فقد تؤثر هذه الألعاب على حصوله على مراتب مشرفة.

الجدول 18: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم حصول التلميذ على نقاط جيدة في التقويم المستمر

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	55	%40.74
لا	56	%41.48
أحيانا	24	%17.77
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين لنا وجود تقارب في النسبة بين (نعم) و(لا) حيث بلغت نسبة المجيبين بـ (لا) 41.48% أي ان هذه الفئة لا تمنعهم الألعاب من الحصول على نقاط جيدة في التقويم المستمر وهذا راجع إلى أن هذه الفئة من التلاميذ ينظمون وقتهم بين اللعب والدراسة لتحقيق توازن أكاديمي.

أما نسبة المجيبين بـ (نعم) بلغت 40.74% وهذا ما يظهر اعترافهم بالتأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على نقاطهم في التقويم المستمر حيث يفسر ذلك بأن الاستخدام غير المنطقي للألعاب يصبح سببا مباشرا في تراجع الأداء الدراسي وفقدان النقاط.

في حين من أجابوا بـ (أحيانا) بلغت نسبتهم 17.77% وهذا يدل على أن الطريقة التي يتعامل بها التلميذ مع اللعاب الإلكترونية هي التي تحدد مدى تأثيرها.

الجدول 19: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تدني المستوى الدراسي للتلميذ

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	58	%42.96
لا	34	%25.18
أحيانا	43	%31.85
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 42.96% وهذا راجع إلى ان قضاء ساعات طويلة أمام اللعاب الإلكترونية يتسبب في تراجع مستوى التلميذ وتقل فرصته في تحقيق مستوى دراسي عال.

تليها نسبة 31.85% ممن أجابوا بـ (أحيانا) وهذا يفسر بأن التلميذ الذي يستمر في اللعب بساعات طويلة تتراكم عليه الدروس فيضعف فهمه ويتدنى مستواه الدراسي وعلى العكس من ذلك فالتلميذ الذي يلعب لوقت محدد لا يظهر عليه هذا التأثير.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (لا) بلغت نسبتهم 25.18% بحيث أنهم لا يظهر عليهم تأثير هذه الألعاب وذلك نتيجة اختيارهم للألعاب الإلكترونية الهادفة الذي تقدمه بعض الألعاب التعليمية مما يساعد التلميذ في فهم دروسه وتحسين مستواه الدراسي.

الجدول 20: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية سلبا في انشغال التلميذ بالهاتف خلال سير الحصص الدراسية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	81	%60
لا	33	%24.44
أحيانا	21	%15.55
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين لنا أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 60% ويفسر ذلك بأن الألعاب الإلكترونية قد تخلق له نوعا من التعلق والإدمان مما يدفعه إلى تفقد هاتفه باستمرار لرؤية التنبيهات أو لمواصلة للعب حتى أثناء سير الحصص الدراسية.

تليها نسبة 24.44% ممن أجابوا بـ (لا) وهذا راجع إلى أنه إذا تمتع التلميذ بالوعي والانضباط وأدرك أهمية احترام أوقات التعلم دون السماح للألعاب بالتأثير على سلوكه داخل القسم.

في حين نجد أن نسبة 15.55% من أجابوا بـ (أحيانا) وهذا راجع إلى نوع اللعبة فهناك ألعاب تتطلب تفاعلا فوريا، في هذه الحالة يشعر التلميذ برغبة قويم في متابعة اللعبة أو التحقق من الإشعارات، مما يدفعه لاستخدام الهاتف سرا أثناء الشرح. بينما هناك نوع آخر من الألعاب ذات طابع هادئ ولا تؤثر على التلميذ.

الجدول 21: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم جرية التلميذ مع الأسئلة التي يتم طرحها خلال الحصص الدراسية

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	59	%43.70
لا	47	%34.81
أحيانا	29	%41.48
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 43.70% وهذا يفسر بأن الإدمان على هذه الألعاب قد يجعل التلميذ غير مهتم بما يدور في القسم وعندما يطرح المعلم سؤالا لا يبادر في الإجابة أو التفكير أو يقوم بتقديم إجابة عشوائية.

تليها نسبة 34.81% ممن أجابوا بـ (لا) وهذا يشير إلى الوعي الذاتي لمن يلعب من التلاميذ حيث أنهم يستخدمونها بشكل مضبوط وغير مضر وبالتالي لا يظهر عليهم هذا التأثير مما يسمح لهم بالتفاعل الجيد مع الأسئلة المطروحة في القسم.

في حين نجد نسبة 21.48% ممن أجابوا بـ (أحيانا) وهذا راجع إلى الاستعمال المعتدل للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى الرقابة الأسرية.

الجدول 22: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تعامل التلميذ سلبا مع زملائه داخل القسم

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	44	%32.59
لا	51	%37.77
أحيانا	40	%29.62
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين لنا أن نسبة 37.77% أجابوا بـ (لا) وهذا راجع إلى ان هناك بعض اللعاب الإلكترونية مما يعزز روح الصداقة بينهم.

تليها نسبة 32.59% ممن أجابوا بـ (نعم) وهذا يفسر من حلال: أن هناك بعض الألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة منها قد تعود التلميذ على العدوانية أو التصرف بالأنانية، مما ينعكس على تعامله مع زملائه.

في حين نجد أن نسبة 29.62% من أجابوا بـ (أحيانا) وهذا راجع إلى نوعية الألعاب التي قد تؤثر على التلميذ إما بالسلب أو بالإيجاب. فإذا كانت ألعابا عنيفة ومضرة فإنها تجعل من تعامله تعاملا سلبيا داخل القسم، أما إن كانت ألعابا تعليمية هادفة فإنها تؤثر عليه بالإيجاب وبالتالي تجعله يتعامل مع زملائه باحترام.

الجدول 23: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم التزام التلميذ بالنظام الداخلي للقسم

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	52	%40.74
لا	45	%33.33
أحيانا	38	%28.14
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 40.74% وهذا راجع إلى أن هناك بعض الألعاب تبرز شخصيات تتسم بالتمرد أو عدم احترام القواعد بحيث يتأثر التلميذ بهذه الشخصيات ويبدأ في رفض السلطة المدرسية مثل المعلم أو نظام القسم، كما أن الإدمان على هذه الألعاب الإلكترونية يفقد الإحساس بالمسؤولية والانضباط.

تليها نسبة 33.33% ممن أجابوا بـ (لا) وهذا دليل على أن هناك بعض الألعاب التعليمية والتربوية تنمي روح المسؤولية والانضباط داخل القسم.

في حين نجد أن نسبة 28.14% ممن أجابوا بـ (أحيانا) وهذا راجع إلى مدى تعلق التلميذ باللعبة، فإذا كان انشغاله بها كبيرا تجعله غير قادر على الالتزام بالقواعد والنظام الداخلي للقسم. أما إذا كان انشغاله بها طفيفا فلا يظهر عليه هذا التأثير.

الجدول 24: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في قيام التلميذ بالفوضى داخل القسم

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	54	%40
لا	40	%29.62
أحيانا	41	%30.37
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (نعم) بنسبة 40% وهذا راجع إلى ان هناك بعض الألعاب الإلكترونية تثير مشاعر قوية من الحماس أو التوتر، هذه الانفعالات قد تدفع التلميذ إلى التصرف بالفوضى داخل القسم وعدم القدرة على ضبط النفس.

في حين نجد أن هناك تقارب في النسب بين من أجابوا بـ (لا) أو (أحيانا) حيث بلغت نسبة المجيبين بـ (أحيانا) 30.37% والمجيبين بـ(لا) بنسبة 29.62% وهذا دليل على أن شخصيات التلاميذ تختلف من تلميذ إلى آخر. فهناك تلميذ معتاد على الإثارة وسرعة التفاعل في الألعاب قد يشعر بالملل من الدروس فيبدأ بإثارة الشغب والفوضى داخل القسم. وهناك تلميذ هادئ لا تثيره هذه الألعاب وبالتالي لا يحدث الفوضى داخل القسم.

الجدول 25: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	52	%38.51
لا	52	%38.51
أحيانا	31	%22.96
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث نرى ان هناك تساوي في النسب بين (نعم) و (لا) بنسبة 38.51% . فمن أجابوا بـ (لا) يرون أن هذه اللعاب لا تعيق التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم وهذا دليل على أن بعض الألعاب قد تكون جماعية وبالتالي تنمي مهارات التعاون والعمل ضمن فريق.

أما من أجابوا بـ (نعم) يرون أن هذه الألعاب تعيق التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم وهذا يشير إلى أن هناك ألعاب فردية تجعل التلميذ يعتاد العمل لوحده دون التعاون مع الآخرين.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (أحيانا) بلغت نسبتهم 22.96% وهذا راجع إلى طبيعة اللعبة الإلكترونية التي يمارسها التلميذ. كما يمكن تفسير ذلك من خلال نوعية شخصية التلميذ كذلك.

الجدول 26: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تعيق الألعاب الإلكترونية عن الحضور إلى القسم بشكل منتظم

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	40	%29.62
لا	74	%54.81
أحيانا	21	%15.55
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث تبين أن غالبية التلاميذ أجابوا بـ (لا) بنسبة 54.81% وهذا راجع إلى الاستخدام المعتدل للألعاب وتحت إشراف الأسرة فالكثير من التلاميذ يخصصون وقتا للعب بعد إنهاء واجباتهم دون أن يؤثر ذلك على حضورهم المنتظم للقسم.

تليها نسبة 29.62% ممن أجابوا بـ (نعم) وهذا راجع إلى الوقت الذي يقضيه التلميذ في اللعب حيث أن اللعب لساعات طويلة يؤدي إلى السهر والإرهاق وبالتالي صعوبة الاستيقاظ صباحا للذهاب إلى المدرسة.

في حين نجد أن نسبة 15.55% ممن أجابوا بـ (أحيانا) وهذا يفسر من خلال وقت استخدام هذه الألعاب فإذا تم استخدامها في وقت الراحة وبشكل متوازن لن تؤثر على حضور التلميذ للقسم. أما إذا استخدمها في أوقات متأخرة من الليل تجعله مرهقا ويصعب عليه الاستيقاظ صباحا للذهاب إلى المدرسة.

الجدول 27: يوضح إجابة المبحوثين عن العبارة: تساهم الألعاب الإلكترونية في تعنيف التلميذ لزملائه داخل القسم

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	55	%40.74
لا	55	%40.74
أحيانا	25	%18.51
المجموع	135	%100

المصدر: من إعداد الطالبتين

حيث نرى ان هناك تساوي في النسب بين (نعم) و (لا) و ذلك بنسبة 40.74% . فمن أجابوا بـ (نعم) يرون أن هذه الألعاب الإلكترونية تساهم في تعنيف التلميذ لزملائه داخل القسم وذلك راجع أن هناك ألعاب تحتوي على مشاهد عنف وقتال وألفاظ جارحة قد يتأثر بها التلميذ دون أن يشعر فيبدأ بتقليدها.

أما من أجابوا بـ (لا) يرون أن هذه الألعاب الإلكترونية لا تساهم في تعنيف التلميذ لزملائه داخل القسم وذلك راجع إلى أن هناك ألعاب تعليمية وتعاونية تنمي روح الاحترام وليس العنف أو إلى فصل التلميذ بين ألعابه وواجباته الدراسية.

في حين نجد أن من أجابوا بـ (أحيانا) بلغت نسبتهم 18.51% وهذا يشير إلى نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ.

ثانيا: المناقشة

مناقشة نتائج الفرضية الأولى

الجدول 28: يوضح مجموع نسب محور الفرضية الأولى

العبارة / الإجابة	1	2	3	4	5	6	7	8	المجموع	النسبة
نعم	59	62	70	72	64	73	81	51	532	**%49.25**
لا	47	45	32	31	35	34	29	45	298	**%27.59**
أحيانا	29	28	33	32	36	28	25	39	250	**%23.14**
	135	135	135	135	135	135	135	135	1080	**%100**

المصدر: من إعداد الطالبتين

يوضح لنا الجدول أعلاه مجموع نسب محور الفرضية الأولى والتي تبين أن نسبة 49.25% من المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية تنعكس سلبا على تركيز التلميذ داخل القسم. بينما نسبة 27.59% من المبحوثين أقروا أن الألعاب الإلكترونية لا تنعكس سلبا على التحصيل الدراسي في حين نجد أن نسبة 23.11% من المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية قد تنعكس أحيانا بالسلب على تركيز التلميذ داخل القسم.

والآن نتطرق إلى مناقشة أهم النتائج على النحو التالي:

- يؤكد غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ تقلل من انتباهه البصري داخل القسم ، وهذا راجع إلى الإدمان حيث يوجد بعض الألعاب مصممة بأسلوب إدماني مما يبقي عقل التلميذ مشغولا لها حتى خارج وقت اللعبة ، فيجد صعوبة في التركيز والانتباه لمحتوى الدرس.
- أقر غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ تعمل على التقليل من إصغائه الجيد للدرس داخل القسم، وهذا يشير إلى: الاعتياد على الإيقاع السريع حيث توجد بعض الألعاب تسير بسرعة وتغير المشاهد باستمرار. أم الدروس فهي تحتاج إلى تركيز وصبر لذلك يشعر التلميذ بالملل بسرعة ويفقد رغبته في الإصغاء.

- أكد غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى تشتت انتباه التلميذ أثناء الدرس وهذا يفسر بـ: تفكير التلميذ المستمر باللعبة حيث هناك بعض التلاميذ يبقون منشغلين ذهنيا بما حدث أو بما سيحدث في اللعبة حتى خلال وقت الدرس مما يشتت انتباههم للدرس.
- أقر غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى عدم انتباه التلميذ لشرح الأساتذة أثناء الحصص الدراسية. وهذا دليل على الإرهاق الناتج من السهر حيث يوجد بعض التلاميذ يسهرون لوقت متأخر في اللعب فيشعرون بالتعب خلال اليوم الدراسي ويجدون صعوبة في الانتباه لشرح الأساتذة خلال سير الحصة الدراسية.
- أكد معظم المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تقف عائقا أمام الفهم الجيد للدروس وهذا يشير إلى: أن اللعب الكثير يضعف القدرة على التركيز أثناء الدروس مما يجعل التلميذ لا يفهم الشرح بشكل جيد.
- أقر غالبية المبحوثين أن: الألعاب الإلكترونية تساهم في شرود ذهن التلميذ خلال الحصص الدراسية وهذا راجع إلى: قلة الحماس للدرس أي عند مقارنة التلميذ بين متعة الألعاب وروتين الحصص يفقد الحماس للدروس فينشغل ذهنه بسهولة.
- أقر غالبية المبحوثين أن: الألعاب الإلكترونية تساهم في تشويش أفكار التلميذ داخل الحصص الدراسية وهذا يشير إلى: تداخل المعلومات أي أن هناك بعض الألعاب الإلكترونية تقدم الكثير من الصور والأصوات والأفكار في وقت قصير مما يربك دماغ التلميذ ويجعل من الصعب عليه تنظيم أفكاره خلال الحصة الدراسية.
- أكد معظم المبحوثين أن: الألعاب الإلكترونية تساهم في عدم تقديم التلميذ لإجابات جيدة خلال المشاركة في الحصص الدراسية. وهذا راجع إلى: قلة المراجعة والتحضير أي أن التلميذ الذي يضيع وقت الدراسة في اللعب لا يراجع دروسه جيدا فيكون غير مستعد للإجابة أثناء الحصة الدراسية.

وعليه وانطلاقا من تحليل أهم النتائج السابقة يمكن القول أن الفرضية الأولى والتي نصها: «تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على تركيز التلميذ داخل القسم» قد تحققت.

مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

الجدول 29 : يوضح مجموع نسب محور الفرضية الثانية.

العبارة / الإجابة	1	2	3	4	5	6	7	المجموع	النسبة
نعم	69	66	47	63	63	55	58	421	**%44.55**
لا	36	37	37	38	38	56	34	276	**%29.20**
أحيانا	30	32	51	34	34	24	43	248	**%26.24**
المجموع	135	135	135	135	135	135	135	945	**%100**

المصدر: من إعداد الطالبتين

يوضح لنا الجدول أعلاه مجموع نسبة محور الفرضية الثانية والتي تبين أن نسبة 44.55% من المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية تنعكس سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ. بينما نسبة 29.20% من المبحوثين أقروا أن الألعاب الإلكترونية لا تنعكس سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ في حين نجد أن الألعاب الإلكترونية قد تنعكس أحيانا بالسلب على النتائج الدراسية للتلميذ.

والآن سنتطرق إلى مناقشة أهم النتائج على النحو التالي:

- أكد غالبية المبحوثين أن: الألعاب الإلكترونية تعيق التلميذ على الحصول على علامات جيدة عند إنجاز الواجبات المنزلية. وهذا راجع إلى: إضاعة الوقت أي أن اللعب يأخذ وقتا طويلا من يوم التلميذ فيترك له وقتا قصيرا أو لا يترك له وقتا كافيا لإنجاز واجباته. وبالتالي يحصل التلميذ على علامات ضعيفة في إنجاز الواجبات المنزلية.
- أقر غالبية المبحوثين أن: الألعاب الإلكترونية تساهم في عدم حصول التلميذ على علامات جيدة في الامتحان وهذا يشير إلى: نسيان المعلومات أي أن الألعاب الإلكترونية تملأ ذهن التلميذ بمشاهد وأفكار كثيرة مما يضعف قدرته على تذكر الدروس وبالتالي لا يستطيع الإجابة بشكل جيد في الامتحان.

- ❖ أكد غالبية المبحوثين أنه قد تعيق الألعاب الإلكترونية أحيانا التلميذ على تحقيق إنجاز جيد لمشاريعه البحثية وهذا يفسر بضعف التنظيم بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية الذي قد يؤدي أحيانا إلى ضعف جودة الأبحاث أو التأخير في تسليمها.
- ❖ أقر معظم المبحوثين أن استخدام الألعاب الإلكترونية يقف عائقا على حصول التلميذ على معدلات جيدة، وهذا راجع إلى: أن بعض الألعاب الإلكترونية قد تسبب نوعا من الإدمان مما يجعل التلميذ غير قادر على تنظيم وقته وإعطاء أولوية لمسؤولياته الدراسية مما يعيق التلميذ غلى الحصول على معدلات جيدة.
- ❖ أكد غالبية المبحوثين أن استخدام الألعاب الإلكترونية يقف عائقا على حصول التلميذ على مراتب مشرفة، وهذا دليل على السهر الطويل من أجل اللعب الذي يؤدي إلى التعب في النهار مما يجعل التلميذ غير ادر على المتابعة الفعالة داخل القسم ومع مرور الوقت يجد نفسه متأخرا على زملائه وغير قادر على تحقيق المراتب المشرفة.
- ❖ أقر غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية لا تساهم في عدم حصول التلميذ على نقاط جيدة في التقويم المستمر وهذا يشير إلى: تنظيم الوقت، فالتلميذ الذي يحسن تنظيم وقته ويوازن بين الترفيه والدراسة يستطيع الاستمتاع بالألعاب الإلكترونية دون أن يؤثر ذلك على حصوله على نقاط جيدة في التقويم المستمر.
- ❖ أكد معظم المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تدني المستوى الدراسي للتلميذ وهذا راجع إلى الإفراط في اللعب الذي يسبب التعب والإرهاق في اليوم الدراسي ويجعل التلميذ غير نشيط أو غير متفاعل. ومع مرور الوقت تنعكس هذه العوامل سلبا على نتائجه وتسبب تراجعا ملحوظا في مستواه الدراسي.

وعليه وانطلاقا من تحليل أهم النتائج السابقة يمكن القول ان الفرضية الثانية والتي نصها «تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على النتائج الدراسية للتلميذ» قد تحققت.

مناقشة نتائج الفرضية الثالثة

الجدول 30 : يوضح مجموع نسب محور الفرضية الثالثة

العبارة / الإجابة	1	2	3	4	5	6	7	8	المجموع	النسبة
نعم	81	59	44	52	54	52	40	55	437	**%41.03**
لا	33	47	51	45	40	52	74	55	397	**%37.27**
أحيانا	21	29	40	38	41	31	21	25	246	**%21.69**
المجموع	135	135	135	135	135	135	135	135	1080	**%100**

المصدر: من إعداد الطالبتين

يوضح الجدول أعلاه مجموع نسب محور الفرضية الثالثة والتي تبين أن نسبة 41.03 % من المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية تنعكس سلبا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم. بينما نسبة 37.27% من المبحوثين أقروا أن الألعاب الإلكترونية لا تنعكس سلبا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم. في حين نجد أن الألعاب الإلكترونية قد تنعكس أحيانا بالسلب على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم.

- والآن سنتطرق إلى مناقشة أهم النتائج على النحو التالي:

❖ أكد غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تساهم سلبا في انشغال التلميذ بالهاتف خلال سير الحصص الدراسية وهذا راجع إلى: أن هناك بعض الألعاب ترسل تنبيهات متكررة وتتطلب تفاعلا مستمرا مما يغري التلميذ بتفقد هاتفه باستمرار فيقطع تركيزه عن الدرس.

❖ أقر معظم المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تساهم في عدم جدية التلميذ مع الأسئلة التي يتم طرقها خلال الحصص الدراسية وهذا يفسر بـ: أن بعض الألعاب الإلكترونية ترسخ في ذهن التلميذ فكرة التسلية والسرعة في اتخاذ القرار فيفقد الصبر والجدية في التفكير المتأني وتحليل الأسئلة التعليمية، وقد يستهين التلميذ أيضا بالأسئلة المطروحة خلال الحصص الدراسية.

❖ أكد غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية لا تساهم في تعامل التلميذ سلبا مع زملائه داخل القسم. وهذا يشير إلى: استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية باعتدال، فقد يستطيع الاستفادة منها في بناء صداقات وتطوير مهارات التواصل دون أن يؤثر ذلك سلبا على سلوكه داخل القسم.

❖ أقر غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تساهم في عدم التزام التلميذ بالنظام الداخلي للقسم وهذا دليل على أن هناك ألعاب إلكترونية تضعف حس الانضباط لدى التلميذ وتشجعه على السلوكيات غير المناسبة داخل القسم. فالتلميذ الذي يدمن على اللعب يصبح متمردا على القواعد خاصة إذا اعتاد على الحرية الكاملة أثناء اللعب دون رقابة أو توجيه.

❖ أكد معظم المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تساهم في قيام التلميذ بالفوضى داخل القسم، وهذا يفسر بـ: أن هناك بعض الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوك التلميذ فتضعف قدرته على الالتزام والانضباط فالكثير من هذه الألعاب خصوصا تلك التي تحتوي على العنف أو التحدي المستمر تعزز روح التمرد والاندفاع لدى التلميذ فيصبح أكثر ميلا للتقليد وإثارة الفوضى داخل القسم.

❖ أكد ما نسبته 38.51% أن الألعاب الإلكترونية تعيق التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم وهذا راجع إلى: أن الألعاب الإلكترونية تنمي لدى التلميذ الميل إلى العزلة والاعتماد على النفس بدلا من التعاون مع الآخرين. فالتعلق المفرط باللعب قد يؤدي إلى ضعف مهارات التواصل والحوار فيصبح التلميذ أقل تفاعلا مع زملائه وأقل رغبة في تبادل الأفكار أو تحمل المسؤولية ضمن المجموعة. والمقابل أكد ما نسبته 38.51% أن الألعاب الإلكترونية لا تعيق التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم وهذا يفسر: ان هناك بعض الألعاب الإلكترونية تساهم في تطوير المهارات الاجتماعية والتعاونية لدى التلميذ. فالكثير من الألعاب الحديثة تعتمد على اللعب الجماعي والتخطيط المشترك مما يعلم التلميذ العمل ضمن فريق.

❖ أقر غالبية المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية لا تعيق التلميذ عن الحضور إلى القسم بشكل منتظم وهذا يشير إلى: أن بعض التلاميذ يتمتعون بدرجة من الوعي والانضباط تجعلهم قادرين على الفصل بين وقت اللعب وواجباتهم الدراسية فيحافظون على الحضور المنتظم والمشاركة الفعالة داخل القسم.

❖ أكد ما نسبته 40.74% من المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تعنيف التلميذ لزملائه داخل القسم وهذا راجع إلى: ان هناك بعض الألعاب الإلكترونية ذات محتوى عنيف تحفز التلميذ على سلوكيات العدوان والتحدي خاصة تلك التي تعتمد على القتال والصراعات فتعوده على حل المشكلات بالعنف أم القوة مما ينعكس على سلوكه الواقعي داخل القسم. وبالمقابل أكد ما نسبته 40.74% من المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية لا تساهم في تعنيف التلميذ لزملائه داخل القسم وهذا يفسر بـ: أن التلميذ الذي يتمتع بوعي ذاتي وتوجيه أسري وتربوي جيد يستطيع ان يميز بين العالم الافتراضي والواقع ولا يسمح لما يراه في الألعاب أن يؤثر على تصرفاته داخل القسم.

وعليه وانطلاقا من تحليل أهم النتائج السابقة يمكن القول أن الفرضية الثالثة والتي نصها: «تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم» قد تحققت.

الفرضية العامة:

بما أن الفرضيات الثلاث قد تحققت فإن الفرضية العامة والتي نصها: «تنعكس الألعاب الإلكترونية سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ» قد تحققت.

النتائج العامة للدراسة:

بعد الدراسة النظرية والميدانية المعمقة والمتمثلة في الألعاب الإلكترونية وانعكاسها على التحصيل الدراسي، وبعد عرض محتواه الجداول الإحصائية وتفسير وتحليل النتائج، توصلت دراستنا إلى مجموعة من النتائج العامة التي تمثلت في ما يلي:

- ✓ تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تشتت انتباه التلميذ أثناء الدرس.
- ✓ تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عدم انتباه التلميذ لشرح الأساتذة للحصص الدراسية.
- ✓ تساهم الألعاب الإلكترونية في شرود ذهن التلميذ خلال الحصص الدراسية.
- ✓ تساهم الألعاب الإلكترونية في تشويش أفكار التلميذ داخل الحصص الدراسية.
- ✓ تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على الحصول على علامات جيدة عند إنجاز الواجبات المنزلية.
- ✓ تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم حصول التلميذ على علامات جيدة في الامتحان.
- ✓ يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقا أمام حصول التلميذ على معدلات جيدة.
- ✓ يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقا أمام حصول التلميذ مراتب مشرفة.
- ✓ تساهم الألعاب الإلكترونية سلبا في انشغال التلميذ بالهاتف خلال سير الحصص الدراسية.
- ✓ تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم التزام التلميذ بالنظام الداخلي للقسم.
- ✓ تساهم الألعاب الإلكترونية في قيام التلميذ بالفوضى داخل القسم.
- ✓ تعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم.

الاقتراحات والتوصيات:

من خلال دراستنا المتعلقة بانعكاس الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي نقترح مجموعة من التوصيات التي نأمل أن تساهم في التقليل من عواقب وسلبيات هذه الألعاب وهي كالآتي:

- الدعم المدرسي من طرف المؤسسات التعليمية لتوجيه التلاميذ تربويا وسلوكيا للحد من أثر الألعاب الإلكترونية حتى لو كانت عدوانية.
- تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسات حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وإعلان نتائجها للجمهور.

- توزيع الوقت بين اللعب والدراسة مع تخصيص أوقات اللعب الإلكتروني في أيام العطل مع عدم تجاوز الساعة (01) في اللعب.
- تشجيع التلميذ على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشاكل.
- تذكير المراهقين بضرورة التركيز على الدراسة وعدم الانشغال بمجال الألعاب.
- توعية التلاميذ من خطورة الألعاب الإلكترونية وما تحمله من سلبيات بدنية وفكرية ونفسية.
- ضرورة مراقبة الأولياء لأبنائهم أثناء استعمال الألعاب الإلكترونية من حيث اختيار نوع الألعاب وتحديد مدة معينة مخصصة للعب.
- توعية الأولياء بالطرق السليمة للتعلم وكيفية التعامل مع أبنائهم خاصة في مراحل متقدمة من العمر.
- توفير اقتراحات بديلة لتلك الألعاب الإلكترونية كممارسة النشاطات البدنية.
- تفعيل دور المؤسسات الدينية ومراكز الشباب ومؤسسات المجتمع المدني في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

خلاصة الفصل الثاني:

لقد تم عرض النتائج المتوصل إليها في هذا الفصل من خلال جمع البيانات عن طريق توزيع الاستمارات من عيّنة الدراسة واستعانة بالأساليب الإحصائية وعرض النتائج في جداول، كما تم تفسير النتائج وتحليلها في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة وثم عرضنا النتائج العامة.

خاتمة :

وفي الختام و بناءا على الدراسة التي تم إجراؤها و التي تمثلت في معرفة انعكاس الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ نستنتج أن الألعاب الالكترونية تنعكس سلبا على التحصيل الدراسي وذلك من خلال الاستخدام المفرط و العشوائي للألعاب الالكترونية الذي يشكل خطرا حقيقيا على السلوك التعليمي للتلاميذ ، فقد تبين ان هذه الالعاب رغم ما تحققه من تسلية و تشويق إلا أنها قد تؤدي إلى تشتت انتباه التلميذ و انخفاض مستوى التركيز و إهمال الواجبات الدراسية مما ينعكس سلبا على الأداء الأكاديمي ، وهذا بناءا على ما توصلنا إليه في الجانب الميداني لدراستنا من خلال عرضنا لمجموعة النتائج ، حيث توافقت هذه الاخيرة مع نتائج الدارسات السابقة التي اتخذناها كخلفية مبدئية لموضوع دراستنا.

و لعلّه من المفيد الاشارة هنا أن التلميذ ليس هو المسؤول الوحيد عن هذا الضعف التحصيلي بل هو مسؤولية مشتركة بين أطراف عديدة لعل أهمها المحيط الاسري الذي يلعب دورا هاما في الرقابة الاسرية و التوجيه السليم بالإضافة إلى الإدارة المدرسية و الطاقم الاداري المسؤولان عن تسيير النظام الداخلي للمؤسسات التربوية.

و لتفادي هذا الضعف و تدني المستوى الدراسي للتلاميذ يجب توعيتهم و توعية أولياء أمورهم بأهمية التوازن بين الترفيه و الدراسة لضمان مستقبل تعليمي ناجح و متوازن كما يجب تنظيم حملات داخل المدراس لشرح أضرار الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي ، بالإضافة إلى تدريب التلاميذ على كيفية تنظيم وقتهم بين الدراسة و الأنشطة الترفيهية بشكل فعال.

قائمة المصادر والمراجع:

أ- **الكتب:**

1- حازم الحمداني، الإعلام الحربي والعسكري، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان- الأردن، 2010م.

2- حسن عماد مكاوي ، عاطف عدلي العبد : نظريات الإعلام ،د.ط 2007

3- رضا عبد الواجد أمين، النظريات العلمية في مجال الإعلام الإلكتروني، قسم الصحافة والإعلام بجامعة الأزهر، منتدى سوق الأزبكية، 2007م.

4- رقيق ميلود، التقويم التربوي وعلاقته بالتحصيل الدراسي، مركز التجارة والأعمال، ط 2، دار النشر: آدم مراد للنشر والتوزيع، سنة الإصدار: السداسي الثاني 2020م.

5- سالم عبد الله سعيد الفاخري، التحصيل الدراسي، كلية الآداب جامعة سبها ليبيا، مركز الكتاب الأكاديمي.

6- سعد سلمان المشهداني، منهجية البحث العلمي، دار أسامة للنشر والتوزيع الأردن عمان، ط1، 2019م.

7- عاطف عدلي العيد- نهى عاطف العيد، نظريات الإعلام وتطبيقاتها العربية، دار الفكر العربي، ط1، 2008م.

8- مُحَمَّد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، دار الكتب، صنعاء- اليمن، ط3، 2019م.

9- موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات علمية، دار القصبة للنسر، الجزائر، 2004م.

10- نضال فلاح الظلاعين و اخرون :نظريات الاتصال و الاعلام الجماهيري، دار الاعصار العلمي للنشر و التوزيع ، ط1 ، 2016

ب- **المجلات:**

11- زكرياء عثمان ، مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية، المجلد (7) 2022م.

12- الطالبة شريفة أحمد علي الزهراني : الأمن النفسي و علاقته بالتحصيل الدراسي لدى عينة من طالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الباحة ، العدد السابع ، المجلد السادس و الثلاثون ، كلية التربية جامعة أسيوط ، 2020

13- فتحي بوخاري ، شعوة علي : ماهية الالعاب الالكترونية و دواعي التعلق بها ، مجلة المجتمع و الرياضة ،المجلد 2 ، العدد 2 ، 2019

14- يونس مليح- عبد الصمد العسولي، المنهج الوصفي التحليلي في مجال البحث العلمي، مجلة المنارة للدراسات القانونية والإدارية، عدد 29 – 2019م.

ج - **المذكرات:**

15- ميساء بكوش- نهاد بن نخلة، تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، جامعة 08 ماي 1945، السنة الجامعية 2021-2022م.

الملاحق

الملحق 1 : استبيان موجه لتلاميذ الطور الثانوي

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي-

كلية العلوم الاجتماعية والانسانية

قسم العلوم الاجتماعية

أعزائي التلاميذ:

في إطار انجاز مذكرة الماستر في علم الاجتماع تخصص علم اجتماع التربية والموسومة بـ : " **الألعاب الالكترونية وانعكاسها على التحصيل الدراسي للتلميذ** " دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الطور الثانوي بولاية الوادي.

نضع بين أيديكم هذه الاستمارة البحثيّة والتي نرجو منكم التفضل بالإجابة عليها وذلك بوضع العلامة (×) أمام العبارة التي تناسبكم.

نعلمكم أن معلومات هذا الاستبيان ستبقى في سرّية ولن تستخدم إلا لغرض البحث العلمي.

شكرًا جزيلًا

إعداد الطالبتين:

فاطمة خالدي

هدى العوامر

إشراف الأستاذ:

أ.د صالح العقون

المحور الأول: البيانات الشخصية

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

السّنّ: 16 ☐ 17 ☐ 18 فما أكثر ☐

المستوى الدراسي: أولى ثانوي ☐ ثانية ثانوي ☐ ثالثة ثانوي ☐

هل أعَدْت بعض السّنوات الدراسية: نعم ☐ لا ☐

1

المحور الثاني: تنعكس الألعاب الالكترونية سِلْبًا على تركيز التلميذ داخل القسم

1. هل تعمل الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ على التقليل من انتباهه البصري داخل القسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

2. هل تعمل الألعاب الإلكترونية التي يمارسها التلميذ على التقليل من إصغائه الجيد للدروس داخل القسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

3. هل تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تَشَتُّت انتباه التلميذ أثناء الدرس؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4. هل تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى عدم انتباه التلميذ لشرح الأساتذة للحصص الدراسيّة؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

5. هل تقف الألعاب الإلكترونية عائقًا أمام الفهم الجيّد للدّروس؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في شرود ذهن التلميذ خلال الحصص الدراسية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

7. هل تُساهم الألعاب الإلكترونية في تشويش أفكار التلميذ داخل الحصص الدراسية؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

8. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم تقديم التلميذ للإجابات الجيدة خلال المشاركة في الحصص الدراسية؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

2

المحور الثالث: تنعكس الألعاب الالكترونية سِلْبًا على النتائج الدراسية للتلميذ

9. هل تُعِيقُ الألعاب الإلكترونية التلميذ على الحصول على علامات جيدة عند انجاز الواجبات المنزلية؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

10. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم حصول التلميذ على علامات جيدة في الامتحان؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

11. هل تُعِيقُ الألعاب الإلكترونية التلميذ على تحقيق انجاز جيد لمشاريعه البحثية؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

12. هل يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقًا امام حصول التلميذ على معدلات جيدة؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

13. هل يقف استخدام الألعاب الإلكترونية عائقًا أمام حصول التلميذ على مراتب مشرّفة؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

14. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم حصول التلميذ على نقاط جيدة في التقويم المستمر؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

15. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في تَدَنِّي المستوى الدراسي للتلميذ؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

3

المحور الرابع: تنعكس الألعاب الالكترونية سِلْبًا على السلوك التعليمي للتلميذ داخل القسم

16. هل تساهم الألعاب الإلكترونية سلبًا في انشغال التلميذ بالهاتف خلال سير الحصص الدراسية؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

17. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم جِدّيّة التلميذ مع الأسئلة التي يتم طرحها خلال الحصص الدراسية؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

18. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في تعامل التلميذ سلبًا مع زملائه داخل القسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

19. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم التزام التلميذ بالنظام الداخلي للقسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

20. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في قيام التلميذ بالفوضى داخل القسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

21. هل تُعيق الألعاب الإلكترونية التلميذ على المشاركة في العمل الجماعي داخل القسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

22. هل تُعيقُ الألعاب الإلكترونية التلميذ على الحضور إلى الصف بشكل منتظم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

23. هل تساهم الألعاب الإلكترونية في تعنيف التلميذ لزملائه داخل القسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4