جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي
كلية العلوم الانسانية الاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية
شعبة علوم تربية

الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية: تخصص: إرشاد وتوجيه

إعداد الطالبة : رشيدة بودية

إشراف الدكتور(ة): د/سامية عدائكة

لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الرتبة	الجامعة	الصفة
د/سامية عدائكة	أستاذ محاضر أ	جامعة حمه لخضر الوادي	مشرفا ومقررا
د/أحمد جلول	أستاذ محاضر أ	جامعة حمه لخضر الوادي	رئيسا
د/ عبد اللطيف قنوعة	أستاذ محاضر أ	جامعة حمه لخضر الوادي	مناقشا

السنة الجامعة:2021/2020

إهـــــــــــــداء

الحمد لله الذي أعانني ووفقني في مشواري الدراسي الحمد لله حمدا كثيرا والشكر له سبحانه يوازي عونه وتوفيقه لي لإتمام هذا الجهد الذي طالما حلمت بتحقيقه.

إلى الشمس التي أضاءت سماء حياتي ورحي إلى التي حملتني وربتني ورعتني بقلبها إلى التي قال فيها الرسول صل الله عليه وسلم أمك ثم أمك ثم أمك رمز العطاء والحب أمي التي أرتوي من حنانها ودعواتها التي تحيطني حبا وخوفا.

يهتف قلبي لساني بأعذب الكلمات إلى النبع الصافي إلى من جعل مشواري العلمي ممكننا ومصدر فخري واعتزازي إلى ينبوع العطاء الذي زرع في نفسي الطموح والثقة والمثابرة أبي يا أغلى من روحي حفظه الله ورعاه .

على طبق من ذهب, وبأحرف من أريج الزهر الفواح إلى سندي وقوتي زوجي سليمان حفظه الله لي.

إلى من زرعة في قلبي وحياتي الأمل من أعطاني الحياة من غيرني كل التغيير من إنسانة إلى أخرى أبني كبدي عبد الجبار حفظه الله ورعاه.

إلى من كانت الأم والأخت الحنونة المرشدة قبل أن تكون المشرفة إلى دكتورتي غاليتي مرافقتي طيلة هاته السنة خاصة والسنوات الماضية الدكتورة *سامية عدائكة* حفظها الله ورعاها وحقق مبتغاها.

إلى من يحملون في عيونهم ذكريات طفولتي وحبهم لي مصدر قوتي أخوتي سندي محمد, يونس, البشير, محمد الأخضر وسيدي أحميدة حفظهم الله.

إلى الشموع التي تنير ظلمة حياتي إلى من بوجودهم ابتسهم وأفرح أخواتي جوهرة, نادية, حنان وحفصة حفظهم الله.

إلى براعم البراءة، إلى الطفولة الجميلة أبناء أخواتي أيمن، عبد السلام، ريتاج، آية، الحبيب، زكريا، رميصاء

إلى الأخت والصديقة رفيقة الدرب إلى من كانت معي منذ بداية المذكرة إلى النهاية خطوه بخطوه لمساعدتي أختي شيماء.

إلى من وهبوني روحهم وزرعوا فيا الحب والأمل تقاسمت معهم حزني دمعتي وفرحي ابتسامتي إلى من غمروني بحبهم وصدق مشاعرهم ايمان سالمة كنزة نوال مريم حفظهم الله.

إلى كل الأقارب اجدادي رحمة الله عليهم, وجداتي أطال الله في عمرهم, إلى الأعمام والعمات, والخالات والأخوال, وأبنائهم كلهم.

إلى من امسك بيدي رغم بعد المسافات وساندي كل ما أوتيه من قوة وعطاء علي عمر عياشي

إلى كل من ساندني ولو بكلمة ووقفه معي كل واحد باسمه شكرا لكم.

وفي الأخير ما توفيقي إلا بالله وليس هنا نهاية المطاف بل الدكتوراه بدايتها.

شكـــــر وتقديـــــر

الحمد الله الذي علم بالقلم, علم الإنسان مالم يعلم والصلاة والسلام على خير البرية ورسول البشرية نبينا محمد علية الصلاة والسلام.

الحمد لله عز وجل الذي وفقنا لإتمام هذا البحث المتواضع وهذا كله لم يكن ليتحقق إلا بفضله أتقدم بالشكر الجزيل إلى الدكتورة المحترمة **سامية عدائكة** المشرفة على هذه المذكرة التي تعلمت منها الكثير, فكانت توجيهاتها ونصائحها وآرائها السديدة ومساندتها أكبر الأثر في اعدا هذه المذكرة.

كما أشكر كل الشكر والتقدير لدكتورة **عاتكة غرغوط** على مساعدتها لي في الحساب spss.

كما أتقدم بالشكر الجزيل كل الثانويات التي زرتها ومدو لي يد العون.

كما أشكر السادة أعضاء لجنة المناقشة الذين تفضلوا بقبول هذه المذكرة

أرجو من الله أن يوفقهم جميعا وأن ييسر لهم سبل الخير والفلاح في الدنيا ولآخرة, وأن يجازيهم على خير الجزاء.

ملخص الدراسة باللغة العربية:

هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية (الفري فاير, ببجي) بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ ثانويات ولاية الوادي, وقد تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي لأنه الأنسب لهذه الدراسة وتم اختيار العينة بطريقة قصدية حيث تم اختيارها من بعض ثانويات ولاية الوادي ليكون عددها (315) تلميذ وتلميذ(ة) من كافة السنوات (أولى, ثانية وثالثة) ومختلف الشعب الأدبية والعلمية.

واشتملت الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة معدل الاختبار التحصيلي للفصل الأول واستمارة والمقابلة كأسلوب مساعدة, وبعدها تمت معالجة الإحصائية عن طريق برنامج (SPSS), أما الأساليب الإحصائية المعتمدة في هذه الدراسة فهي معامل الارتباط الثنائي الأصيل واختبار (ت), وقد توصلنا إلى النتائج التالية:

- عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي والألعاب الإلكترونية (الفري فاير– ببجي) لدى التلاميذ .
- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي لصالح لاعبين الفري فاير.
- عدم وجود فروق في التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس (الذكور, إناث).

وتم مناقشة نتائج اعتماد على معلومات نظرية ودراسات سابقة كما ختمنا الدراسة باستنتاج وبعض الاقتراحات والتوصيات بالإضافة إلى قائمة المراجع والملاحق.

Summary of the study in English language:

The study aimed to reveal the relationship of electronic games (free fire and pubg) to the academic achievement of a sample of students in the State of the Valley. The descriptive analytical approach was adopted because it is the most appropriate for this study. The sample was chosen in an intentional way, as it was chosen from some Secondary schools in the state of the valley to be 315 male and female students from all years (first, second and third secondary school) and the various literary and scientific people.

The tools used in this study included the achievement test rate for the first semester for the year 2020/2021 and enlightenment and interview as an aid method, after which the statistic was treated through the SPSS program. And we came to the following results:

- There is no relationship between academic achievement and electronic games (free fire - pubg) among students.

-There are statistically significant differences in academic achievement in favor of free fire players.

- There are no differences in academic achievement due to the variable of sex (males, females).

The results were discussed based on theoretical information and previous studies. We also concluded the study with a conclusion, some suggestions and recommendations, in addition to a list of references and annexes.

فهرس المحتويات:

المحتويات	الصفحة
شكر وعرفان	
ملخص الدراسة باللغة العربية	أ
مخلص الدراسة باللغة الانجليزية	ب
فهرس المحتويات	ج
فهرس الجداول	هـ
فهرس الملاحق	و
مقدمة	01
الجانب النظري	
الفصل الأول : إشكالية الدراسة واعتباراتها	
1- إشكالية الدراسة	05
2- فرضيات الدراسة	08
3- أهداف الدراسة	08
4- أهمية الدراسة	09
5- التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة	09
6- الدراسات السابقة	10
7- التعقيب على الدراسات السابقة	15
الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية	
تمهيد	17
1- تعريف الألعاب الإلكترونية	18
2- نشأة وتطوير الألعاب الإلكترونية	19

3- أنواع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها	25
4- لعبة الفري فاير	31
5- لعبة الببجي	33
6- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	40
خلاصة الفصل	43
الفصل الثالث: التحصيل الدراسي	
تمهيد	45
1- تعريف التحصيل الدراسي.	46
2- أهمية التحصيل الدراسي.	46
3- أهداف التحصيل الدراسي.	47
4- أنواع التحصيل الدراسي.	49
5- شروط التحصيل الدراسي.	50
6- مبادئ التحصيل الدراسي.	51
7- عوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي.	51
خلاصة الفصل	60
الجانب الميداني	
الفصل الرابع :الإجراءات المنهجة للدراسة	
تمهيد	63
1- منهج الدراسة	64
2- حدود الدراسة	64
3- الدراسة الاستطلاعية	65
4- عينة الدراسة	65
5- أدوات جمع البيانات	67

6- إجراءات تطبيق الدراسة الأساسية	67
7- الأساليب الاحصائية	68
خلاصة الفصل	69
الفصل الخامس : عرض وتفسير ومناقشة النتائج	
تمهيد	71
1- عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الاولى.	72
2- عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية.	73
3- عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة.	74
خلاصة النتائج	76
استنتاج عام واقتراحات وتوصيات	77
قائمة المراجع	80
الملاحق	87

فهرس الجداول:

رقم الجدول	عنوان الجدول	صفحة
01	توزيع العينة حسب الجنس	66
02	يوضح توزيع العينة حسب الألعاب الإلكترونية(الفري فاير, الببجي)	66
03	يوضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير, الببجي)بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين.	72
04	يوضح الفروق في التحصيل الدراسي بين لاعبين الفري فاير ولاعبين الببجي.	73
05	يوضح الفرق في التحصيل الدراسي تبعا لمتغير الجنس.	74

فهرس الملاحق:

الرقم	العنوان	الصفحة
01	استمارة	86
02	صور للعبة الفري فاير	87
03	صور للعبة الببجي	89

مقدمـــــة:

المراهقين الأن يعيشون مراهقة مختلفة تماما عن المراهقة التي عاشها الأجيال السابقة حيث توفرت لهم الكثير من الوسائل والوسائط التكنولوجية التي تجعل حياتهم الثقافية أكثر نضجا من جميع النواحي, فمن الواضح أن المراهقة في حالة من النضج المستمر بالتكنولوجيا, وكما نرى من التلفزيون إلى الأنترنت, ومن ألعاب الكمبيوتر إلى ألعاب إلكترونية على الأنترنت أو الهواتف الذكية أو اللوحات الإلكترونية... وغيرها.

اللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم على استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد، ويقوم به الإنسان عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريق غير مباشر، فاللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى، ومن خلاله يكتسب أنماطًا سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجهه. كما يسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية، وقد تطورت الألعاب من مجرد ألعاب تعتمد على الحركة الجسمانية إلى ألعاب ذهنية تحتاج إلى إعمال العقل لإنجازها مثلا لشطرنج، وظلت البشرية تضيف مع أجيالها أنواعها من الألعاب، حتى ظهرت ألعاب جديد بها كثير من التحديات الذهنية.

حيث اختزل عالم رقمنه مسافات وذابت على أثره الحدود الثقافية والسياسية ليصبح العالم بأسره كقرية صغرة ويصبح الجاهل هو الشخص الذي لا يواكب عصر الرقمنة ولا يفقه التعاطي مع أحداث الأجهزة في هذا المجال وهو يطلق عليه مصطلح الأمية الرقمية إذا أصبح من الضروري وخاصة الأجيال المستقبل أن يفقهوا استعمال هذه الأجهزة الحديثة كأجهزة الكمبيوتر والهواتف النقالة حتى لا يسبقهم الزمن ويضعوا وسط زحمة التقدم العلمي الرهيب.

قدمنا لنا هذا العالم الكثير من بينها من ألعاب المحاكاة التي فتحت مجالا واسعا في البرمجة ومع تطور أجهزة تطورت ألعاب إلكترونية واحتلت مكان لدى التلاميذ, وسرقت وقتهم وتفكيرهم على حساب تحصيلهم الدراسي من بين هذا الألعاب التي بات التلاميذ لايستطيع التخلي عنها لعبة الفري فاير والببجي.

ومن هذا المنطلق اخترنا موضوع, دراستنا حيث حاولنا من خلاله دراسة معرفة علاقة الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ ثانويات ولاية الوادي. واستجابة لمتطلبات الموضوع تم تقسيم البحث على النحو التالي:

الفصل الأول: خصص للإطار العام للإشكالية البحث واعتباراتها, بتحديد إشكالية البحث ووضع الفرضيات, إضافة لأهمية الدراسة وأهدافها, وحدودها والتعاريف الإجرائية للمفاهيم وجملة من الدراسات السابقة وتعقيب عليها.

أما بالنسبة للجانب النظري: فهو مخصص للمتغيرات الدراسة ويتضمن فصلين فالفصل الثاني: خصص لمتغير ألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) من حيث تعريف ألعاب الإلكترونية ونشأتها وتطورها, وتعرف على أنواعها وأجهزتها, وتعريف لعبة الفري فايرو الببجي وأخطار المسبب على هاته الفئة لنختم الفصل بإيجابيات وسلبيات ألعاب الإلكترونية.

ثم يأتي الفصل الثالث: يتضمن التحصيل الدراسي وتناولنا فيه التعريف بالتحصيل الدراسي وأهمية وأهداف التحصيل الدراسي وأنواعه ومبادئ التحصيل الدراسي وشروطه.

أما الجانب التطبيقي تضمن فصلين:

الفصل الرابع: تطرقنا فيه للعناصر التالية: إجراءات الدراسية الاستطلاعية والأساسية وتضمن منهج الدراسة, وعينة الدراسة وأدوات جمع البيانات المعتمدة عليها والأساليب الإحصائية المستعملة.

الفصل الخامس: فجاء فيه عرض وتحليل النتائج الدراسة المتحصل عليها من خلال المعالجة الإحصائية ومناقشتها ثم تقديم الاستنتاج العام وخلاصة البحث وتناولت مجموعة من الاقتراحات والتوصيات التي قد تكون انطلاقة لدراسات وبحوث مستقبلية ثم ذكر المراجع والملاحق.

الجانب النظري

الفصل الأول :

إشكالية الدراسة واعتباراتها

1- إشكالية الدراسة.

2- فرضيات الدراسة

3- هداف الدراسة

4- أهمية الدراسة

5- التعاريف الدراسة

6- الدراسات السابقة

7- التعقيب على الدراسات السابقة

1- إشكالية الدراسة:

في ظل التطور الحاصل في مختلف ميادين الحياة أصبح من الضروري الاعتماد على وسائل وتقنيات جديدة وأكثر تطورا لتعلم وترفيه المراهقين كالكمبيوتر والألعاب الإلكترونية من أجل مسايرتهم لركب التقدم العلمي من جهة وتعليمهم بوسائل أكثر إثارة وجاذبية وكذا ربح الوقت والجهد من جهة آخري، فلا يمكن لأحد إن ينكر فوائد الكمبيوتر كأهم وسائل للتواصل والتعلم كما أصبحت الألعاب الإلكترونية جزء لا يتجزأ من برامج المراهقين اليومية.

إن برمجيات الألعاب المراهقين وخاصة تلك التي تعتمد على أجهزة الفيديو وأجهزة الإلكترونية من أكثر الوسائل تأثيرا على النمو العقلي والمعرفي والاجتماعي للمراهق والناشئة، حيث استعملت الألعاب الإلكترونية لأغراض تدريسية في الويات المتحدة الأمريكيّة وتعتبر أول لعبة الكترونية ثلاثية الابعاد حيث صممت سنة 1980لتدريس أفراد الجيش، واستعملت أيضا لإعلام المرهقين عن مرض السكر والتحكم في نوبات الربو كوسيلة علاجية لبعض انواع الفوبيا، كما تستعمل هذ الوسيلة لمساعدة الطلبة على تعلم بعض انواع الجراحة والباحثين على دراسة بعض الاضطرابات المعرفية كفرط الحركة وتشتت الانتباه إلا أن معظم هذه الألعاب هدفها الاساسي هو التسلية.(بلمهدي، 2014، 316)

تعتمد هذه الألعاب غلى سرعة الانتباه والتفكير والتركيز وتلعب في أي وقت ولا تحتاج في بعض الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب بعضها سهلة الحمل، رخيصة السعر وقد اكتسبت هذه الألعاب شهرة واسعة وقدرة فائقة على جذب اللاعبين وإغرائهم، وأول ضحايا هذه الألعاب الأطفال والمراهقين إذ تسبب مجموعة من الآثار السلبية الناشئة عن الأفراط في اللعب منها: تربية اللاعبين على الوحشية والعنف والقتل، لان معظم هذه الألعاب تعد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء ومن أسمائها "ليلة العفاريت" و "زومبي أكل اللحوم" و "الفيري فاير" و" الببجي" ومنها إشاعة الصور العارية وتعويد اللاعبين عليها بدعوى أنها لعبة مثل "قتل العاريات" التي تتضمن مشاهدة خليعة بالإضافة إلى الألعاب المصارعة زد على ذلك أنها

تسبب إدمان اللعب وإهمال الواجبات مما يؤدي إلى تدني المستوى الدراسي لطلاب ورسوبهم في الدراسة.(بلمهدي، 2014، 316، 317)

فالألعاب الإلكترونية تعتبر من أحدث الألعاب في العالم لم تكن معروفة من قبل فيه تؤدي دورا أساسيا في ثقافة المراهقين, حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال, كما صنفها البعض الألعاب الإلكترونية إلى مجموعة من الألعاب كألعاب المغامرة والمنافسة مثل الفري فاير والببجي والمحاكاة والعاب الألغاز والحركة والعاب الأدوار وغيرها من الألعاب, كما تتميز الألعاب الإلكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة, حيث لقيت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في الدول العربية بصفة عامة والجزائر بصفة خاصة, باعتبارها مصدر الإثارة والمتعة الموجودة في الواقع.

ومن الألعاب الإلكترونية محتله صداره في العالم حاليا لعبة الفري فاير ولعبة الببجي هي من الألعاب الأكثر رواجا في عصرنا هذا والأكثر تأثير على عقول المراهقين حيث هذه الألعاب سرقت منهم عقولهم وأموالهم وتفكيرهم لحصولهم على العيش في المواقع أفضل من الواقع بدافع المتعة والإثارة في الخيال, أثرت هذه الألعاب على حياتهم الخاصة والعامة من الجانب العاطفي والجانب العقلي وحتى الاجتماعي والاقتصادي وتحصيلهم الدراسي أيضا .

ولعبة الفري فاير ولعبة الببجي تتجه إلى كل شرائح المجتمع, إلا أن اللعب ميزة لدى المراهقين, لأنه أكثر الفئات الاجتماعية اهتماما بمثل هذا النشاط كما تعد مرحلة المراهقة هي الركيزة الأساسية لحياة الشباب المستقبلية إذ فيها تتحدد ملامح شخصية من خلال ما يكسبه من مهارات وخبرات وقيم, لأن المراهق مر بمراحل متعدد منذ ولادته, كمرحلة الطفولة والمراهقة والشباب وغيرها, لكنه في فترة معينة من حياته يكون في حالة الدراسة أو التمدرس, فهي تعتبر من أهم المراحل التي يمر بها الفرد, والتلميذ هو الشريحة حساسة ومهمة في المجتمع نظرا لالتزامه بنظام تربوي يسعى إلى تكوينه وتعلمه, أما في المقابل نجده ملزم

بالقيام بواجبات والتزامات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله الدراسي, في حين تعتبر أيضا مرحلة تكوين الذات وتنمية القدرات العقلية والفكرية والبدنية لديه, لكن وفي ظل التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده عالم اليوم فرض عليه استخدام هذه التكنولوجيا خاصة تقنيات التسلية كالألعاب الإلكترونية (لعبة الفري فاير ولعبة الببجي), وعليه يمضي المراهق باستخدام هذه الألعاب, ويرجع ذلك إلى أهم ميزة فيها محاكاتها للواقع أكثر من الخيال, كما أن لها مميزا تكنولوجية عالية الجودة في تصميم والألوان والموسيقى, فهي تمكن مستخدميها في التحكم في جميع تقنياتها, كما يمكن أن تساعده في التعلم واكتساب مهارات تكنولوجية جديدة, وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب (الفري فاير والببجي) من تفكير وانتباه وتركيز تعليم التجارة أيضا, في حين أن لها أثار سلبية نتيجة الاستخدام المفرط لها كما يمكن أن تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة في أوقات الدراسة, حيث نجده يمضي وقتا طويلا في اللعب وبالمقابل إهماله لواجباته المدرسية وخاصة في ظل غياب رقابة الأولياء.

لا ينكر أهمية التحصيل الدراسي على الفرد والأسرة وبالتالي على المجتمع ولا أعتقد أن هناك مجتمعا واحدا في العالم لا يقدر الأهمية الكبرى للتحصيل العلمي في تحقيق التقدم. اذا كانت المجتمعات الحديثة اليوم تستمد بناء قطاعاتها المختلفة مما توفره لها مخرجات التعلم أنواعها, فان مخرجات تقاس في انجازها وكفاءتها بمقياس ما يسمى التحصيل الدراسي الذي أصبح مفهوم العصر الأداة لقياس الجدارة الأهلية, والمفتاح الذي بواسطته تنفتح أبواب التدرج العلمي الذي قاد أبناؤه.

وقد ذكرنا أن التحصيل الدراسي أحد الجوانب الهامة في النشاط العقلي الذي يقوم بين التلاميذ والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي قد جاء في موسوعة علم النفس الشاملة ويمكن لمعظم التلاميذ أن ينظروا نظرة موضوعية الى أنفسهم إذا ما استخدمنا درجات التحصيل لأغراض شخصية, ومما يلاحظ أنه عندما يحصل التلميذ على درجة تحصيليه غير مناسبة

فانه غالبا ما يحاول أن يبذل جهدا أكبر, الا أن يبدوا لا معنى له هو الحاجة إلى إرسال تقرير التلميذ إلى منزلة وبالتالي تكون نتيجة التلميذ معروفة أمام الملأ وبعد كل هذا فإن الثانوية يجب أن تكون المكان الذي يمكن أن يخطئ فيه التلميذ دون خوف يهدده, وأن تجعله يدرك بأن أية محاولة يقوم بها لأمرة يمكن أن ينجم عنها بعض الأخطاء.(يوسف,2007, 14)

فهو ليس فقط تجاوز مراحل دراسية متتالية بنجاح والحصول على الدرجات التي تؤهله لذلك، بل له جوانب هامة جدا في حياته باعتباره الطريق الإجباري لاختيار نوع الدراسة والمهنة، وبالتالي تحديد الدور الاجتماعي الذي سيقوم به الفرد والمكانة الاجتماعية التي سيحققها، ونظرته لذاته، وشعوره بالنجاح ومستوى طموح. (الحمودي، 2010, 176)

- هل هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية (الفري فايرو الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ ثانويات ولاية الوادي؟

2- الفرضيات الدراسة:

- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين لا عبين الفري فاير ولاعبين الببجي ولاعبين في التحصيل الدراسي لدى التلاميذ؟
- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين (إناث وذكور) في التحصيل الدراسي لدى التلاميذ؟

3- أهداف الدراسة :

تعسى الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف الأتية:

- التعرف على الألعاب الإلكترونية(الفري فاير والببجي).
- التعرف الفروق بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير) على التحصيل الدراسي.
- التعرف على الفروق بين الألعاب الإلكترونية (الببجي) على التحصيل الدراسي.
- التعرف على أي من الجنسين (ذكور, إناث) يلعب أكثر هذه الألعاب.

4- أهمية الدراسة:

تتجلى أهمية البحث في النقاط الاتية:

- تتناول هذه الدراسة ظاهرة هامة من ظواهر العصر الحديث وهي إدمان الألعاب الإلكترونية.
- تهتم الدراسة الحالية بشريحة المراهقين والتي تعتبر الثروة البشرية المستقبلية وتسلط الدراسة الحالية على الضوء من مخاطر الإفراط في استعمال التكنولوجيا الحديثة.
- لفت انتباه الأولياء إلى خطورة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي.
- قلة الدراسات الاجتماعية – بل وندرتها- في الدول العربية بالرغم من الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي).

5- التعاريف الإجرائية لمفاهيم:

- **تعريف الألعاب الإلكترونية:** بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية, وتشمل ألعاب الهواتف النقالة, والعاب الأجهزة المكيفة.
- **تعريف بلعبة الفري فاير:Free Fire** ، لعبة إلكترونية عبر الأنترانت سرقت عقول الشباب وتركيزهم واستولت على حياتهم الشخصية وبعضاً من أموالهم ووقتهم على حساب حياتهم الخاصة كالدراسة وغيرها ..
- **تعرف بلعبة الببجي:** هي **(PUBG) Player Unknown's Battlegrounds** المعروفة أيضاً بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين هي لعبة عبر الأنترانت حربية سرقت عقول معظم فئات المجتمع من صغار مراهقين كهول استولت على عقولهم ووقت وأمالهم أيضا.
- **تعريف التحصيل الدراسي:** المقصود بالتحصيل الدراسي في الدراسة الحالية المعدل السنوي الذي تحصل عليه أفراد عينة البحث لسنة الدراسية.

6- الدراسات السابقة:

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

6-1 دراسة العنزي (2019): بعنوان "أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج":

هدفت الدراسة إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية. حيث تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من 70 طالب. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: 2.73 من أصل 4 من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة.

6-2 دراسة المنعم المدهون (2019): بعنوان " أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي " دراسة ميدانية على قطاع غزة:

هدفت الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر لعبة ببجي كأحد أنواع الألعاب الإلكترونية المنتشرة في قطاع غزة على تحصيل الطلبة في المدارس, طبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغت 60 طالب من طلاب التعليم الثانوي, وخلصت الدراسة إلى أن للعبة ببجي تأثيرا على مستويات الطلاب التحصيلية ولكن على المدى البعيد يكون التأثير أعمق وأكثر خطورة, وأن لعبة تأثيرا على أنماط التفكير لدى الطلاب وخصوصا في الأسئلة التي تحتاج إلى تحليل, وأن اللعبة

تسيطر على عقول الطلاب حيث تمنع تفتق الذهن وصفاءه وتقبل المادة التعليمية من المعلم, وأكدت النتائج أيضا أن اللعبة تجعل الطالب يشعر بالملل من المواد الدراسية.

6-3 دراسة مشري (2017): بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري- دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي":

هدفت الدراسة إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، حيث اختار الباحث عينة قصدية من 100 شخص من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي ذكورا وإناثا. واستخدم استبانة كأداة للدراسة. والمنهج المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من أولياء الأمور، كما أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأغلبهم يفضلون ألعاب المغامرة، وأخيرا الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الافراط في استخدامها.

6-4 دراسة الزيودي (2015): بعنوان "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة":

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، حيث إختار الباحث عينة من 336 معلم و500 ولي أمر طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة. واستخدم استبانتين كأداة للدراسة إحداهما لأولياء الأمور والأخرى للمعلمين. والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: المعلمون يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات

ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

6-5 دراسة فتيحة بالهادي (2014)علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية لدى عينة الاطفال:

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة ما علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال؟ حيث اختارت الباحثة تلاميذ السنة الرابعة الخامسة عددهم 196 تلميذ وتلميذه مقسمين على ابتدائيات, حفة أم المؤمنين ببوزريعة ولاية الجزائر وابتدائية الطالب محمد خنقاني بمخامده ولاية ورقلة.

وصنفت الدراسة ضمن البحوث المنهج الوصفي التحليلي هو المنهج الأكثر استخداما في مجالات الاجتماعية التربوية والنفسية، كما عملت الدراسة على استطلاع موضوع علاقة الإفراط في الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي ولجمع البيانات اللازمة اعتمدت على استمارة معلومات(استبان) تملئ من قبل لأولياء.

حيث توصلت الباحثة إلى نتائج:

- عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية، لأن نسبة كبيرة من أفراد العينة لا يستعملون الألعاب الإلكترونية بدرجة كبيرة إلى حد الإفراط.
- اهتمام الأولياء بالتحصيل الدراسي لأطفالهم وحرصهم على عدم تضييعهم الوقت في اللعب بإفراط.
- وعي الأولياء غبى وقت الأبناء وكذا متابعتهم من أجل عدم إهمال الواجبات المدرسية.
- نسبة استعمال الذكور الألعاب الإلكترونية أكبر من نسبة استعمال الإناث لها.

6-6 دراسة مريم قويدر(2012), بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل:

دراسة ميدانية على عينة تلاميذ الابتدائي , انطلقت هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، حيث اختارت الباحثة عينة البحث 200 مفردة تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر, كما اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي هو الأنسب لمثل هذه الدراسات , حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

فقد احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها . يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال ،مما يقلل اضرار التحصيل لديهم.

6-7دراسة فاطمة همال (2012), بعنوان الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري:

دراسة ميدانية على عينة تلاميذ الابتدائي, حيث انطلق الباحثة من اشكالية مفادها ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟ كما اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي يمسح الألعاب الإلكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ومسح جمهور من الأطفال, حيث تمت الاستعانة بالمقابلة كأسلوب وأداة من جمع البيانات حيث اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الطفل الجزائري المتمدرس ي الطور الابتدائي, ثلاثة ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة ذكور وإناث. حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية و ذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد، و كان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدرت ب34.50 %.
- يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة و أساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة 51.66% لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

7- تعقيب عن الدراسات السابقة :

ومن خلال العرض السابقة الذي قدمت فيه الباحثة تلخيصا مقتضيا للدراسات السابقة المعنية ببحث قضايا الألعاب الإلكترونية بوجه عام ولعبة الفري فاير ولعبة الببجي على وجه الخصوص, أمكن الباحثة رصد الملاحظات الآتية:

يتضح مدى أهمية الألعاب الإلكترونية تأثيرها على التحصيل الدراسي ومحاولة معرفة علاقتها أيضا بالتحصيل الدراسي حيث قدمت فرضيات لابأس بها ما أنها درست فئة الاطفال والمراهقين, حيث أن دراسات مفيدة وأثرت على الموضوع وجعلته أكثر وضوحا من قبل خاصة داخل المجتمع الجزائري وعامة على المجتمع العربي, فأغلب الدراسات التي تطرقت إليها ركزت على جميع الجوانب من السلبيات والايجابيات الألعاب الإلكترونية, ومن خلال ما تم عرضه سابقا نرى أن الدراستنا مختلفة عنهم حيث تضمنت علاقة الالعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) على التحصيل الدراسي لدى المراهقين, وقد تنوعت الدراسات في استخدامها الإجراءات البحث من حيث المنهج.. وغيرها.

ومن خلال هذا نرى أن دراستنا توافقت مع بعض الدراسات السابقة واختلفت مع البعض الآخر, كما أفادت في صياغة المشكلة البحثية وفهم متغيراتها بصوة واضحة ومحددة وبلوة الجانب النظري للدراسة وكيفية توظيفه بما يخدم الدراسة.

لم تتطرق الدراسات السابقة إلى الألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) بصفة خاصة وبالرغم من كونها مثيرة للاهتمام في وقتنا الحالي, لأنها تعتبر المشكل الأساسي خاصة للمراهقين.

الفصل الثاني

الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

1- تعريف الألعاب الإلكترونية

2- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

3- أنواع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها

4- لعبة الفري فاير

5- لعبة الببجي

6- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

خلاصة الفصل:

تمهيد:

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة المراهق وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال والمراهقين بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية أو مادية ، وهذا لا يقتصر على سن معين بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين والكهول وحتى الاطفال.

1- تعريف الألعاب الإلكترونية:

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تفاعلية، لا يمكن أن يستسلم اللاعبون فيها سلبيا بسبب حبكة اللعبة حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها ولأجل هذه النظم يأتي رد فعل مترتبا على سلوكيات اللاعبين.

الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعى" اللاعب"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز تظهر هذه الأخيرة على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر –الجهاز الأكثر استعمالا سنة – 2005 مثل الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب Play ستايشن ك، X–Box الالكترونية الحديثة والقديمة والتي من أهمها إكس بوكس البلاي كما تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم ، Station مختلف كل عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا امكانية عرض – أحيانا تهرب من الواقع – لكن ومن " Médiéval"، بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو لحربية .(سارة محمود, 2016, 37)

كما أنها برمجيات تفاعلية تحاكا الواقعيا حقيقيا أو إفتراضيا بالإعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كمبيوتر وفيديو، هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، بهدف التعليم أو التسلية والترف.(محمد؛ منى, 2017, 300)

2- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية .

2-1 نشأة الألعاب الإلكترونية :

يرى << ألان لوديبار دار>> << débarder le Alain>بأن العالم الألعاب الإلكترونية مرت بستة مراحل حتى2003 فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها.

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

- **المرحلة الأولى:**

إنطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لإستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب " بونغ pong " وحرب الفضاء " space war "التي إخترعها فيزيائي ومهندس إليكترونك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية. (قدويدر,2012, 45)

ويعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة processeur micro المسوقة مع مؤسسة «إينتال» intel عام 1971، و في عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية " أتاري atari " وأدخل أول لعبة أقواس الكترونية "بونغ

pong "و في أول عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف ألة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة " وارنر warner " في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار. (قدويدر,2012, 45)

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة " أبل apple " تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر " أبل 2 – 2 apple " أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى" بوشنال " و" أتاري " الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية. (قدويدر,2012, 46)

- **المرحلة الثانية:**

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VC 2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف و قواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (EDITION DES JEUX) والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك–مان PAC-MAN " التي اخترعت في اليابان "توروايواثاني " لمؤسسة "نامكو NAMCO " واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالردئ.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات إبتداء من سنة 1983، و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور COMMODORE" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية " نامكو NAMCO " في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن "نينتاندو NENTANDO " وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصلات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم" نيس NES " ليسجل دخول اليابانيين في

عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت " نيس NES" مدللة اليابانية، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8–10 سنوات.

البطل المميز ل "نيس" وهو ماريو MARIO، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ DONKEY KONG"، يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات, البيانية GRAPHISTE شجيرو مياموت وجهازارئدفي صناعة الخيال بألعاب الفيديو. (قدويدر ,2012, 47)

- **المرحلة الثالثة:**

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا ولولايات المتحدة الامريكية مع أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور COMMODORE وسينكلر SINCLAIR وامستراد AMSTRAD.

وفي 1986 أتاري اس تي ATARI ST الذي يسجل نقطة الذروة في المرحلة فهذا الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية البيانية والصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى أخر وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغ من قبل. (قدويدر ,2012, 47)

تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا بإتكشاف البرمجة والتقنيات البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط فالكثير من المصممين اليابانيين INFOGRAPHISTES المستقبلين والموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال العاب مثل اميغا AMIGA أو اتاري ATARI.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين تنامي الإستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الصنف العائد الخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة فسرعان ما صارت هذه الآلات

غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي PC" أو "ابل APPLE", وفي سنة 1989 اوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات انتاجهم وتعرض, معضهم للإفلاس ,لكن في اليابان بقيت "يننتاندو "في افضل حالاتها احتكرت تقريبا السوق. (قدويدر,2012, 128)

- **المرحلة الرابعة:**

تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر "سوبرنيس" NES SUPER وكذا المؤسسة تصنيفها مملوك من اليابانيين وهي سيغا SEGA, وتعد هذه المرحلة ايضا مرحلة التطوير الالعاب عبر اجهزة الاعلام الالي, وظهور العاب المغامرة والألغاز مثلا. (قدويدر,2012, 128)

- **المرحلة الخامسة:**

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط MULTIMEDIA التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثة الابعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة PROCESSEURS DEDIES واستعمال القرض الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحليةLAN وعلى الأنترانت.

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني sony "بلعبته "بلايستيشن play station"و احتمت في هذه المرحلة الصراع بين "سوني "و" نينتاندو "مما أزال "سيفا " التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو"ركروفت croft lara" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية "ايفركويست " ever quist، ultima online" أولتيما أونلاى" وألعاب " أ ف بي أس fps " المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكز على مهارات الرمي بأسكة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومن أمثلتها "دوم

doom، "ثم "هالف لايف half life " وتبقى " نينتاندو " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات les pokemone التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو. (قدويدر,2012, 128)

- **المرحلة السادسة:**

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسفت "microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2– ps2 وغايم كوب game cube وايكس بوكس x box. (فلاق.2009, 143)

- **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 Station play المتنقل psd والذي طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004. (فلاق.2009, 143)

في مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن – 3 الذي وصل إلى الأسواق بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام2005 جهاز ايكس بوكس0 36-360 box x قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد 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 وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق برا مج الألعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و6 سنوات، وتحاول مؤسسة " سوني sony " تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " بلايستيشن station play " إلى "بلايستيشن وان ps one"و بلايستيشن تو ps2 إلى بلايتيشن اكس psx وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت Microsoft على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها، خاصة وأن سيغا Sega اعتمدت على هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم. (فلاق.2009, 144)

2-2 تطور الألعاب الإلكترونية:

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك آرتس المنتجة للعبة–FIFA – هيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 2.5 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا، في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشا منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب. (نمرود,2008, 115)

3- انواع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها :

3-1أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها امكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية – لعبة عسكرية- التنزه والصيد وغيرها.

- **الألعاب على جهاز الكومبيوتر:**

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي (Logiciel) تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية(لوحة الكتابةو الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق. (عادل ,2012، 63)

لصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أوقناع الأبعاد الثلاثة(D3)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

- **أجهزة اللعب الالكترونية:**

هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة.

وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Box-X، وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل 1،2،3 tion Play Station Play وأجهزة شركة نينتاندو Nintendo والتي تعرف باسم Cube Gam.

- **أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:**

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الأنتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، 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 الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة. (عادل, 2012، 64)

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

أ- **أجهزة أحادية اللعب:**

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- أجهزة متعددة اللعب:

والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب. (عادل,2012 ، 65)

3-2أنواع الالعاب الالكترونية :

- الالعاب الأكشن:

الألعاب الأكشن تتطلب الحركة السريعة,وغالبا ما ترتبط بالقتال.

- بيتم اب:

الألعاب التي تم التركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الاعداء من خلال اللكم, باستخدام السيوف كما في الالعاب الهاك اند سلاش وفي العديد من المراحل أو المناطق.

الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم, أو المرور على طول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها .

- القتال:

العاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة, وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة, وفي وقت (غالبا دقيقة او اقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاعب الاخر وقضي عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور, تتطلب الكثير من العاب القتال الفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة ومن أشهر العاب هذا النوع ستريت فايتر . (عادل,2009, 67)

- الكرة والدبابيس:

العاب الكرة والدبابيس تسمى أيضا الفالبير FLIPPER أو البينبول PINBALL هي العاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة, في الكثير من الأحيان تحتوي على

أمور خيالية غير موجودة لمكانيات الحقيقية, بوكيمون بينبول pinball Pokemon هي احدى الألعاب المشهورة بهذا النوع.

- **المنصات:**

من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادى السقوط، وتشتمل أحيانا على التسلق والتصويب، معظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية من أشهر ألعاب المنصات القنفذ سولي .

- **تصويب منظور الشخص الأول:(first-person shooter)**

من ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات، يتحكم اللاعب في شخصية واحدة بواسطة المنظور. (نمرود, 2008, 109)

- **شوتم اب:**

في العاب الشوتم اب يتم التحكم بمركبة فضائية او بشخصية خيالية بطائرة حيث يتم المركبات الاخرى او الاغراض الاخرى المتناثر في المراحل ,من اشهر العاب هذا النوع ستار فوكس.

– **تصويب منظور الشخص الثالث: (Third -Shooter Person)**

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا لمنظور الأول، الاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به، من الأمثلة على هذا النوع غراند ثفت أوتو Theft Auto Grand. (نمرود, 2008, 109)

- **الألعاب الاستراتيجية:**

حيث تقسم الألعاب الاستراتيجية " التفكير "إلى أربع أنواع وهي:

ألعاب المغامرة والتفكير: jeux aventures'd réflexion

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى

الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة 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. (نمرود, 2008, 109)

الاستراتيجية: de jeux stratégie économique

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها ألعاب تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة، التجارة، الديمغرافي...الخ، و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة من الحدوث.

الاستراتيجية العسكرية: de jeux 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 أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

الألعاب التقليدية: jeux traditionnels

والمقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فبعض هذه موجودة أو مبرمجة في نظام" ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب. (نمرود, 2008, 110)

- **العاب المحاكاة:**

تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، وتستوحى 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 الطيران مثل من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و"simulator flight " فلايت سيمولاتور الأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران، فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم. (نمرود, 2008, 110)

- **الالعاب غير الممتعة:**

على العموم تدل عبارة" لعبة الكترونية "على احد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة او الألعاب الاستراتيجية والتفكير أو العاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة التي **éducatifs Ludo" logiciels** عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك "برامج اللعب التربوية تأخذ صورة العاب المغامرة حقيقية، فهي موجهة و مكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وضمن نوع أخر، من الصعب وضع الإعمال الفنية التفاعلية" **oeuvres d' arts**

les interactives " ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الاعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات والمشاهد الفيديو وبناءات الفنية شكلين مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان" الجسم المشاهد"، وهنا يتوافق الرسم والكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا العامل المصممة للأطفال الذين يتراوح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة، "**ateliees créatifs**" إما ورشات الإبداع فهي تقطب كثير الأطفال الصغار إذا أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في ان واحد" **Stéphane natkin** "ويقدم ستيفان ناتكين وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينهما، وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، و الألعاب التي تمارس من عدده لاعبين. (نمرود ,2008, 111)

4- لعبة الفري فاير:

4-1تعريفها:

غارينا فري فاير(Garena Free Fire) وتعرف اختصارا فري فاير هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017.

4-2نبذة تاريخية:

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلًا للجوّال لعام 2019، نظرًا لشعبيتها، حصلت اللعبة على جائزة "أفضل لعبة شعبية "في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019, اعتبارًا من نوفمبر من نفس العام، حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.

اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثا عن الموارد والأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة. (علي,2020)

في فبراير 2019، بلغت فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد، لتصبح أحد أكثر ألعاب الأندرويد تحميلا في سنة 2019 .

4-3 طريقة اللعب:

اللعبة هي لعبة باتل رويال من منظور الشخص الثالث وعند الدخول اللعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهي:

-الطور الكلاسيكي (Classic) و طور التصنيف (Ranked):

بعد اختيار أحد الطورين وتحديد الوضع الذي يريد أن يلعب به اللاعب (وحيد، مجموعة، ثنائي) يجد اللاعب نفسه في طائرة مع خمسين لاعب ثم ينزل من الطائرة وعليه البحث عن الأسلحة والموارد اللازمة ويعترض أثناء ذلك خصوم عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد الحياة وكما يحاول الذهاب لدائرة الحماية للاحتماء من المنطقة الخطرة, و في النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الخريطة (بيرمودا أو كالاهاري) وآخر شخص أو ثنائي أو مجموعة تبقى تكون الفائزة (على الاقل واحد من الفريق). (علي,2020)

-كلاش سكواد: (Clash Squad)

بعد اختيار هذا المود يتم تحويل اللاعب مباشرة إلى حلبة قتال مصغرة بين فريقين من اربع لاعبين ويمر القتال من سبع جولات والرابح من يفوز اولا بأربع جولات، وهو يتكون من طورين: كلاش سكواد وكلاش سكواد–المصنف الذي أضيف حديثا في فبراير 2020.

-ساعة الزحمة: (Rush Hour)

بعد اختيار هذا المود، ينتقل اللاعب إلى طائرة برفقة 22 لاعب، بعد النزول من الطائرة في منطقة صغيرة من الخريطة مكتظة، يبدأ القتال مع الابتعاد عن منطقة الخطر والأخير يكون الفائز. (علي,2020)

5- لعبة الببجي:

أثارت لعبة الببجي مؤخرا حالة من الجدل بعدما طرحت وضع الغابة الغامض والذى أثار غضب المسلمين في مختلف أنحاء العالم، كون هذا الوضع يتطلب من المستخدمين الركوع امام أحد الأصنام وهو الأمر الذى دفع اللعبة للتراجع عن هذا الأمر وإزالة هذا التحديث والاعتذار للمستخدمين، فيما تعد لعبة الببجي واحدة من أشهر الألعاب التى يمارسها المستخدمون حول العالم، لكن رغم ذلك فهناك مجموعة من الأمور والمعلومات المذهلة التى قد لا يعرفها الكثير من المستخدمين ونعرضها كما يلي:

5-1 تعريف لعبة الببجي:

هي لعبة متوفرة على الموبايل والكمبيوتر، يوجد منها إصداران النسخة العادية والنسخة Lite، وهي من أنماط ألعاب البقاء، حيث يدخل فيها 100 شخص مجتمعين في خريطة محددة من خرائط اللعبة، يمكن ان تلعب بشكل فردي او ان تلعب مع فريق مخصص، عند الانطلاق يبدأ جميع اللاعبين من الصفر لا أسلحة، لا ذخيرة وأحيانا لا ملابس أيضا، ثم توجب عليك الهبوط في منطقة محددة تجميع الذخيرة والأسلحة والملابس وكل ما تراه قابلا للاستخدام من أجل تهيئة نفسك. (عبد المنعم,2019)

وايضـــا : بلايـر أنـونز باتـل غراونـدز المعروفـة باسـم ببجـي PUBG (بالإنجليزيـة: PlayerUnknown's Battlegrounds) أو ساحات معارك اللاعبين المجهولين، هي لعبة جماعية على الانترنت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017، وهي متوفرة على أجهزة ويندوز، وإكس بوكس ون وبلاي ستيشن 4 وصدرت نسختان في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو إس، وأندرويد من تطوير شركة تينسنت، والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة، وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية تم

تطوير النسخة الأصلية من قبل شركة "بلوهول" على محرك أنريل إنجن 4. وهي تدعم اللغة العربية. (عبد المنعم,2019)

5-2 مؤسس لعبة الببجي:

يعد Brendan Greene، مؤسس ومطور لعبة ببجي، وهو يبلغ من العمر 43 سنة، وهو إيرلندي الجنسية، وقد قام بصناعة العديد من الألعاب تحت ملكيته الفكرية الخاصة إلا انها فشلت في الغالب، إلا أن لعبة بابجي حققت نجاحا قويا لتكون سبيله للشهرة والغنى الشديدين. (عبد المنعم, 2019)

5-3 تطوير لعبة ببجي PUBG :

لا يعرف الكثيرون أن لعبة بابجي لم يتم تطويرها بسهولة، حيث لا يدخل في صناعتها فقط لغات البرمجة، بل التمثيل أيضا، إذ يتم محاكاة حركات الشخصيات من الجري والقيادة والركوب والقفز وغيرها من طرف ممثلين حقيقيين ويتم أخذ النقاط الحركية وتثبيتها للاعبين وأشكالهم.

كذلك الأسلحة لا تختلف كثيرا، إذ يتم أخذ معيار كل سلاح على حدة إذ يوجد فريق متكامل يشتغل على هيئة سلاح واحد من مكوناته وجزيئاته الصغيرة، الأصوات الصادرة منه البعد الخاص به الرصاصات وقدراتها، حيث يقضي مطورو لعبة ببجي أشهرا وأشهر فقط لصناعة خريطة واحدة وأحيانا ما يفوق العام. (نور طلعت,2019, 467)

-تسمية خريطة Erangel تيمنا بابنة مصمم اللعبة

لدي Brendan Greene مطور اللعبة ابنة تدعى Eryn ويشارك بين الفينة والأخرى تغريدات حولها، كما أنها أحيانا يقول لها Eryn My Angel، وهو ما دفعه لتسمية خريطة Erangel بهذا الاسم تخليدا لها في لعبته المميزة. (نور طلعت,2019, 467)

- ارباح مطورو الببجي:

لم تأت شهرة لعبة ببجي من الإعلانات بل حققت أرباحها عن طريق Microstransaction اي شراء الملابس والأسلحة وبعض الأشياء التي توفرها اللعبة بشكل مدفوع، وبعض الإعلانات التي تقوم بها اللعبة أيضا، إضافة إلى طريقة بيع اللعبة عبر منصة Steam.

5-4 أسلوب اللعب:

يتم اللعب بأسلوب التصويب من منظور الشخص الأول أو الثالث، ويصل عدد اللاعبين إلى 100 لاعب كلاً منهم يهدف لأن يكون الناجي الأخير. يمكن للاعبين الاختيار بين الخوادم التي يكون فيها اللاعب وحده وليس ضمن فريق معين، أو الخوادم التي تسمح للمشاركة بشخصين في الفريق أو أربعة. في كل الحالات، آخر شخص أو فريق باقٍ على قيد الحياة يفوز بالمباراة.

في بداية كل مباراة يقفز اللاعبون من طائرة بالمظلات على جزيرة دون أن يكون بجعبتهم أية عنصر. بمجرد هبوطهم، يمكن للاعبين البحث في المباني وغيرها من المواقع للعثور على الأسلحة، المركبات، وغيرها من المعدات، والتي يتم توزيعها عشوائيا في جميع أنحاء الخريطة في بداية المباراة. (نور طلعت, 2019, 467)

5-5 تطوير اللعبة:

- المصمم الرائد بريندان غرين، المعروف بمقبضته على الإنترنت PlayerUnknown، كان قد أنشأ سابقا ARMA 2 mod DayZ: Battle Royale، وهو فرع لـ DayZ الشعبي، والمستوحى من فيلم Battle Royale عام 2000.

- في الوقت الذي أسس فيه DayZ: Battle Royale، حوالي عام 2013، عاش Greene المولود في أيرلندا في البرازيل لبضع سنوات كمصور ومصمم جرافيك ومصمم ويب،

ولعب ألعاب الفيديو مثل Delta Force: Black Hawk Down والجيش الأمريكي. (عبد المنعم, 2019)

- اشتهر فيلم DayZ mod باهتمامه، كمحاكاة عسكرية واقعية وطريقة لعبه المفتوحة، وبدأ في اللعب مع خادم مخصص، وتعلم البرمجة أثناء سيره. وجد غرين أن أكثر لاعبي الرماة من الجيل الأول متكررين للغاية، مع الأخذ بعين الاعتبار الخرائط الصغيرة وسهلة الحفظ. أراد إنشاء شيء ذي جوانب عشوائية أكثر بحيث لا يعرف اللاعبون ما يمكن توقعه، مما يخلق درجة عالية من القدرة على إعادة اللعب, تم ذلك عن طريق إنشاء خرائط أكبر من ذلك بكثير والتي لا يمكن حفظها بسهولة، واستخدام موضع عشوائي للعناصر عبرها.

- استلهمت Greene أيضًا من منافسة عبر الإنترنت لـ DayZ تُسمى SurvivorGameZ، والتي تضمنت عددًا من لاعبي Twitch.tv و YouTube وهم يقاتلون حتى لم يبق سوى عدد قليل منهم.

لأنه لم يكن غاسلًا بنفسه، أراد غرين إنشاء طريقة لعب مشابهة يمكن لأي شخص لعبها. كانت جهوده الأولية في هذا التعديل أكثر إلهامًا من روايات The Hunger Games، حيث يحاول اللاعبون التنافس على مخزونات الأسلحة في موقع مركزي، لكنهم ابتعدوا عن ذلك جزئيًا لإعطاء اللاعبين فرصة أفضل للبقاء عبر نشر الأسلحة حولها، أيضا لتجنب قضايا حقوق التأليف والنشر مع الروايات. في الإلهام من فيلم Battle Royale، أراد Greene استخدام مناطق آمنة مربعة، لكن قلة خبرته في الترميز دفعته إلى استخدام المناطق الآمنة الدائرية بدلاً من ذلك، والتي استمرت إلى ساحات المعارك. (عبد المنعم,2019)

5-6مخاطر لعبة ببجي:

أدت لعبة ببجي إلى حالات عنف وخلافات زوجية في بعض الدول على وجه العموم ألعاب الفيديو من نمط لعبة ببجي التي تتميز بقدر كبير من العنف واستخدام الأسلحة النارية

والأسلحة البيضاء؛ تشترك بأنها تنمي الجانب الشرير لدى اللاعب، خاصة ألعاب البقاء التي تجعل اللاعب يرى في القتل والعنف وسيلة وحيدة للنجاة والفوز. (نور طلعت,2019, 468)

ومن البديهي أن مخاطر ألعاب الفيديو من هذا النمط تعتبر أكثر تأثيراً على الأطفال والمراهقين منها على الكبار، لكن الكبار ليسوا بمعزل عن الإدمان على ألعاب الفيديو العنيفة مثل لعبة ببجي بل والتأثر بها. (نور طلعت, 2019, 468)

- **ويمكن أن نلخص خطورة لعبة ببجي بالنقاط الرئيسية التالية:**

- تنمية العنف عند اللاعبين بشكل كبير من خلال تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحه النارية والبيضاء، ووضع هدف قتل 99 لاعب.

- خطورة الإدمان على لعبة ببجي، فعادة ما تخلق مثل هذه الألعاب هوساً عند اللاعب تجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشة الكومبيوتر أو الهاتف المحمول. (تعرف أكثر على مخاطر قضاء الأطفال أوقاتهم خلف الشاشات)

- التذمر الزائد، حيث أفاد الكثير من الأهل أن أبناءهم يتذمرون من أبسط الطلبات أو حتى من أداء أقل واجباتهم لأنهم يرغبون بإطلاق النار وقتل اللاعبين الآخرين حتى النهاية دون مقاطعة!، وهذا ما سنراه في القصص الواقعية التي سنوردها في نهاية هذه المادة.

- التخلي التام أو شبه التام عن المسؤوليات، حيث يتخلى مدمن الألعاب الإلكترونية ومنها لعبة ببجي عن مسؤولياته تجاه عائلته.

- التراجع الدراسي عند الأطفال والمراهقين نتيجة تعلقهم بمثل هذه الألعاب.

- تطور السلوك العدواني والعنيف في شخصية الأطفال والمراهقين نتيجة ما يتعرضون له من محتوى عنفي عبر لعبة ببجي وشبيهاتها (اقرأ أكثر عن السلوك العدواني عند الأطفال).

- حدوث خلافات زوجية نتيجة إدمان الأزواج على لعبة ببجي وما شابه.

- تحول بعض اللاعبين إلى مجرمين ارتكبوا جرائم قتل وشروع بالقتل.

- الهروب من المنزل بسبب الادمان على لعبة الببجي . (عبد المنعم, 2019)

- **جرائم قتل نتيجة استخدام لعبة ببجي:**

- طالب مصري يقتل معلمته ويستوحي الطريقة من ببجي:

من الحوادث التي نبهت إلى خطورة لعبة ببجي إقدام طالب مصري على قتل معلمته في شهر نوفمبر/تشرين الثاني عام2018، ليتبين لاحقاً أن الطالب في المرحلة الثانوية أقدم على طعن معلمته البالغة من العمر 59 عاماً في شقتها في الإسكندرية عندما كان يتلقى درساً خصوصياً، وعند التحقيق معه تبين أنه أقدم على الجريمة متأثراً بلعبة ببجي!.

- أربيل تنعي شاباً قُتل أثناء محاكاة لعبة ببجي:

في كوردستان العراق أيضاً قتل شاب أثناء محاكاة معارك لعبة ببجي مع أصدقائه، هذه الحادثة دفعت فعاليات اجتماعية ودينية إلى التحذير من لعبة ببجي وما يترتب عليها من مخاطر تهدد السلامة النفسية للشباب المراهقين وتهدد حياة الآخرين.

- الأمن العام الأردني يحذر أفراده من تحميل لعبة ببجي:

ومن الأخبار التي انتشرت مؤخراً أن السلطات الأمنية في المملكة الأردنية الهاشمية عممت بياناً على كوادرها تحذرهم من تحميل واستخدام لعبة ببجي، وأهابت مديرية الأمن العام الأردني بكوادرها عدم تحميل اللعبة لما تحتويه من تشجيع على عمليات القتل والتدمير وتشكيل العصابات، فهي تسيطر على اللاعب سيطرة شبه كاملة تجعله أكثر ميلاً إلى استخدام العنف غير المبرر، وقد تعودت المديرية المخالفين. (خالد, 2021)

5-7حماية المراهقين من لعبة الببجي:

لا يوجد خلاف حول خطورة الألعاب العنيفة على أطفالنا، لكن طريقة التعامل مع الأبناء في حال وقوعهم فريسة لإدمان الألعاب الإلكترونية هو ما يثير الخلاف بين الأهل، فهناك من يتعامل مع الموضوع بعنف، وهناك من يتعامل معه بلامبالاة وهناك من يحاول أن يجد

الأسلوب الصحيح، نقدم لكم بعض هذه النصائح لحماية أطفالكم من مخاطر ببجي وغيرها من الألعاب الإلكترونية.

- بالدرجة الأولى يجب توعية الأطفال الصغار بأخطار الألعاب الإلكترونية، وتعويدهم على التعامل مع العالم الحقيقي كما هو، لأن الاستهتار بتعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أو تركهم يلعبون للتخفيف من نشاطهم والاستراحة من عناء الاهتمام بهم سرعان ما ينعكس بشكل كارثي على صحتهم النفسية.
- كما يجب أن يمتلك الأطفال ومنذ الصغر ما يميزهم عن أقرانهم من مهارات ومواهب تملأ وقتهم وتبعدهم عن أخطار الإدمان جميعها.
- في حال كان الطفل أو المراهق مدمناً على الألعاب الإلكترونية فلا بد من إغناء وقته بأمور يشعر بأهميتها وتلهيه عن هذه الألعاب.
- لا يجب أن يتردد الأهل باستشارة الأخصائي النفسي عند ملاحظة تعلق أبنائهم الزائد بالألعاب الإلكترونية قبل أن يصلوا إلى مراحل لا تحمد عقباها.
- من المهم أن يضع الأهل برنامج زمني للوقت الذي يقضيه الأبناء في اللعب أو استخدام الإنترنت، كما لا بد أن يمتلك الأهل أدوات رقابة فعالة على المحتوى الإلكتروني الذي يتعامل معه أبناؤهم. (خالد, 2021)

أخيراً... تعتبر لعبة ببجي من الألعاب الخطيرة التي يجب الانتباه لآثارها خاصة بالنسبة للأطفال والمراهقين، وهي بذلك تنضم إلى أخواتها لعبة مريم ولعبة الحوت الأزرق ولعبة فورت نايت وغيرها كألعاب مهددة للحياة ومهددة للأمن العام. (خالد ,2021)

6- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

6-1 إيجابيات لألعاب الإلكترونية:

• تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة. (الجارودي ,2011, 50)

• بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها. (الجارودي ,2011, 51)

• أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها. (ابو العينين،2010، 33)

• أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب

بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة. (الانباري، 2010، 30)

6-2 سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

- من سلبيات الألعاب الإلكترونية أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذه إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، كما أن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين على حد سواء. (نورة،2015، 59)
- كما أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام

أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة. (نورة،2015، 60)

- كما أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب. (نورة،2015،61)

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى المراهقين في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة الكترونية مختلفة، فهي ألعاب تجذب مستخدمها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور والألوان والموسيقى وغير ذلك، حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتشعبها وتغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى فئة المراهقين.

الفصل الثالث

التحصيل الدراسي

تمهيد:

1- تعريف التحصيل الدراسي

2- أهداف التحصيل الدراسي

3- أهمية التحصيل الدراسي

4- أنواع التحصيل الدراسي

5- شروط التحصيل الدراسي

6- مبادئ التحصيل الدراسي

7- عوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي

خلاصة الفصل:

تمهيد:

يعد التحصيل الدراسي المدخل الرئيسي الذي يمكن من خلاله التعرف على مشكلات رسوب أو اخفاق بعض التلاميذ في المدارس, والذين لا يستطيعوا أن يكونوا مثل أقرانهم من التلاميذ الأخرين في قدرة التعلم واكتساب المعلومات المختلفة مما يؤدي الى كثرة شكاوي المدرسين والإدارة المدرسة والأولياء هؤلاء التلاميذ لا فائدة ترجى من تعليمهم, والسبب في ذلك يعود إلى كونهم غير مدركين للأسباب الحقيقية لهذا الإخفاق أو الانخفاض في درجات هؤلاء التلاميذ وبالتالي انخفاض تحصيلهم النتيجة النهائية هي الرسوب والبقاء في الفصول نفسها لعدة سنين دون وجود معالجات قطعية وحقيقية للمشكلة وأسبابها, من هنا جاء اهتمام الباحثين التربويين والاجتماعيين, لدراسة دراسة شاملة من جميع الجوانب للوقوف على حقيقته.

1- مفهوم التحصيل الدراسي:

يعرف التحصيل الدراسي بأنه إنجاز تعليمي أو تحصيلي دراسي للمادة, ويعني بلوغ مستوى معين من الكفايته في الدراسة سواء أكان في المدرسة أو الجامعة, وتحديد ذلك اختبارات مقننة أو تقارير المعلمين أو الاثنين معا.

والتحصيل الدراسي أيضا هو مجموعة الخبرات المعرفية والمهارات التي يستطيع التلميذ أن يستوعبها ويحفظها ويتذكرها عند الضرورة, مستخدما في ذلك عوامل متعددة كالفهم والانتباه والتكرار الموزع على فترات زمنية معينة القدرة على فهم الدروس استيعابها ويربطونه أيضا بالنتائج المحصل عليها. (جرور,2009, 10)

كما جاء في موسوعة علم النفس أن لفظة التحصيل تعبر عن الأداء في سلسلة مقتبسة من الاختبارات التربوية, كما تدل على مما أخذه المرء أو تحصيل عليه أثناء التعليم أو التدريب أو الامتحان أو الاختبار من مهارات أو معلومات. (زلوف،2011،65)

2- أهمية التحصيل الدراسي:

وتكمن أهمية التحصيل الداسي بوجه عام إلى تحديث تمييز سلوكي وإدراكي وعاطفي واجتماعي لدى الطلبة، سميت عادة بالتعلم، والتعلم هو عملية باطنية وغير مرئية تحدث نتيجة تغييرات في البناء الإدراكي للطالب، ونتعرف عليه بواسطة التحصيل الدراسي، فالتحصيل هو نتيجة للتعلم ومؤثر ومحسوس بوجوده في الوقت نفسه، حيث تبرز أهميته بمقدار ما يحقق الأهداف السلوكية والوجدانية والسيكو حركية فكلما كان هذا التحصيل مؤثرا في المردود التنموي الشامل للطلبة عند الطلبة كانت فعاليته ايجابية، وتظهر أهمية العملية التربوية في سلوك التلاميذ الذي يغيرهم نحو الأفضل ويساعدهم على التفاعل مع بيئتهم . (يامنه, 2004, 73)

حيث تتجلى فائدة التحصيل الدراسي بأوجه شتى في حياتها الاجتماعية وبخاصة في مستقبلنا فالواقع أن تنمية التعليم تسمح بمكافحة طائفة من العوامل المسببة لانعدام الأمن مثل: البطالة والاستعباد والنزاعات الدينية المتطرفة، وهكذا أصبح النشاط التدريبي والدراسي بكل

مكوناته إحدى المحركات الأساسية للتنمية في فجر القرن الحادي والعشرين وهو ما يساهم من ناحية أخرى في التقدم العلمي والتكنولوجي والازدهار العام للمعارف ويمكن القول أن مجتمع يسعى للنمو والتطوير لابد لأبنائه من مواصلة التحصيل الداسي لكي يكونوا قادرين على استيعاب عناصر هذا النمو والتطور، فلكي يحقق أي تنمية ينبغي أن يكون سكانه المتمدرسون أو العاملون قادرين على استخدام التكنولوجيات المعقدة وان يتمتعوا بالقدرة على الإبداع والاكتشاف، وهذا يرتبط إلى حد كبير بمستوى الإعداد النفسي، الذي يتلقاه الأفراد، ومن ثم فان الاستثمار في مجال التعليم شرط لابد للتنمية الاقتصادية والاجتماعية على المدى البعيد. (يونس, 2012, 104)

وعليه فإن التحصيل الدراسي بمختلف أشكاله من أهداف التربية والتعليم نظرا لأهميته التربوية في حياة المتعلم، ففي المجال التربوي يعتبر التحصيل الدراسي المعيار الوحيد الذي يتم بموجبه قياس تقدم الطلبة في الدراسة ونقلهم من صف تعليمي لأخر وكذلك توزيعهم في تخصصات التعليم المختلفة أو قبولهم في كليات وجامعات التعليم العالي، وفي مجال الحياة اليومية للتحصيل الدراسي أهمية كبيرة في تكييف الطالب في الحياة الدراسية مواجهة مشكلاتها الذي قد يتمثل في استخدام الطالب حصيلة معارفه في التفكير وحل المشكلات التي تواجهه في اتخاذ القرارات.

3- أهداف التحصيل الدراسي:

يهدف التحصيل الدراسي في المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والاتجاهات والميول والمهارات التي تبين مدى استيعاب التلاميذ لما تعلموه في المواد الدراسية المقررة، وكذلك ما حصله كل واحد منهم من محتويات تلك المواد لأجل الحصول على ترتيب لمستوياتهم، بغية رسم صورة لاستعداداتهم العقلية، وقدراتهم المعرفية وخصائصهم الوجدانية وسماتهم الشخصية من أجل ضبط العملية التربوية. (برو,2001, 214)

على العموم فان أهداف التحصيل الدراسي عديدة يمكن تحديدها في مايلي:

- الوقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلاميذ بغية تحديد الحالة الراهنة لكل واحد منهم التي تكون منطلقا للعمل على زيادة الفعالية في المواقف التعليمية المقبلة.
- الكشف عن مستويات التعليمية المختلفة من أجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم ومساعدة كل واحد منهم على التكيف السليم مع وسطه المدرسي ومحاولة الارتقاء بمستواه التعليمي.
- الكشف عن قدرات التلاميذ الخاصة من أجل العمل على رعايتها حتى تتمكن كل ولحد منهم بتوظيفها في خدمة نفسه ومجتمعه معا. (برو,2001, 214)
- تحديد وضعية أداء كل تلميذ بالنسبة إلى ما هو مرغوب فيه، أي مدى تقدمه أوتراجعه عن النتائج التي تتناسب مع من تم الكشف عنه بحقائق.
- قياس ما تعلمه التلاميذ من اجل اكبر اتخاذ قدر ممكن من القدرات المناسبة التي تعود بالفائدة عليهم أولا وعلى المجتمع ثانيا.
- تمكين المدرسين من معرفة النواحي التي يجب الاهتمام بها والتأكيد عليها في تدريس مختلف المواد الدراسية المقررة.
- تكييف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة، من اجل استغلال القدرات المختلفة للتلاميذ.
- تحسين وتطوير العملية التعليمية . (برو, 2001, 214)

من خلال ما تم عرضه من أهداف التحصيل الدراسي أرى أن الهدف الأسمى للتحصيل الدراسي هو تحديد الأداء الفعلي والحقيقي الذي يعبر عما اكتسبه التلاميذ من معارف وسلوكيات يمكن أن يحدد من خلالها أن يحدد مستقبلهم الدراسي والمهني.

4- أنواع التحصيل الدراسي:

يمكن تقسيم التحصيل الدراسي إلى ثلاث أنواع:

2-1- التحصيل الجيد: يكون فيها أداء التلميذ مرتفع عن معدل زملائه في نفس المستوى وفي نفس القسم، ويتم باستخدام جميع القدرات والإمكانيات التي تكفل للتلميذ الحصول على مستوى أعلى للأداء التحصيلي المرتقب منه، بحيث يكون في قمة الانحراف من الناحية الإيجابية، مما يمنحه التفوق على بقية زملائه. (بن يوسف,2008، 44)

2-2- التحصيل المتوسط: في هذا النوع من التحصيل تكون الدرجة التي يحصل عليها التلميذ تمثل تصنيف الإمكانيات التي يمتلكها، ويكون أدائه متوسط وترجة احتفاظه واستقالته من المعلومات متوسطة.

2-3- التحصيل المنخفض: يعرف هذا النوع من الأداء بالتحصيل الدراسي الضعيف، حيث يكون فيه أداء العلمية من المستوى العادي بالمقارنة مع بقية زملائه فنسبة استغلاله واستفادته مما تقدم من المقرر الدراسي إلى درجة الإعدام.

في هذا النوع من التحصيل يكون استغلال المتعلم لقدراته العقلية والفكرية ضعيف على الرغم من تواجد لا باس بها من قدرات, ويمكن أن يكون هذا التأخر في جميع المواد وهو ما يطلق عليه بالفشل الدراسي العام, لإن التلميذ يجد نفسه عاجزا في فهم ومتابعة البرنامج الدراسي رغم محاولته التفوق على هذا العجز, أو قد يكون في مادة واحدة أو اثنين فيكون نوعيي, وهذا على حسب قدرات التلميذ وإمكانياته.

إذ يمكن القول أن هذا التقييم يعتمد على درجات التلاميذ التحصيلية في المواد الدراسية, فإذا كانت كبيرة فهو تحصيل جيد إما إذا كانت الدرجات ضعيفة فنقول إن التحصيل ضعيف أو أنه يعاني من تأخر دراسي. (بن يوسف, 2008، 44)

5- شروط التحصيل الدراسي:

من الشروط التي تساهم في عملية التحصيل الدراسي ما يلي:

1- النضج: يعرف النضج بأنه عملية تطوير ونمو داخلي يتابع بشكل معين من بدء الحياة، وتلك باتجاه الخلية الفكرية بالتوبة، ولا دخل الفرد فيها، وتشمل هذه العمليات تغيرات فيزيولوجية وتشريحية وكذلك تغيرات عقلية، وهي ضرورة سابقة لاكتساب أي خبرة، أو تعلم شيء معين، فالنضج شرط أساسي فهر يضع للحدود والإطار التكويني النظري، الذي يكون للممارسة أثرها لكي يحث التعلم.

2- الممارسة والتكرار: أن تكرار عمل معين يسهل تعديله وتنظيمه عند الشخص المتعلم، فتكرار وظيفة عدة مرات يكسبها نوعا من الثبوت والنمو والاستقرار من الشخص المتعلم فالممارسة تسير نوعا من الآلية وبالتالي تساعده على أداء الأعمال بطريقة سريعة ودقيقة، فالتكرار والممارسة عامل من العوامل التي تساعد على التعلم الدقيق. (احمد,2015, 47)

3- الطريقة الجزئية والكلية : لقد أثبتت الدراسات أن الطريقة الكلية أفضل من الجزئية حتى يكون المراد تعليمه سهل وقصير وكلما كان الموضوع المراد تعلمه متسلسلا تسلسلا منطقيا، كلما سهل تعليمه بالطريقة الكلية من الموضوعات المكونة من أجزاء الرابطة بينها مثل عملية الإدراك.

4- النشاط الذاتي: فهو السبيل الأمثل لاكتساب المهارات والخبرات والمعلومات التي يحصل عليها الفرد عن طريق جهده ونشاطه الذاتي، يكون أكبر ثبوتا ورسوخا، أما التعلم القائم على التلقين والسرد من جانب الطالب فهو نوع سيء. (حمزة,2005, 169)

5- التدريب الموزع: ويقصد به التدريب الذي يقوم به على فترات متباعدة تتخللها فترات من الراحة, ولقد وجد أن التدريب المركز يؤدي إلى التعب والملل كما أن ما يتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضة للنسيان وذلك لأن فترات الراحة التي تتخلل فترات التدريب الموزع تؤدي إلى تثبيت ما يتعلمه.

6- **التوجيه والإرشاد** : فالتحصيل القائم على أسس التوجيه والإرشاد، أفضل من غيره الذي لا يستفيد من إرشاد الطالبة والإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهد أقل وفي مدة زمنية اقصر كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه. (يامنه,2011, 74)

7- **معرفة المتعلم النتائج لما تعلمه بصفة مستمرة** :أثبتت التجربة أن ممارسة المتعلم معرفة النتائج تؤدي إلى حدوث التعلم الجيد فمعرفة المتعلم بمقدارهما أحرزه نجاح أول ما هو عليه من تقصير يدفعه ذلك إلى مزيد ن الجهد للمحافظة على مستواه إذا كان حسنا والالتحاق بغيره إذا كان مقصرا, فمعرفة المتعلم بنتائج تحصيله تجعله يعمل على مباراة نفسه ومباراة زملائه فيسعى دائما إلى أن يحث نفسه وإن يتفوق على زملائه فإن معرفة نتائج التحصيل الدراسي تبين للمتعلم الطرق الصحيحة والطرق الخاطئة في اكتساب المهارات والخبرات المطلوبة وعلى ذلك يتبع الطريقة الصحيحة الناجحة. (محمد,2004, 192)

6- مبادئ التحصيل الدراسي:

يقوم التحصيل الدراسي على مجموعة من المبادئ تعتبر بمثابة أسس وقواعد عامة, يسير عليها المربون على مختلف تخصصاتهم أثناء أدائهم لأعمالهم التربوية والبيداغوجية ذلك من أجل التحصيل الأكاديمي للتلاميذ ومساعدتهم على الانضباط وتحقيق الفوق والنبوغ والامتياز ومن ببين هذه المبادئ نذكر:

أ – مبدأ التعزيز:

إن مبدأ التعزيز له أهمية في التعلم وقدرته على استشارة دافعية التعلم وتوجيه نشاطه وهو يتخذ شكلين إما الثواب أو العقاب والكل يتفق في الميدان التربوي والنفسي على أهمية التعزيز وخاصة الثواب منه في دفع التلاميذ نحو الدراسة والإقبال عليها، وهذا يعني أن الثواب الناتج عن النجاح في أي نشاط معين يعمل على توكيد ذلك النشاط، فالتلميذ يقبل على التعلم إذا إرتبط ذلك بالخبرات السارة المحلية إليه كالنجاح في الأداء أو اكتساب تقدير الأستاذ وتشجيعه وفي هذا يكون تحصيلا دراسيا جيدا . (برو,2010, 215)

لذلك ينبغي على القائمين على العملية التعليمية توظيف هذا المبدأ في وقت المناسب والمواقف الملائمة, من خلال تشجيع التلاميذ على الإنجاز والأداء للوصول إلى التحصيل الإيجابي البناء الهادف الذي يمكنهم من تحيق أهدافهم.

هذا مايجعل الأستاذ فعالا في أداء مهامه, فهو وسيطا تربويا مهما يتفاعل معه التلاميذ أطول ساعات يومهم الدراسي, فبإمكانه إحداث التغيرات والتعديلات التي لايستطيع أحد غيره فعلها, فالأخذ بمبدأ الفعالية يجعل المدرس فاعلا وسيطا ومخططا ومثيرا لدافعية التعلم فالفاعلية أو الكفاءة التي يظهرها المدرس يجعلهم ينظرون إليه بصورة مثلى وضمير حي, ورمز واجب الأقتداء به مما يؤدي بهمم إلى الدراسة إلى الدراسة الجادة لبلوغ المستوى التحصيلي المرتد تحقيقه.

ب- **مبدأ التدريب:**

أن تعل واكتساب التلميذ لسلوكيات مختلفة يتأسس في كثير من الأحيان عن كثرة التدريب العلمي على الأساليب والمهارات وأوجه النشاط المتنوعة, شرط أن يربط هذا التدريب بحاجات التلاميذ وقدراتهم ميولهم, ومصادر اهتماماتهم, ونواحي نشاطهم, وإن يتنوع بين الشفهي والكتابي, لان كثرة التدريب في الوقت المناسب يعد بمثابة تثبيت المعلومات وتحقيق الأهداف المسطر, ومن ثم فإن المبدأ يمكن اعتباره من الأساليب الهامة التي تمكن خلق روح المنافسة وتطوير وتنمية القدرات الخاصة التي تساعد على تنمية الرصيد المعرفي العلمي وتحسين تحصيله الدراسي . (برو,2010, 215)

كما يساهم أيضا مبدأ التمرين حيث تتم عملية التعلم على فترات زمنية يتخللها فترات راحة مثلا القصيدة التي يلزم لحفظها وتكرارها عشر ساعات يكون تعلمها أسهل وأكثر ثباتا ورسوخا إذا قسمنا هذه الساعات على خمسة أيام مثلا بدلا من حفظها في جلسة واحدة.

ج- مبدأ الحداثة :

الحداثة في الأصل هي عملية بناء متكامل متناسق لشرح الاجتهاد العقلي الصرف، نابعة من موقف فكري وان أبناء كل جيل قد خلقوا للتكيف مع ظروف مختلفة في جوهرها عن تلك الظروف التي عرفها أباءهم وأجدادهم وبالتالي هم مجبرون على اصطناع آلية فكرية جديدة، وابتكار حلول نوعية للمشكلات التي تعرض سبيلهم في كل مناحي حياتهم النظرية والعلمية (علي, 2001, 20)

وعليه فمبدأ الحداثة يدعو إلى إخضاع تلاميذه باستمرار إلى المسائل والأنشطة والخبرات والمهارات الجديدة والتقنيات العالية، حتى يجد الواحد منهم نفسه مضطر لبذل المزيد من الجهد الفكري والمحاولات الجادة الواعية التي تساعده على التحصيل الدراسي الجيد.

لذلك نجد أن نجاح العملية التعليمية بالدرجة الأولى إلى كفاءة الأستاذ وقدرته على استحداث طرائق التدريس التي تتماشى مع تكنولوجية العصر وحاجات التلاميذ وأيضا قدرته على توظيف الوسائل التعليمية الحديثة لان استخدام الأستاذ للوسائل التعليمية الحديثة بعناية أثناء التدريس يجعل التلميذ يتمكن من إدراك صورة أو معنى واضح للنتائج المرغوبة للتعلم، لان الشرح اللفظي في الطريقة التقليدية أصبح لا يكفي لوحده في عملية التدريس، لأنه يسمح بفهم التلميذ إلا في حدود معارفه ومعلوماته، فمن الصعب عليه أن يفهم بالشرح موضوعا أو خبرة لم يسبق له المرور ولكن استخدام وسائل تعليمية حديثة يسمح ذلك بتوفير صورة أكثر وضوحا عن الخبرة أو النشاط المراد تدريسه، كما يخلق الميل والتشويق عن طريق التلميذ يرى شيئا حقيقيا . (مجدي, 2009, 365)

د – مبدأ الواقعية :

الكل يعلم أن العملية التعليمية تعتبر من العمليات الاجتماعية التي تتم في بيئة طبيعية وإجتماعية، لذا يفترض أن يوفر داخل الحجرة الدراسية كل الظروف الملائمة، وإن تكون كل المواد والأنشطة والخبرات الدراسية التي تقدم للتلاميذ، مرتبطة بحياتهم وما يدور حولهم في

بيئتهم الاجتماعية، وبالتالي فان الأخذ بهذا المبدأ من أجل تسهيل عملية التعلم والوصول بالتلاميذ الى التحصيل الجيد، يتطلب تحديد ومراعاة مختلف الظروف المادية والبيئية والتربوية المساعدة على تشجيع إمكانات وفرص ظهور السلوك وزيادة دافعية التعلم. (برو, 2001, 216)

وعليه نستخلص أن ارتباط المواد والأنشطة والخبرات الدراسية بالواقع المعاش في البيئة الاجتماعية والطبيعية، والعمل على تقديم التعزيزات الآتية للتلاميذ لحظة إظهارهم لاستجابات صحيحة، وتوفير وسائل وأدوات إيضاح مناسبة، يعتبر بمثابة منبهات ومثيرات للرفع من دافعية التلاميذ نحو تحقيق التحصيل الدراسي المرغوب فيه.

هـ – مبدأ الفعالية :

تتطلب العملية التعليمية الكفاءة والجهد والعمل الدائم الجاد من قبل هيئة التدريس في - إعداد الخبرات التعليمية، أو في أساليب التقويم وغيرها، فمبدأ الفعالية لايمكن أن يحقق إلا من خلال تمتع الأستاذ بكفاءات عالية كالتكوين العلمي الجيد والقدرة على إتباع أساليب متنوعة وحديثة في عملية التدريس، والقدرة على خلق جو صفي فعال يسمح بتوفير بيئة تعليمية مثالية في التقدم في عملية التعلم والتعليم، وتحقيق الأهداف العامة والخاصة للمنهج المقرر وتوفير مخرجات تعلم مميزة. (أحمد, 2008, 23)

ما نلاحظ أن كل هذه المبادئ التي تخص التحصيل الدراسي كلها تساهم في تحقيق التحصيل الدراسي الجيد والتفوق الجيد.

7- العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

هناك العديد من العوامل في التحصيل الدراسي ونذكر منها.

7-1 العوامل العقلية :إن العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي عديدة فهي تتعلق بذات الطالب وبطاقته وسماته الشخصية من بينها:

- **الذكاء:** إن الشخص الذكي أقدر على التعليم وأسرع فيه على الاستفادة مما تعلمه أسرع في الفهم من غيره ولهذا تعتبر من أهم العوامل العقلية المؤثرة فب التحصيل الدراسي وذلك لوجود علاقة ارتباطية بينهما. (محمد, 1979, 355)

- **القدرة الخاصة:** كالقدرات اللغوية المركبة من عدة قدرات بسيطة كالطاقة اللغوية, التدريب اللفظي, التصنيف, الاستنتاج.

- **الذاكرة:** لكي يستطيع الطالب تذكر واستدعاء واسترجاع عدد كبير من الألفاظ والأفكار والمعارف والمهارات والصور الذهنية وغيرها يجب الاهتمام بما يقدم من الحقائق والمعارف بأسلوب مشوق, وتدرب عملي دائم أو منظم حتى يتمكن من فهمها وحفظها واستدعائها عند الحاجة.

- **التفكير:** لكي يتمكن الطالب من استخدام تفكيره يجب أن تكون الموضوعات التي تقدم له تدور حول الحقائق ذات الوجود الفعلي الموضوعي, وتتطلب الفهم والتنبؤ والتحكم والقدرة على اختيار البديل من بين العديد من البدائل المختلفة, وكذلك القدرة على استبصار وتنظم الأفكار وادراك العلاقات بالإضافة إلى اعتماد أساليب التشويق.

- **الانتباه والإدراك:** إن الانتباه هو تركيز العقل في الشيء, والإدراك هو معرفة هذا الشيء لهذا يستوجب بذل المجهود الضروري من قبل المربين بالاهتمام والرعاية, وذلك من خلال الاعتماد على الخبرات والمهارات التي تطلب توجيه الطاقة العقلية نحوها إضافة إلى اعتماد استراتيجيات التحليل والتركيب والقياس مع إعطاء الحرية للطلبة في الحركة والعمل. (محمد, 1979, 356)

6-2- العوامل الجسمية:

إن الطالب الذي يتمتع بصحة جيدة لا يعاني من أي مرض وخاصة المزمنة منها بإمكانه مزاولة دراسته ومتابعتها دون انقطاع, ما يؤدي إلى التحصيل والتفوق على العموم فإن العوامل الجسمية المؤثرة على التحصيل الدراسي تشمل ما يلي:

- **البنية الجسمية العامة:** إن قوة وصحة البنية الجسمية بصفة عامة تساعد الطلبة على الانتباه والتركيز والمتابعة, وهذا بالتالي يؤثر ايجابيا على تحصيله الدراسي.

- **سلامة الحواس:** خاصة السمع والبصر تساعد الطالب على تنمية معلوماته وخبراته.

- **الخلو من العاهات الجسمية:** إن الخلو من العاهات الجسمية أيا كان نوعها كصعوبات النطق, عيوب الكلام, اختلال النظر أو السمع يساعد على التحصيل الدراسي الجيد والعكس صحيح. (محمد مصطفى, 1983, 188)

6-8 العوامل الجسمية المتعلقة بالطالب:

- **القوة الدافعية للتعلم والتحصيل:** إن القوة الدافعية للتعلم والتحصيل هي الرغبة القوية في النجاح والسعي للحصول عليه, فهذا الدافع الذاتي يعمل كقوة تدفع بطاقات الطلبة إلى العمل بأقصى إمكانياتها لتحقيق التفوق.

- **الميل نحو المادة الدراسية:** هناك ارتباط وثيق بين التحصيل الدراسي والميل نحو الدراسة فيها وتمايز عن غيره، وكلما قل ميله نقص تحصيله فيها.

- **تكوين مفهوم إيجابي عن الذات:** إن فكرة الطالب عن ذاته وقدرته وامكانياته الذاتية تلعب دورا في تحصيله الدراسي، لأن الفكرة عن الذات كثيرة مما تعزز الشعور بالأمن النفسي وبالقدرة على تحميل المسؤولية، لهذا يكون تكوين المفهوم الإيجابي من قبل الطالب عن ذاته وقدرته من العوامل الأساسية في التنبؤ بالتحصيل الدراسي الجيد.

- **الثقة بالنفس:** تعني الشعور بالقدرة والكفاءات على مواجهة كل الصعوبات والمشكلات لتحقيق الأهداف المرجوة، ولهذا الشعور من أجل تأجيل الرغبة في التفوق والتحصيل الدراسي الجيد. (محمد مصطفى, 1983, 188)

- **الاهتمام بأداء الواجبات المنزلية:** يجب إثارة الطالب إلى الاهتمام بما يعمله بأداء الواجبات المطلوبة، لأن ذلك يدفعه إلى الإقبال على الدرس والجامعة بشرط أن تكون النشاطات التربوية مع استعداده وقدراته لتحقيق التحصيل الجيد.

- **المثابرة:** تعتبر المثابرة من العوامل المهمة المؤدية إلى التفوق، ذلك أن الوصول إلى مستوى عال من الأداء والكفاءة يحتاج إلى مواصلة الجهد والعمل بدقة. (محمد مصطفى, 1983, 189)
.

6-9 العوامل المدرسية:

- **الجو الاجتماعي المدرسي:** إن الجو الذي يسوده الود والمحبة والدفء والصبر والعدل وعدك التحيز والمرونة والتعاطف وروح التعاون يكون أثره عظيم على التحصيل الدراسي.

- **استقرار التنظيم التربوي:** مثل التوزيع السليم للأساتذة على الأقسام والمستويات التعليمية وضرورة الاستقرار فيها وعدم التنقل من قسم إلى آخر أو من مؤسسة إلى أخرى بالإضافة إلى ضبط البرنامج التعليمي المقرر وتوزيعه على مدار السنة الدراسية وغيرها لأن كل هذه الأمور لها آثارها الهامة على التركيز والتحصيل الدراسي الجيد.

- **أسلوب الأساتذة الجيد اتجاه التلاميذ:** إن الأسلوب الديمقراطي القائم على الثقة المتبادلة والعطف المتبادل والمحبة المصحوبة باحترام التلميذ لأستاذه والتعاون المشترك والمساواة بين أفراد التلاميذ ومراعاة الفروق الفردية بينهم وغيرها لما أكبر أثر على التحصيل الدراسي. (محمد, 1979, 357)

6-6- العوامل الأسرية:

الأسرة هي أهم الوسائط التربوية تتقاطع فيها الوسائط الأخرى وهي المدرسة الأولى فيها، المعلم الأول، فتوضع البذور الأولى لتكوين الشخصية وما سيكون عليه الناشئ في المستقبل، وهنا توضع أسس الصحة العقلية.

- **الجو الأسري العام:** يرى البعض من الباحثين أن الجو الأسري بما يحتوي من استقرار وانسجام والتآلف والاتصال الجيد والتفاهم والحوار المتبادل يبعث فيه الراحة والطمأنينة ويزيد استعداده للتعلم وتحقيق التفوق الدراسي والعكس.

- **المستوى الاقتصادي للأسرة:** قد يؤثر المستوى الاقتصادي للأسرة بالسلب أو الإيجاب على التحصيل الد ا رسي للطالب، فالأسرة ذات الدخل الضعيف تؤثر بشكل سلبي على مردود أبنائها في عدم قدرتها في تلبية حاجاتهم ففي الدراسة مثل :شراء الكتب أو الأدوات المدرسية، أما الأسرة ذات الدخل الجيد تعمل على برمجة رحلات السياحة والنزهة للتعبير عن التشجيع الاقتصادي الجيد باستطاعتها أن توفر لأبنائها كل ما يحتاجون إليه من أداوت أو وسائل تعليمية بالإضافة إلى التغذية الجيدة. (محمد, 1979, 357)

- **المستوى الثقافي والتعليمي للوالدين:** إن الأسرة ذات المستوى الثقافي والتعليمي العالي تساعد أبنائها على زيادة معلوماتهم العامة، وتوفر لهم الجو الملائم للاستذكار وتحثهم على العناية بدراستهم والقيام بواجباتهم المنزلية، وتساعدهم في ذلك وتشاركهم نجاحهم معنويا وماديا، وهذا كله يقوي تحصيلهم الدراسي .والعكس بالنسبة للأسرة المتدنية المستوى الثقافي.

كما دلت التجارب والبحوث الحديثة على أن التحصيل الدراسي شروط وعوامل موضوعية وأخرى ذاتية في سهولة الحفظ وسرعة في بقاء المحفوظات في الذهن، ويقصد بالعوامل الموضوعية تلك التي تتحصل بمادة الحفظ وطرق تحصيلها، أما العوامل الذاتية فهي تنحصر باهتمام المحصل وما يبذله من مجهود وحالته الجسمية والنفسية وذكائه خبرته، ويحرص بالتحصيل لتلك العوامل الموضوعية والذاتية المؤثرة في عملية التحصيل. (محمد, 1979, 358)

6-6 العوامل الموضوعية:

نوع المادة ودرجة تنظيمها: كلما كانت المادة المراد حفظها واضحة المعنى مترابطة الأجزاء يسهل على المرء إدراك ما بينها من علاقات، ومن ثم تكون أيسر في الحفظ وأثبت في الذهن.

- **التكرار الموزع والتكرار المركز:** أفرزت نتائج الدراسة على أن التكرار الموزع على مرات أفضل من التكرار المركز في وقت واحد.

- **الطريقة الكلية والطريقة الجزئية:** إذا كان المقصود حفظ قصيدة الشعر مثلا فهل الأفضل أن يجزئها الحافظ أجزاء يحصل كل منها على حدا أم يحصلها دون تجزئة؟ لك طريقة محاسن وعيوب ومجال ويتوقف نجاحها على عوامل عدة منها: كمية المادة ونوعها وسن الحافظ وذكائه، والغرض من الحفظ وعوامل أخرى قد دلت الدراسات على أن الطريقة الكلية تفضل على الطريقة الجزئية، حيث لما تكون المادة طويلة أو صعبة، وحين تكون لها وحدة طبيعية أو تسلسل إنها منطقي يمكن اتخاذه إطار تندمج فيه التفاصيل الأجزاء السهلة حيث تختلف أجزاء المادة في صعوبتها.

- **طريقة التسميع الذاتي:** يقصد بها محاولة الاسترجاع أثناء الحفظ أو بعده بمدة معقولة، ولهذا فائدة محققة فهو يبين التحفظ مقدار ما غاب عنه فيزيده عناية وتكرار هذا من ناحية أخرى، ففي التسميع الذاتي حافز حتى بذل الجهد والتيقظ للحافظ وقد أسفرت أن الحفظ المقترن بالتسميع الذاتي يزيد من كمية الحفظ . (محمد, 1979, 358)

- **طريقة الفاعلة في التحصيل:** يجب أن يكون موقف المحصل مما يحصله موقفا إيجابيا فلا يرضى لمجرد التكرار الآلي، فالتحصيل الحقيقي خاصة تحصيل المعنى عملية تفكير وتحليل وتقليب ومقارنة وتأويل.

- **تجاوز حد الحفظ:** يجب ألا يكفل المحصل عن الحفظ بمجرد شعوره أنه حفظ أو لمجرد قدرته على التسميع المباشر، فقد دل التجريب على المضي في تكرارها ثم حفظه أدى إلى ثباته في الذهن.

- **الإرشاد:** ثبت بالتجريب أن التحصيل الدراسي المقترن بإرشاد أفضل من التحصيل بدونه بل أن الرغبة في التحصيل من دون إرشاد قد لا يؤدي إلى الغرض المنتظر منها، كما ظهر أن الإرشادات والتعليمات الإيجابية المفضلة المشخصة أفضل من التعليمات السلبية العامة السريعة المثبتة. (محمد, 1979, 359)

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن التحصيل الدراسي يقاس بتقدير نتائج التلميذ ومعرفة مستوياتهم، وذلك من خلال الاختبارات التحصيلية لمعرفة درجة الإتقان لأداء مختلف المهارات كذلك مقارنة التلاميذ بزملائهم ومدى وجود الفروق بينهم، وتقويمهم بما يتناسب مع قدراتهم وميولاتهم، فهو يعتبر المعيار الوحيد الذي يحدد المستوى التعليمي للتلميذ، إلا انه في بعض الأحيان يتأثر ببعض المتغيرات كالتكنولوجيات الحديثة ومثال على ذلك استخدام الألعاب الالكترونية التي يكون لها تأثير سلبي على تحصيله الدراسي.

الجانب التطبيقي

الفصل الرابع

الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد:

1- منهج الدراسة
2- حدود الدراسة
3- الدراسة الاستطلاعية
4- مجتمع وعينة الدراسة
5- أدوات جمع البيانات
6- إجراءات تطبيق الدراسة الأساسية
7- الأساليب الإحصائية

خلاصة الفصل:

تمهيد:

إن الشروع في أي بحث مهما كان طبيعته, يستلزم من الباحث في البداية الشعور بالمشكلة وبأهمية دراستها, والتحقق من وجودها في المجتمع الذي يعيش فيه, والذي يشكل ميدان البحث, بعد ذلك يتطلب منه التسلح بالمنهجية لمعالجتها والمعتمدة أساس على أدوات بيانات وتقنيات موضوعية تحددها طبيعة الدراسة.

لذلك تطرقت الباحثة في هذا الفصل إلى إجراءات الدراسة الميدانية التي احتوت على المنهج المتبع في هذه الدراسة, والدراسة الاستطلاعية ووصف العينة الاستطلاعية ومجتمع وعينة الدراسة, أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية, وأساليب المعالجة الإحصائية المستعملة.

1- منهج الدراسة:

يتوقف نجاح المنهج الذي يختاره الباحث على مدى توافقه مع طبيعة الموضوع المدروس, وعلى مدى تحكم الباحث في تقنيات هذا المنهج ويعرف المنهج أنه "مجموعة العمليات والخطوات التي يتبعها الباحث لتحقيق بحثه.

وتعرف "سهير بدير" البحث العلمي على أنه البحث المستمر عن المعلومات والسعي وراء المعرفة بإتباع أساليب عملية مقننة.

ويعرفه فان دالين المحاولة الدقيقة الناقدة للوصول إلى المعلومات للوصول إلى حلول المشكلات التي تؤرق الإنسان وتحيره. (عوض وعلي, 2002, 25)

المنهج: يعني مجموعة القواعد التي تم وضعها بقصد الحصول على الحقيقة في العلم أي أنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته لمشكلته لاكتشاف الحقيقة والمناهج, أو طرق البحث عن الحقيقة تختلف بإختلاف طبيعة الموضوع ولهذا توجد عدة أنواع من المناهج العلمية. (نيس,2010, 100).

وفي هذه الدراسة اتبعنا المنهج التحليلي الوصفي هو الأكثر استخداما في المجالات الاجتماعية التربوية والنفسية حيث يزود الباحث بمعلومات حقيقية عن الوضع الراهن للظاهرة المدروسة. والدراسات الوصفية لاتقف عند مجرد جمع البيانات والحقائق بل تتجه إلى تصنيف هذه الحقائق وتلك البيانات وتحليلها وتفسيرها لاستخلاص دلالاتها ووتحديدها بالصورة التي هي عليها كيفيا بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها. (شفيق محمد, 1998, 108)

2- حدود الدراسة: تحدد الدراسة بالمجالات التالية:

2-1- المجال البشري: اقتصرت الدراسة على تلاميذ طور الثانوي بسنواته الثلاثة (أولى وثانية وثالثة) ببعض ثانويات ولاية الوادي وعلى عينة قدرها 315 تلميذ وتلميذة .

2-2- المجال المكاني: اشتملت على بعض ثانويات ولاية الوادي.

2-3- المجال الزماني : طبقت هذه الدراسة عام 2021/2020.

3- الدراسة الاستطلاعية:

تكتسي الدراسة الاستطلاعية أهمية بالغة في البحث العلمي إذ تعتبر أولية له, وتمكن الباحث من الاطلاع بعمق على جوانب وتفاصيل موضوعه, مما سهل عليه الفهم الأفضل والتصور الكامل لموضوع بحثه, كما تهدف إلى التحقق من صلاحية أدوات جمع البيانات التي يستخدمها الباحث في بحثه, ومعرفة مختلف الصعوبات والنقائص المسجلة أثناء التطبيق لتداركها فيما بعد, وبما ان محور الدراسة تلاميذ لطور الثانوي فقد قمنا بالاطلاع على قوائم تلاميذ وتحصيلهم في بعض الثانويات لكي يكونوا مجالا للدراسة الأساسية, وطبقنا مقابلة كأسلوب وأداة جمع البيانات مع تلاميذ في الثانوية الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) والذين لا يلعبون.

وقد أجريت الدراسة الاستطلاعية للاطلاع على ميدان الدراسة والتعرف على المشاكل التي قد تعرقلنا أثناء التطبيق ومحاولة تفاديها وتهيئة للدراسة الأساسية واكتشاف بصورة عامة. وبعد تطبيق إجراءات الدراسة الاستطلاعية تم التوصل إلى ما يلي: (محمد, 1979, 357)

- تحديد مجتمع الدراسة وضبط العينة.
- تحديد خطة تطبيق الدراسة الأساسية.

4- عينة الدراسة:

- **عينة الدراسة:**

يعتبر اختيار العينة وتحديدها من أهم الموضوعات التي على الباحث القيام بها عند إجراء بحثه وتطبيق اختباراته عليها, وذلك كي يؤدي الدور المرجو منها ويشترط فيها أن تتمثل نفس خصائص المجتمع الأصلي وأن تكون مناسبة للدراسة, فهي إذن مجموعة جزئية من المجتمع, فالعينة ببساطة هي مجموعة جزئية من مجتمع له خصائص مشتركة.
(أبوعلام,2004, 151)

بعد الحصول على أدوات جمع البيانات, والمتمثلة في اختبار التحصيلي لتلاميذ, لعينة متمثلة في تلاميذ الطور الثانوي (أولى وثانية وثالثة) من بعض ثانويات ولاية الوادي كان عددها 315 تلميذ وتلميذة اختيروا بطريقة قصدية.

جدول (01):يوضح توزيع العنة حسب الجنس (ذكور_ إناث)

الجنس	العدد	النسبة المئوية%
إناث	117	%28.57
ذكور	199	%71.42
المجموع	315	%100

يوضح الجدول رقم (01) أعلاه عينة الدراسة التي تتكون من 315 بنسبة 100%موزعة بين ذكور225 من مجموع العينة بنسبة 71.42%, والإناث 90 من مجموع العينة بنسبة 28.57% .

جدول (02) :يوضح توزيع العينة حسب الألعاب الإلكتروني (الفري فاير – الببجي)

ألعاب	العدد	النسبة المئوية
الفري فاير	157	**%44.44**
الببجي	159	**%55.55**
المجموع	315	**%100**

جدول رقم(02) يوضح توزيع العينة حسب الألعاب الإلكترونية (الفري فاير – الببجي), كانت العينة 315 تلميذ وتلميذة موزعين على العبتين الفري فاير ب140 تلميذ وتلميذة بنسبة 44.44% من مجموع العينة, ولعبة الببجي 175 تلميذ وتلميذة بنسبة 55.55% من مجموع العينة.

5- أدوات جمع البيانات:

لقد اعتمدت الدراسة في جمع البيانات على أداة المقابلة كأسلوب لدراسة واستمارة تملئ من طرف أفراد العينة ومعدل الاختبار التحصيلي للفصل الاول لسنة الدراسية 2021/2020.

- المقابلة :هي أداة أو وسيلة ميدانية لجمع البيانات, وهي حوار لفظي وجها لوجه بين الباحث القائم بالبحث .

6- إجراءات الدراسة الأساسية:

بعد الحصول على أدوات جمع البينات المتمثلة في معدل التحصيلي لتلاميذ قمنا بتفريغ البينات في جداول خاصة لحساب متغيرات الدراسة, استخدمنا الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) للحساب.

بعد زيارة الاستطلاعية لبعض المؤسسات التربوية (بعض ثانويات ولاية الوادي), قامت الطالبة بزيارة لمجموعة من الثانويات قصد التطبيق عينة الدراسة حيث اختارت الطالبة عينة قصدية 30 تلميذ وتلميذة يلعبون الألعاب الإلكترونية الفري فاير والببجي لدراسة الاستطلاعية وتم مقابلتهم وتحدث مهم عن الألعاب وتعرف عن مخاطر التي يواجهونها في حياتهم بسببهم وتعرف أكثر عنهم عن طريق التلاميذ, كما قامت الطالبة بمقابلة مع التلاميذ وكانت مغلقة مع كل تلميذ.

كما تحصلت الطالبة من بعض مدراء المؤسسات التربوية على معدلات الفصل الأول لسنة الدراسية 2021/2020 لكافة السنوات (أولى ثانية ,ثالثة)كما قامت الباحثة باختيار العينة المتكونة 315 تلميذ وتلميذة من مختلف الثانويات المتواجدين في مختلف المقاطعات وبلديات ولاية الوادي, بطريقة قصدية فكان تركيز على التلاميذ الذين يلعبون الفير فاير والببجي, ثم شرعت الطالبة بتوزيع استمارات لتلاميذ, وقد كان التطبيق جد ممتع في أغلب الثانويات وخاصة المقابلة مع التلاميذ التي منحتنا الكثير والكثير لفهم هاته الألعاب من وجهة نظر التلاميذ والمخاطر التي يواجهونها بسببها, كما أيضا واجهتنا صعوبات في التطبيق خاصة الوقت الدراسة بسبب الكوفيد19 وأخرى تتمثل في بعض مشرفي التربية يمنعون الزيارات خاصة لطلاب البكالوريا من بين هاته المؤسسات التي واجهنا فيها صعوبات ثانوية بوضياف بوضياف تغزوت.

7- الأساليب الإحصائية:

- النسب المئوية.
- معامل الارتباط الثنائي الاصيل.
- اختبار (ت) لدلالة الفروق.

خلاصة الفصل:

تطرقنا في هذا الفصل إلى أهم الخطوات المتبعة في الدراسة الميدانية, فقد تناولنا فيه منهج الدراسة المتبع إجراءاتها وكذا الدراسة الاستطلاعية وأهدافها وإجراءاتها, ثم تطرقنا إلى أدوات الدراسة بوصفها وخصائصها حيث تمثلت هذه الأدوات في الاختبار التحصيلي لتلاميذ الطور الثانوي واستمارة كأداة اساسية لدراسة والمقابلة كأداة مساعدة لدراسة, وكذلك عرضنا إجراءات الدراسة الأساسية, بعد ذلك الأساليب الإحصائية التي تساعدنا في تحقيق النتائج.

اما في الفصل الموالي فستعرض الباحثة نتائج الدراسة المتحصل عليها بعد تطبيقها على بعض الثانويات بولاية الوادي لسنة2021/2020.

الفصل الخامس

عرض ومناقشة وتفسير النتائج

تمهيد:

1- عرض وتفسير ومناقشة الفرضية نتائج الاولى

2- عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية

3- عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة

خلاصة النتائج:

تمهيد:

اقتضت الدراسة الحالية قيام الطالبة بإجراءات ميدانية والتي صدفتها بعض عراقيل حيث أنها لم تكن سهلة في التعرف على أفراد العينة, لصعوبة جمعها بتحديد وقت لان تلاميذ يدرسون أقل من ساعة للمادة لواحدة لتعرف على تلاميذ الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) ولتحدث معهم عن هاته الألعاب التي أخذت عقولهم, قامت الباحثة بأخذ معدل الفصلي لسنة 2021/2020 والجنس(ذكور-إناث) يلعبون (الفري فاير- الببجي), كما نعرض في هذا الفصل النتائج التي تم التوصل إليها بعد تطبيق إجراءات الدراسة الأساسية بناء على المعالجات الإحصائية التي استخدمت على ما تم جمعه وتحليله من البيانات التي قمنا بجمعها, ومن خلال عرض وتحليل التساؤلات, سنحاول تفسير هذه النتائج ومناقشتها, وتعد هذه المرحلة من أهم المراحل البحث العلمي باعتبارها المرحلة التي يقوم فيها الباحث باستخراج الأدلة والمؤشرات العلمية والكمية والكيفية التي تبرهن على إجابة أسئلة البحث أو تؤكد قبول فروضه أو عدم قبولها.

1- عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الاولى:

تنص الفرضية الأولى على: هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير – الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

لاختبار الفرضية تم تحليل الأرقام والبيانات بواسطة برنامج الحزمة الإحصائية في مجال العلوم الاجتماعية والتربوية (SPSS). حيث تم استخدام معامل الارتباط الثنائي الأصيل لمعرفة العلاقة التي تربط بين التحصيل الدراسي والألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) لدى التلاميذ, والجدول يوضح ذلك:

جدول رقم (03) :يوضح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية(الفري فاير– الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

المتغير / المؤشر	قيمة معامل ارتباط	مستوى دالة
التحصيل الدراسي	- 0.08	غ. دالة

ويتضح من الجدول رقم(03) السابق أن معامل ارتباط الثنائي الأصيل يساوي (0.08) وبدلالة إحصائية غ. دالة مما يعني عدم وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية(الفري فاير– الببجي) والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

وهذا راجع لعدة عوامل نذكر منها:

نسبة كبيرة من أفراد العينة لا يستعملون الألعاب الإلكترونية بدرجة كبيرة إلى حد الإدمان عليها وترتيب الوقت لدراسة وللعب حيث يكون وقت مخصص لدراسة أكثر من الوقت المخصص للعب, اهتمام الأولياء بالتحصيل الدراسي لأولادهم وحرصهم على عدم تضييعهم الوقت في اللعب والتسلية, فهناك بعض الأولياء يحرصون على الدراسة أبنائهم أكثر والاهتمام بهم بينما جعل تأثير الألعاب على دراستهم منعدم.

- التنوع الكبير بين اللعبتين (الفري فاير– الببجي) وهذا الاختلاف يجعل دراسة العلاقة بين التحصيل الدراسي والألعاب الإلكترونية (الفري فاير – الببجي) غير واضح كذلك حرص الأولياء عدم اللعب ومنعهم في وقت الامتحانات.

وجاءت هذه الدراسة تفق مع بعض الدراسات السابقة, دراسة (فتيحة.مليكة,2014) وهو مخالف لما افترضناه في البداية البحث الحالي ويمكن إرجاع إلى العوامل السابقة الذكر. لعدم وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير – الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين.

2-**عرض ومناقشة الفرضية الثانية:** تنص الفرضية الثانية على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي بين لاعبين الفري فاير ولاعبين الببجي.

الجدول رقم(04): يوضح الفروق في التحصيل الدراسي بين لاعبين الفري فاير ولاعبين الببجي

مستوى الدالة	**Tقيمة**	**فري فاير**			**الببجي**		
		ع	**م**	**ن**	**ع**	**م**	ن
دالة عند 0.05	**1.42**	119.67	23.99	157	2.16	10.51	159

ومن النتائج الموضحة في الجدول نجد قيمة ت تقدر ب: 1.42وهي قيمة دالة إحصائيا عند 0.05 يعني يمكننا القول بأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي لصالح لاعبين الفري فاير.

ويتضح من خلال الجدول رقم(04) أنه توجد فروق بين لاعبين الفري فاير ولاعبين الببجي في التحصيل الدراسي لصالح لاعبين الفري فاير .لان لعبة الببجي هي لعبة واقعية أكثر من لعبة الفري فاير حيث أن الواقع الذي نعيشه حاليا سيئ (مشاكل العائلية, الطلاق, وباء

كوفيد19, الحجر الصحي... وغيرها) فالمراهقين يهربون من الواقع إلى اللعبة التي ليس لها علاقة بالواقع فالفري فاير هي اللعبة الغير واقعية ومسليه ولها إثارة ومغامرات.

- لان لعبة الفري فاير تميز عن لعبة الببجي بعدد أقل من محاربين 50عددهم أما الببجي 100 محارب ومقاتل.

3-**عرض ومناقشة الفرضية الثالثة:** تنص الفرضية الثالثة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي تبعا للمتغير الجنس لدى التلاميذ.

جدول رقم (05) يوضح قيمة دلالة الفروق في التحصيل الدراسي تبعا للمتغير الجنس.

مستوى الدالة	**قمية T**	**إناث**			**ذكور**		
		ع	**م**	**ن**	**ع**	**م**	**ن**
غ . دالة	1.09	2.25	10.45	117	106.36	21.18	199

ومن النتائج الواضحة في الجدول (05) نجد أن قيمة (ت) تقدر ب1.09 وهي قيمة دالة إحصائيا يعني أننا يمكن القول بأنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي تبعا للمتغير الجنس .

يتضح من خلال الجدول أعلاه أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية ما بين الجنسين في التحصيل الدراسي لدى المراهقين. وتعتقد الطالبة أن عدم وجود فروق م ابين الجنسين في التحصيل الدراسي, يرجع ذلك إلى أن الإناث والذكور لهم نفس الاهتمام بالألعاب الإلكترونية (الفري فاير- الببجي) لان الإناث لهم نفس الرغبة لدى المراهقين في العب بالألعاب الإلكترونية (الفري فاير- الببجي).

- لعبة الفري فاير ولعبة الببجي هما ألعاب حربية وإثارة وتشويق وهذا م ادفع الجنسين بالعب بها .

وجاءت هذه الدراسة مخالفة لبعض الدراسات, دراسة (فيتحة, مليكة, 2014) جاءت مؤكدة لوجود فروق في نسبة استعمال الألعاب الإلكترونية تبعا للمتغير الجنس (إناث وذكور) وهذا راجع لعدة عوامل نذكر منها:

- نسبة الإناث اللواتي يستعملن الألعاب الإلكترونية لأقل نسبة من الذكور.
- لدى الإناث اهتمامات أخرى ليست لدى الذكور تمنعهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- منع الأمهات الإناث من الألعاب الإلكترونية.

خلاصة النتائج:

جاءت هذه الدراسة بعنوان الألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي وقد ارتكزت على ثلاث فرضيات : الفرضية اولى والتي مفادها على وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) بالتحصيل الدراسي, أما الفرضية الثانية والثالثة, حيث أفادت الثانية على وجود فروق في التحصيل الدراسي بين لاعبين الفري فاير ولاعبين الببجي, والثالثة على وجود فروق في التحصيل الدراسي تبعا لمتغير الجنس (إناث وذكور).

وبعد تطبيق دراسة بأخذ الاختبار التحصيلي للاعبين الفري فاير والببجي ومقابلة مع تلاميذ, تم تفريغ ومعالجة البيانات إحصائيا حسب تساؤلات الدراسة, وعليه تم بمعامل ارتباط الثنائي الأصيل أنه لا توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى التلاميذ, وأظهرت النتائج بخصوص الفرضية الثانية فقد تم معالجته بواسطة اختبار (ت) للفروق حيث تم تطبيقه للكشف عن الفروق بين لاعبين الفري فاير ولاعبين الببجي في التحصيل الدراسي, حيث أكدت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي لصالح لاعبين الفري فاير, حيث بلغت قيمة (ت) (1.42) وهي دالة عند (0.05).

وطبق أيضا في الفرضية الثالثة للكشف عن الفروق بين الذكور والإناث في التحصيل الدراسي, حيث أكدت النتائج على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي تعزى للمتغير الجنس, حيث بلغت قيمة(ت) (1.09) وهي غير دالة.

وعلية فإن فرضيات الدراسة الأولى والثالثة لم تحقق, أما الفرضية الثانية فتحققت.

الاستنتاج العام:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في علاقة الألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي من خلال إجراء دراسة على عينة المراهقين طور الثانوي بولاية الوادي, حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) جديد وحديثة اللعب حيث أصبحت تتيح للمراهق فرص الاكتشاف والتسلية والمغامرة والتشويق والإثارة, لها ميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات عالية الجودة, كما تمكنت هذه الألعاب (الفري فاير– الببجي) أيضا من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها.

كما تجعل الألعاب الإلكترونية بوجه عام والفري فاير والببجي بوجه الخصوص يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه أحيانا والعنف أيضا, مما يؤثر سلبا على عقله وتفكيره وشخصيته, فبدلا من الجلوس مع العائلة والاصدقاء يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية (الفري فاير – الببجي) وتجعل هذه الألعاب المراهقين أكثر اصرارا على تحقيق النجاح والفوز, حيث تعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل التي يكون فيها الفرد شخصيته فهي مرحلة النضوج والرشد.

كما قدمت هذه الدراسة إجابات على علاقة الألعاب الإلكترونية (الفري فاير– الببجي) بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ولاية الوادي.

حيث يعتبر أغلب أفراد العينة أن الألعاب (الفري فاير, الببجي) وسيلة لتسلية والترفيه والإثارة بدرجة أولى كونها لعبة حديثة, والتجارة وتسويق بدرجة ثانية.

ومن خلال الدراسة الميدانية للعينة المختارة نخلص إلى أن الألعاب الإلكترونية

(الفري فار, الببجي) هي الألعاب المفضلة لدى المراهقين لملء أوقات قراتهم باعتبارها مصدر للمغامرة والإثارة والتشويق, وفي حين أن الاستخدام المفرط لها يؤدي إلى آثار سلبية, خاصة في غياب الوعي بالأضرار الناتجة عن إفراط في استخدامها.

ويجدر الإشارة إلى أن الدراسة الحالية عملت على استطلاع الموضوع وتعتبر كنقطة انطلاقة لتبنى دراسات أخرى تبحث أكثر في مختلف الجوانب.

اقتراحات وتوصيات:

تنظيم الوقت المخصص لمراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية (الفري فاير, الببجي) وممارسة الرياضية مثل السياحة والرحلات وغيرها من الانشطة التي تعود بالفائدة على المراهق من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

- على الوالدين الحرص على تحصيل الدراسي لدى أولادهم.
- تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم .
- عدم السماح المراهق بأخذ هاتف النقال إذا أكمل واجباته المدرسية.
- اهتمام بأموال المراهقين أين تذهب(للعبة الفري فاير, الببجي).
- اهتمام بمرافقة أصدقاء أولادهم.
- اهتمام والحرص عن وقت الامتحانات.
- اهتمام العاطفي والحرص عن مشاعر أولادهم.
- تعبر دراسة الباحثة حديثة وشيقة وممتعه جدا نأمل برؤية دراسات تماثلها في المستقبل.
- إجراء أبحاث ودراسات اخرى تتعمق أكثر في استقصاء الموضوع .

قـــائـمة الـمراجـع

قائمة المراجع:

1. أبو العينين، علاء (2010). **حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه على الرابط** http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

2. أحمد, جويدة(2015). **علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط بمركز التعليم و التكوين عن بعد**، رسالة ماجستير(غير منشورة)، جامعة مولود معمري، تيزي وزو.

3. الانباري، باسم (2010). **نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه على الرابط** http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

4. برو, محمد .**أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية**، دط، دار الأمة، الجزائر.

5. بلمهدي, فتيحة. بكري, مليكة(2014).**علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الالعاب الالكترونية لدى عينة الاطفال**. مجلة الحكمة للدراسات التربية والنفسية, بتيبازة, المجلد2, العدد3

6. بن محمد, علي (2001). **الصراع بين الانسلاخ والأصالة في المدرسة الجزائرية**. ط 1، دار الأمة: الجزائر.

7. بن يوسف, أمال (2008). **العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية للتعلم وأثرها على التحصيل الدراسي**. رسال ماجستير(غير منشورة)، قسم علم النفس، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بوزريعة. الجزائر.

8. الجارودي، حسين (2011). **اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال**. تم استعراضه على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

9. جاسم محمد,محمد(2011). **سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسة وأفاق التطوير العام.** ط 1، دار الثقافة: عمان.

10. الحبالي, حمزة(2005). **التأخر الدراسي** . ط 1، دار ابن حزم: لبنان.

11. الحمودي ,منى(2010).**التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات** –دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الصف الخامس –مجلة جامعة دمشق ,المجلد 26,دمشق.

12. خالد, صلاح(2021). **كل ما تحتاج معرفته عن لعبة PUBG ومطورها بعد أزمتها الأخيرة,** اليوم السابع, الجمعة, 09,ابريل,2021,الساعة 6:54م.

13. رجاء محمد, أو علام(2004). **التعلم أسسه وتطبيقاته.** ط 1، دار المسيرة عمان: الأردن.

14. الزيودي، ماجد (2015). **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة.** مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد 10 العدد 1، ص 15– 31.

15. سارة محمود, عبد الرحمان (2016). **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال نفسهم,** رسالة ماجستر, قسم الإدارة والمنهج التربوي, جامعة الشرق الأوسط.

16. السعد، نورة (2005). **الخطر في العاب الفيديو للأطفال.** جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ – 8 مارس 2005

17. الشحروري، مها. الريماوي، محمد (2011).**أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.** مجلة العلوم التربوية. المجلد 38. ملحق 2.

18. شفيق، محمد (1998). **البحث العلمي والخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية**، المكتب الجامعي الحديث، الازاربطة، الاسكندرية.

19. عادل ,سلطاني(2012).**الالعاب الالكترونية وتاثيرها في اعادة تشكيل الثقافة لشباب في عصر العولمة, جامعة محمد خضير**, رسالة ماجستير, قسم العلوم الاجتماعية, تخصص علم الاجتماع واتصال وعلاقات عامة, بسكرة.

20. عبد القادر اسماعيلي, يامنة (2011). **أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي**. دط،عمان: دار اليازوري العلمية.

21. عبدالنعم, إبراهيم اسماعيل المدهون(2019). **أثر لعبة الببجي على التحصيل الدراسي دراسة ميدانية لطلاب ثانوية بقطاع غزة** https://www.new-educ.com

22. عبيد, الحربي(2002). **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وأثر المتعلم في الرياضيات**, رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة أم القرى , المملكة العربية السعودية .

23. علاء علي (2020). لعبة فيري فاير, المرسال, العدد 23 سبتمبر.

24. علام, أمين(2006): **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة**، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام تلك الأسبوعية، العدد 05، من 22 اكتوبر 29.

25. العنزي، ناصر(2019). **أثرا استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج**. دراسة ميدانية. السعودية.

26. الفلاق, أحمد(2009). **الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، قسم علوم. الإعلام والاتصال،كلية العلوم السياسية والإعلام،جامعة الجزائر.

27. فلاق، أحمد(2009). **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر.

28. قطامي, نايفه(1999).علم النفس المدرسي، ط 2، الاردن : دار الشروق.

29. قويدر، مريم (2012).**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**. رسالة ماجستير. كلية علوم الاعلام والاتصال. الجزائر.

30. مجدي, محمود(2009). **الطفولة بين السواء والمرض**. دط، دار المعرفة الجامعية:مصر.

31. محمد مصطفى, زيدان(1983). **العوامل النفسية تربوية لتلاميذ التعليم العام**, دار الشروق, السعودية.

32. محمد, أمين. منى, المحمودي. هزع, أبو الريش (2017). **الألعاب الإلكترونية**, مجلة الاتحاد, دار النشر إمارات. الإمارات.

33. محمد, بركا خلية(1979). **علم النفس التربوي**,ج1, ط3, الكويت.

34. مشري، أميرة (2017). **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري– دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي**. رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهدي– أم البواقي، الجزائر.

35. المغربي , أحمد(2008). **ادراة الفصل** .ط 2، دار الفجر للنشر والتوزيع: دمشق.

36. ن، حكيمة (2010). لحاجات الارشادية وعلاقتها بالتوافق النفسي والرضا عن الدراسة لدى تلاميذ السنة أولى من التعليم الثانوي. مذكرة ماستر، قسم علم النفس التربوي، جامعة الجزائر2.

37. نمرود، بشير (2008). **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة) القطاع العام** – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– رسالة ماجستير. الجزائر.

38. نور, طلعت إسماعيل رمضان (2019). **العلاقة الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت "لعبة الببجي نموذجا"**, مجلة العربية لنشر العلمي, جامعة المنصورة, العدد10, مجلد5.

39. همال، فاطمة (2012). **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة** . رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر– باتنة، الجزائر.

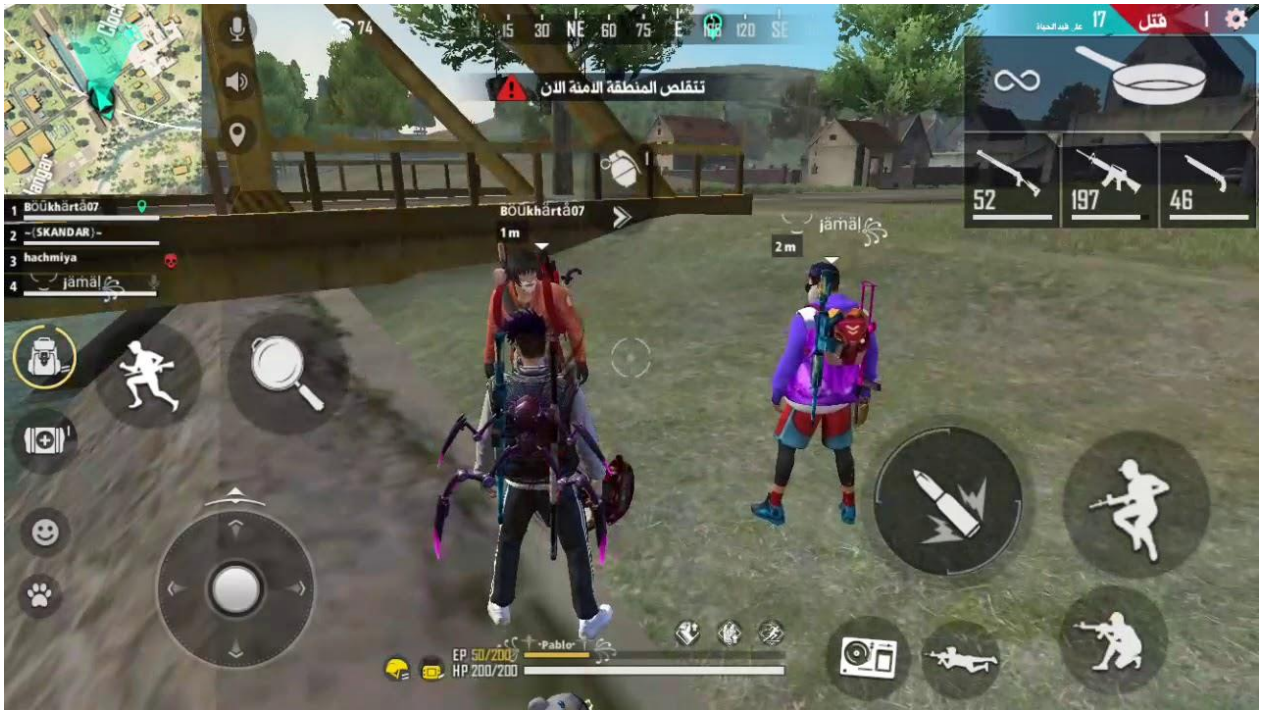
40. يونسي, تونسية (2011). **تقدير الذات وعلاقاته بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين المبصرين والمراهقين المكفوفين.** مذكرة ماجستير، قسم علم النفس، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري تيزي وزو، الجزائر.

الملاحق

استمارة وزعت لتلاميذ عبر مختلف الثانويات بولاية الوادي:

الرقم	الجنس(ذكر _ أنثى)	معدل الفصل الأول لسنة الحالية	تفضل لعبة الفري فاير(×)	تفضل لعبة الببجي(×)
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

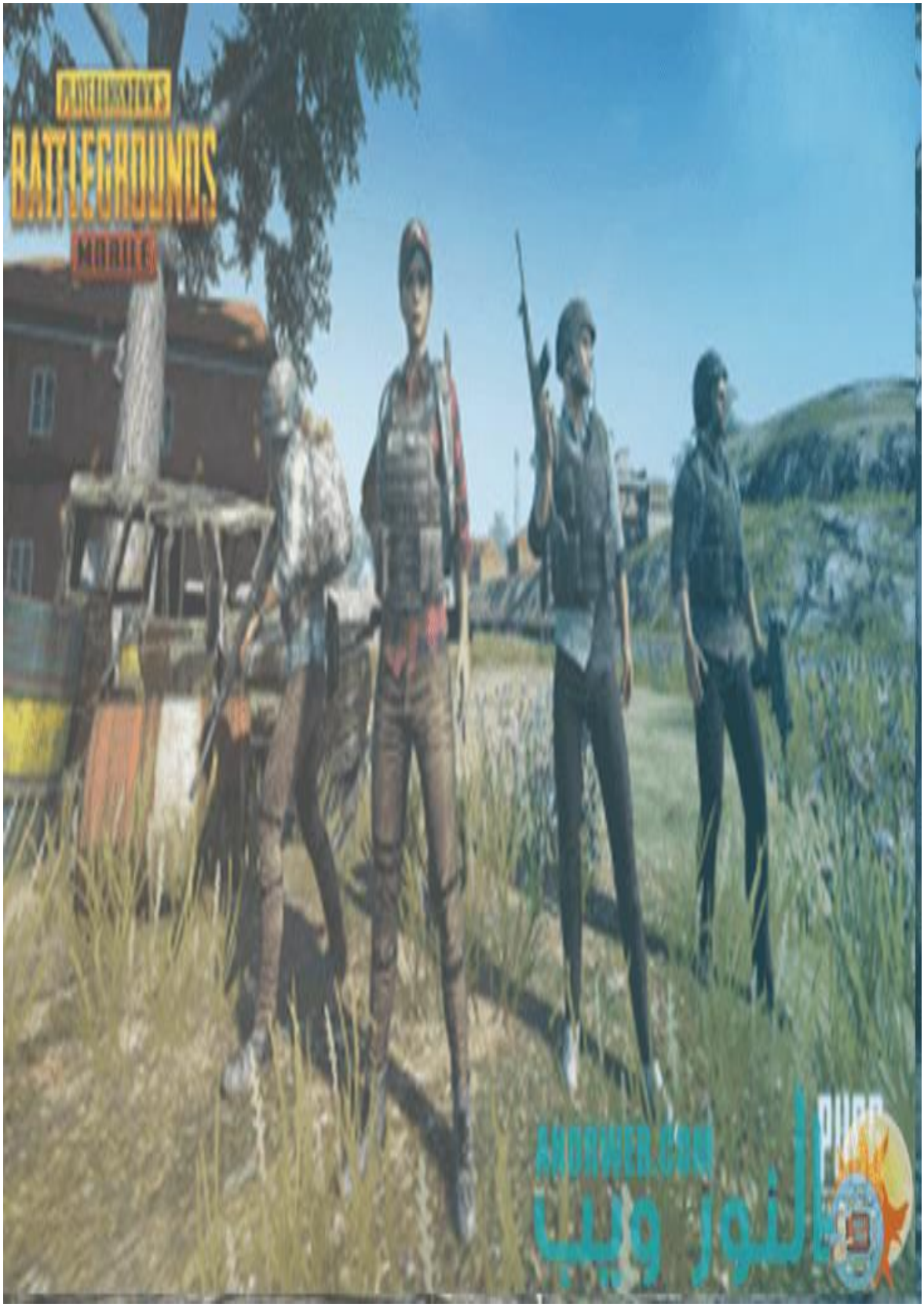
صور لعبة الفري فاير


تتقلص المنطقة الامنة الان
BOUkhârtâ07
-(SKANDAR)-
hachmiya
jämäl
1 m
2 m
52
197
46
EP 50/200
HP 200/200

بعض الصور للعبة الببجي

FHRAS.NET

5
7
STUDIO


BATTLEGROUNDS
MOBILE
ANDRIVER.COM
انور ويب