جامعة مولود معمري تيزي وزو

كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية

قسم علوم الإعلام و الإتصال

تخصص إتصال جماهيري

تأثير الألعاب الإلكترونية بإستخدام الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في الجزائر

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة المتوسطة غي ولاية تيزي وزو

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الإتصال

تخصص: إتصال جماهيري

من إعداد :

سوهيلة داني

دامية حملاوي

تحت إشراف الأستاذة:

نصيرة خالفي

السنة الجامعية : 2025/2024

فهرس المحتويات

الفصل الأول: الإطار المنهجي

1. إشكالية الدراسة وتساؤلاتها.....15
2. أسباب اختيار الموضوع 16
3. أهداف الدراسة 17
4. أهمية الدراسة.....18
5. مفاهيم الدراسة 18
6. منهج وأدوات الدراسة 21
7. مجتمع وعينة البحث 25
8. الدراسات السابقة.....27
9. المقاربات النظرية للدراسة.....28

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية

تمهيد.....47

المبحث الأول: لمحة تاريخية.....48

المبحث الثاني: تعريف الألعاب الإلكترونية.....50

المبحث الثالث أنواع ومجالات الألعاب الإلكترونية.....51

المبحث الرابع: الفروق بين الألعاب الأجهزة التقليدية والألعاب على الهواتف الذكية.....55

المبحث الخامس: تأثير الهواتف الذكية على أسلوب اللعب.....58

خلاصة.....59

الفصل الثاني: التلميذ والألعاب الإلكترونية

تمهيد.....61

المبحث الأول: أسباب انتشار وممارسة الألعاب الإلكترونية.....62

المبحث الثاني: الأضرار النفسية والجسدية للألعاب الإلكترونية.....63

المبحث الثالث: العلاقة بين الألعاب الإلكترونية على سلوك التلميذ.....68

المبحث الرابع: عوامل تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك التلميذ.....69

المبحث الخامس: دور المعلمين توجيه التلاميذ لاستخدام الألعاب الالكترونية.....72

خلاصة.....74

الفصل الثالث: إنعكاسات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

المبحث الأول: التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية.....75

المبحث الثاني : التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية.....76

المبحث الثالث: دور الاسرة في تنظيم استخدام الالعاب الالكترونية 77

المبحث الرابع: تأثير الألعاب الالكترونية على مهارات التفكير وحل المشكلات.....78

البحث الخامس: أساليب الوقاية من الألعاب الالكترونية.....81

الفصل الرابع: الإطار التطبيق: عرض وتحليل نتائج الدراسة

-عرض وتحليل نتائج الخاصة بالبيانات الشخصية للمبحوثين (الجنس، السن، المستوى).....85

-عرض تحليل نتائج المحور الأول: استخدامات الألعاب الإلكترونية من خلال الهواتف الذكية.....85

-عرض وتحليل نتائج المحور الثاني: الخاص بالألعاب المفضلة لدى تلاميذ متوسطة بعبوش سعيد عبر الهواتف الذكية.....89

-عرض تحليل نتائج المحور الثالث: تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.....106

- نتائج الدراسة 124

- الخاتمة.....119

فهرس الجداول:

رقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يمثل توزيع عينة الدارسة حسب متغير الجنس	85
02	يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن	86
03	يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغير المستوى الدراسي	89
04	توزيع أفراد العينة حسب وتيرة ممارسة الألعاب الإلكترونية	90
05	يبيّن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس	91
06	توزيع استخدام الألعاب الإلكترونية حسب الفترات الزمنية	93
07	الوقت الي تقضيه عينة الدراسة في الألعاب الإلكترونية	94
08	يبيّن العلاقة بين مدة استخدام الألعاب الإلكترونية ومتغير المستوى التعليمي	96
09	يبين عبر أي جهاز تستخدم عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية	97
10	يبين مع من تفضل عينة الدراسة لعب الألعاب الالكترونية	99
11	يبين نسبة توفر الأجهزة الإلكترونية أسر عينة الدراسة	100
12	طبيعة الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة	102
13	يبيّن العلاقة بين الألعاب الالكترونية ومتغير الجنس	103
14	يبين صفة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفال	104
15	يبين مصادر تعرف الأطفال على أحدث إصدارات الألعاب الإلكترونية	105
16	يبين شعور أفراد العينة عند التوقف عن لعب الألعاب المفضلة لديهم	106

17	يبين توزّيع ما تعلّمه أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية المفضّلة لديهم	107
18	يبين توزيع ما يتعلّمه التلاميذ من الألعاب الإلكترونية وفقًا للمستوى التعليمي	108
19	يبيّن نسبة الأطفال الذين ينجزون واجباتهم المدرسية قبل التوجه إلى الألعاب الإلكترونية	110
20	يبيّن مدى استخدام عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية قبل إنجاز الواجبات المدرسية	112
21	يبيّن هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى سلوكيات معينة لدى أفراد عينة الدراسة.	114
22	يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على نتائج الدراسة	115
23	يبين الى ماذا يؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية	115
24	يبين تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال	117

وَقُلِ ٱعْمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَٱلْمُؤْمِنُون
وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَٰلِمِ ٱلْغَيْبِ وَٱلشَّهَٰدَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ

شكر وعرفان

الحمد لله والشكر لله الحي القيوم أولا وأخيرا وامتثالا لقوله صلى الله عليه وسلم "من لا يشكر الناس لا يشكر الله "

أتوجه بجزيل الشكر وجميل العرفان للأستاذة "خالفي نصيرة" التي تكرمت بقبول الاشراف على هذه المذكرة وعلى جميع التوجيهات والملاحظات والنصائح

كما لا يفوتنا أن أتقدم بوافر التقدير والاحترام لأعضاء اللجنة المحترمين على عناء قراءة المذكرة وتقديم الملاحظات حولها

وكذلك أتقدم بخالص الشكر الى كل من درسني من أساتذة كلية العلوم الإنسانية بقسم علوم الاعلام والاتصال بجامعة مولود معمري " تامدة"

وإلى كل موظفي الإدارة والمكتبة وجزاهم لله كل خير

وفي الأخير نشكر كل من قدم لنا يد العون والمساعدة من قريب أو من بعيد ونسأل الله عز وجل أن يجعل ذلك في ميزان حسناتهم إنه قريب مجيب.

الإهداء

إلى النور الذي أضاء دربي وجعل السعادة والحب رمزا يحمله قلبي إلى سر وجودي رجائي في شدتي وعزائي إلى من كرس حياتهما في سبيل سعادتي إلى من تعب كثيرا من أجل تربيتي وتعليمي وسأظل أعترف بجميلهما مدى الحياة الى القلبين الكبيرين اللذين لا يعرفان إلا الحب والعطاء إلى التي أشرقت فجر حياتي أمي

الحنونة وإلى قدوتي أبي العزيز وكل من كانوا لي سندا في الحياة وإلى كل من ساعدني في مذكرتي من قريب أو من بعيد.

دامية

الإهداء

أبدأ أولا بالشكر للمولى عز وجل الذي منحني نعمة العقل وكل النعم بها فالحمد لله دائما وأبدا ...

أهدي هذا العمل الى اعظم رجل في حياتي "أبي" رحمه الله وجعله من اهل الجنة

إلى العظيمة "أمي" حفظها الله وأطال عمرها.

إلى إخوتي وأصدقائي الذين شاركوني لحظات التعب والفرح.

إلى نفسي ومجهوداتي رغم كل الصعوبات التي مريت بها

إلى كل من نسيه القلم وحفظه القلب.

سوهيلة

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير الألعاب الإلكترونية التي تُلعب على الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط في مدرسة "بابوش سعيد" بولاية تيزي وزو. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الاستقصائي لجمع وتحليل البيانات، باستخدام أدوات الملاحظة والاستبيان. تم اختيار عينة هادفة مكونة من سبعين تلميذاً من السنة الثالثة والرابعة من الطور المتوسط، تتراوح أعمارهم بين 13 و17 سنة. استند الإطار النظري للدراسة إلى نظرية التعلم الاجتماعي، ونظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية العبء المعرفي.

كشفت الدراسة عن النتائج الرئيسية التالية:

- أغلبية التلاميذ يلعبون الألعاب الإلكترونية بانتظام، حيث يلعب 44.3% منهم أحياناً و38.6% يومياً.
- يؤدي الإفراط في اللعب إلى آثار سلبية مثل السهر حتى وقت متأخر (40%)، وصعوبة الاستيقاظ صباحاً (30%)، وقلة التركيز (18.6%)
- رغم هذه الآثار، لم يدرك 68.6% من التلاميذ وجود تأثير سلبي مباشر على أدائهم الدراسي.
- استفاد بعض التلاميذ معرفياً من اللعب، حيث تعلم 21.4% منهم لغة أجنبية جديدة، وطور 20% مهارات البرمجة.
- كان التحصيل الدراسي لمعظم التلاميذ متوسطاً (60%)، في حين حقق 20% نتائج ممتازة، و20% أخرى أداءً ضعيفاً.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الهواتف الذكية، التحصيل الدراسي، تلاميذ الطور المتوسط.

Abstract of the study:

This study aims to explore the impact of electronic games played on smartphones on the academic performance of middle school students at "Babouche Said" School in the Wilaya of Tizi Ouzou. The study adopted a descriptive and exploratory methodology to collect and analyze data, using observation and questionnaire tools. A purposive sample of seventy students from the third and fourth years of middle school, aged between 13 and 17, was selected. The theoretical framework of the study is based on Social Learning Theory, Uses and Gratifications Theory, and Cognitive Load Theory.

The study revealed the following key findings:

- The majority of students regularly play electronic games, with 44.3% playing occasionally and 38.6% playing daily.
- Excessive gaming leads to negative effects such as staying up late (40%), difficulty waking up in the morning (30%), and lack of concentration (18.6%).
- Despite these effects, 68.6% of students did not perceive a direct negative impact on their academic performance.
- Some students benefited cognitively from gaming, with 21.4% learning a new foreign language and 20% developing programming skills.
- The academic performance of most students was average (60%), while 20% achieved excellent results and another 20% had weak performance.

Keywords: Electronic games, smartphones, academic achievement, middle school students.

Résume d’étude :

Cette étude vise à explorer l'impact des jeux électroniques joués sur les téléphones intelligents sur la performance scolaire des élèves du cycle moyen à l'école "Babouche Saïd" dans la wilaya de Tizi Ouzou. L'étude a adopté une approche descriptive et exploratoire pour collecter et analyser les données, en utilisant les outils d'observation et de questionnaire. Un échantillon ciblé de soixante-dix élèves de troisième et quatrième années du cycle moyen, âgés de 13 à 17 ans, a été sélectionné. Le cadre théorique de l'étude s'appuie sur la théorie de l'apprentissage social, la théorie des usages et gratifications, et la théorie de la charge cognitive.

L’étude a révélé les résultats clés suivants :

- La majorité des élèves jouent régulièrement aux jeux électroniques, 44,3 % jouent occasionnellement et 38,6 % jouent quotidiennement.
- Un jeu excessif entraîne des effets négatifs tels que le fait de veiller tard (40 %), la difficulté à se réveiller le matin (30 %) et le manque de concentration (18,6 %).
- Malgré ces effets, 68,6 % des élèves ne perçoivent pas d’impact négatif direct sur leur performance scolaire.
- Certains élèves ont bénéficié cognitivement du jeu, 21,4 % ont appris une nouvelle langue étrangère et 20 % ont développé des compétences en programmation.
- La performance scolaire de la majorité des élèves était moyenne (60 %), tandis que 20 % ont obtenu d’excellents résultats et 20 % avaient une performance faible.

Mots-clés : jeux électroniques, smartphones, réussite scolaire, élèves du collège.

مقدمة

في ظل التحولات المتسارعة التي يشهدها العالم اليوم، والتي يُطلق عليها "عصر الثورة العلمية والتكنولوجية" أو "عصر العولمة"، برزت تغيّرات جذرية في مختلف مجالات الحياة، سواء كانت اجتماعية أو فكرية أو ثقافية، وذلك بفعل التقدّم التكنولوجي المتواصل. هذا التطوّر لم يقتصر على تحسين جودة الحياة فحسب، بل فتح آفاقًا جديدة للعمل والمعرفة، وأسهم في ابتكار وسائل حديثة للإعلام والتواصل، كان لها بالغ الأثر في حياة الأفراد وسلوكياتهم.

ومن أبرز مخرجات هذا التطور، ظهور وانتشار أجهزة لم تكن معروفة من قبل، مثل الحواسيب والهواتف الذكية، والتي غزت المجتمعات بشكل واسع وسريع، بفضل ما تحمله من مزايا متطورة تتجدد وتتحسّن يومًا بعد يوم. وقد أصبحت هذه الوسائل جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية، لاسيما لدى فئتي الأطفال والمراهقين.

ومن بين الاستخدامات الأكثر شيوعًا لهذه الأجهزة، نجد الألعاب الإلكترونية، التي تجاوزت دورها الترفيهي لتُصبح عاملًا مؤثرًا في التكوين السلوكي والمعرفي والنفسي للمستخدمين، نظرًا لما تحتويه من محتويات تفاعلية وجذابة، وأنماط متنوعة تلبي مختلف الأذواق والأغراض.

وفي هذا السياق، تأتي دراستنا الموسومة بـ "تأثير الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في الجزائر"، بهدف تسليط الضوء على الأثر الذي تتركه هذه الألعاب على المستوى الدراسي لدى التلاميذ، وبصفة خاصة تلاميذ الطور المتوسط بمدينة تيزي وزو. وقد قمنا باختيار عينة من هؤلاء التلاميذ لدراسة طبيعة

استخدامهم للألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية، وانعكاس ذلك على سلوكهم ومردودهم الدراسي.

وقد تم تقسيم هذه الدراسة إلى ثلاثة محاور رئيسية:

يشمل الإطار المنهجي الإشكالية، أسباب اختيار الموضوع، أهداف وأهمية الدراسة، تحديد المفاهيم الأساسية، إضافة إلى عرض موجز للدراسات السابقة ذات الصلة، والمقاربات النظرية المؤطرة للدراسة.

يتضمن الإطار النظري ثلاثة فصول، جاء الفصل الأول بعنوان: "الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية"، ويشمل تمهيدًا، لمحة تاريخية، تعريفات، أنواع ومجالات الألعاب، الفروق بين الألعاب على الأجهزة التقليدية وتلك على الهواتف الذكية، وتأثير الهواتف الذكية على أسلوب اللعب. وأما الفصل الثاني فقد ورد بعنوان: "التلميذ والألعاب الإلكترونية"، ويتناول أسباب انتشار الألعاب، أضرارها النفسية والجسدية، العلاقة بين الألعاب والتلميذ، العوامل المؤثرة على سلوك التلميذ، ودور المعلم في التوجيه. يخص الفصل الثالث: "انعكاسات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي"، ويعالج التأثيرات الإيجابية والسلبية على التحصيل، دور الأسرة، تأثير الألعاب على مهارات التفكير وحل المشكلات، وأساليب الوقاية.

يشمل الإطار التطبيقي للدراسة عرضًا للجداول والنتائج الإحصائية، وتحليلًا وتعليقًا على المعطيات. وقد تم تحليل البيانات إحصائيًا باستخدام الجداول والنسب المئوية، وتحليلًا نوعيًا للكشف عن العلاقات بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي. وفي نهاية الدراسة، تم تقديم النتائج في ضوء محاورها وتساؤلاتها، تلتها استنتاجات عامة وخاتمة.

الإطار المنـهجي

1. إشكالية الدراسة وتساؤلاتها

يشهد العالم المعاصر تطورًا تكنولوجيًا متسارعًا انعكس بوضوح على مختلف جوانب الحياة، وأدى إلى تغييرات عميقة في سلوك الأفراد، لا سيما لدى الأطفال والأجيال الصاعدة. فقد أصبحت الأجهزة الإلكترونية الحديثة، وعلى رأسها الهواتف الذكية، جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية، لما توفره من إمكانيات متعددة في التواصل، والتعلم، والترفيه، بالإضافة إلى تسهيل اختصار الوقت والمسافات.

وساهم هذا التقدم في ظهور ظواهر جديدة، من بينها الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، التي لم تعد تقتصر على كونها وسيلة ترفيه فقط، بل أصبحت جزءًا أساسيًا من أنشطة الأطفال والمراهقين. يقضي التلاميذ ساعات طويلة مندمجين في عوالم هذه الألعاب الافتراضية، سواء داخل المنزل أو خارجه، الأمر الذي زاد من حصة هذه الألعاب في حياتهم اليومية.

بدأت الألعاب الإلكترونية بشكل بسيط، ثم تطورت لتصبح أكثر تفاعلية وتشويقًا وواقعية، مما أدى إلى تراجع الألعاب التقليدية التي كانت تملأ أوقات فراغ الأطفال سابقًا. كما ساعد توفر هذه الألعاب على الهواتف الذكية في سهولة الوصول إليها واستخدامها بشكل مستمر.

أثار هذا الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية من قبل التلاميذ اهتمامًا متزايدًا، لما له من تأثيرات متفاوتة على جوانب حياتهم المختلفة، لا سيما الجانب الدراسي. فرغم أن بعض الألعاب تساهم في تنمية مهارات مثل سرعة البديهة، والقدرة على التخطيط، والتنسيق بين الحواس، إلا أن الاستخدام غير المنضبط قد يؤدي إلى آثار سلبية، من بينها ضعف التركيز، وتشتت الانتباه، وانخفاض مستوى التحصيل الدراسي.

ومع هذا الانتشار الكبير، تبرز الحاجة إلى دراسة تأثيرات هذه الألعاب على تحصيل التلاميذ وسلوكهم، فضلاً عن أهمية دور الأسرة والمؤسسات التعليمية في تنظيم استخدامها، بهدف تحقيق توازن بين الاستفادة منها وتفادي أضرارها.

وانطلاقًا من هذه الملاحظات الواقعية، نطرح الإشكالية التالية:

كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور المتوسط بمتوسطة "بعبوش سعيد" بولاية تيزي وزو؟

ولمعالجة هذه الإشكالية، تم طرح الأسئلة الفرعية التالية:

1) ما نوع الألعاب التي قد يكون لها تأثير إيجابي أو سلبي على التحصيل الدراسي؟
2) ما دور الألعاب التعليمية في دعم التعلم والتحصيل؟
3) كيف ينعكس استخدام الألعاب الإلكترونية على الأداء المدرسي لتلاميذ مرحلة المتوسط؟
4) ما هي السلوكيات الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، وكيف تؤثر على الحياة المدرسية؟

2. **أسباب اختيار الموضوع:**

يُعتبر اختيار موضوع البحث خطوة أساسية تعكس مدى ارتباط الباحث بالظاهرة المدروسة، سواء من خلال اهتمامه الشخصي أو من خلال أهمية الموضوع في الواقع التربوي والاجتماعي. وقد جاء اختيارنا لموضوع "تأثير الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور المتوسط "نتيجة لتقاطع عدة اعتبارات ذاتية وموضوعية، نعرضها كما يلي:

1) **الأسباب الذاتية:**

- ✓ الاهتمام الشخصي بموضوع تأثير التكنولوجيا الحديثة، وخصوصًا الألعاب الإلكترونية، على فئة التلاميذ في مرحلة حساسة من النمو والتعلّم.

- ✓ الرغبة في فهم الظواهر السلوكية والدراسية المرتبطة باستخدام الهواتف الذكية من قبل التلاميذ بشكل يومي.
- ✓ الملاحظة المباشرة لتأثير الألعاب الإلكترونية على محيط التلاميذ، سواء في الأسرة أو المحيط الاجتماعي، مما أثار دافعًا ذاتيًا للبحث في الموضوع بشكل علمي.

2) **الأسباب الموضوعية:**

- ✓ الانتشار الواسع لاستخدام الهواتف الذكية بين تلاميذ الطور المتوسط، وارتباط ذلك بممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة.
- ✓ الحاجة إلى دراسة ميدانية تسلط الضوء على العلاقة بين هذه الألعاب والتحصيل الدراسي، خاصة في السياق الجزائري والمحيط المحلي (مدينة تيزي وزو).
- ✓ ضعف الوعي التربوي لدى بعض الأولياء والمؤسسات التعليمية بشأن كيفية التوجيه الصحيح لاستعمال هذه الألعاب من قبل التلاميذ.
- ✓ أهمية تقديم نتائج قد تفيد في ترشيد استخدام الألعاب الإلكترونية بما يخدم التلميذ من الناحية الدراسية والنفسية.

3. أهداف الدراسة :

لقد جاء اختيارنا لموضوع "تأثير الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور المتوسط" انطلاقًا من مجموعة من الدوافع التي يمكن تصنيفها إلى ما يلي:

1) التعرّف على أنواع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها التلاميذ، وتمييز الألعاب التي يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي أو سلبي على التحصيل الدراسي.

2) إبراز دور الألعاب التعليمية في دعم التعلم وتحفيز التلاميذ على الفهم واكتساب المعارف بطريقة تفاعلية ومشوقة.
3) محاولة فهم العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والأداء المدرسي، من حيث التركيز، الاستيعاب، وإنجاز الواجبات.
4) رصد السلوكيات الناتجة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، ومدى تأثيرها على الحياة المدرسية والانضباط داخل القسم.

4. أهميه الدراسة :

تكتسب هذه الدراسة أهميتها من كون الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال، حيث يجدون فيها متعة وترفيهًا يساعدهم على تنمية مهاراتهم وقدراتهم الذهنية .فهذه الألعاب تساهم في تعزيز التفكير، سرعة البديهة، وتنمية مهارات حل المشكلات، مما يجعلها مجالًا واعدًا في تطوير القدرات الذهنية للطفل في العصر الرقمي الحديث.

ومع ذلك، يكتسب موضوع الدراسة أهمية خاصة بسبب الانتشار الواسع لاستخدام الهواتف الذكية بين التلاميذ، مما أدى إلى زيادة الاعتماد على الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط. هذا الاستخدام المكثف يؤثر بشكل ملحوظ على سلوكيات الأطفال وقدرتهم على التركيز والتحصيل الدراسي، لذا من الضروري دراسة هذه التأثيرات لفهم مدى خطورة هذه الظاهرة والعمل على وضع حلول توجيهية للحد من آثارها السلبية على التحصيل الأكاديمي للأطفال.

5. مفاهيم الدراسة :

تُعد مفاهيم الدراسة من الركائز الأساسية التي يبنى عليها أي بحث علمي، فهي تمثل الإطار النظري الذي يحدد حدود الموضوع ويُوضح معاني المصطلحات المستخدمة بشكل

دقيق. في هذه الدراسة، يرتكز تحديد مفاهيم على فهمنا الشخصي وقراءتنا للظاهرة من واقع الملاحظة والدراسات السابقة والتجربة اليومية، وهو ما يسمح بتناول الموضوع بموضوعية تضمن وضوح الرؤية وتجنب الغموض في المصطلحات وذلك كما يلي:

1) **الألعاب:**

لغة: لعبة جمع لعب، اسم من اللعب من يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرها دمية الاطفال (همال، 2012،ص16)

- **اصطلاحا**: تعد الألعاب الاطفال نشاطا حركيا ذهنيا يمكن ان يساهم في التنمية الشاملة وتعليمه معلومات ومهارات جديدة .(همال، 2012، ص16)
- **التعريف الإجرائي**: نقصد به في هذه الدراسة كل نشاط يقوم به الطفل بهدف الترفيه عن نفسه والحصول على المتعة، سواء كان هذا النشاط ذهنياً أو حركياً .يساهم هذا النشاط في تنمية قدراته وتطوير مهاراته التي تساعده على النمو والتطور.

2) **الألعاب الإلكترونية:**

- **اصطلاحا**: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشه التلفاز أو الحاسوب التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر الحركي البصري) وتعد الإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال البرامج الإلكترونية. (عبد الرحمن زينب، 2015، ص27)
- **التعريف الإجرائي:** اما في المفهوم المعلوماتي هي برمجيات تحاكي الواقع الحقيقي او الافتراضي بالاعتماد على امكانيه الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة عن طريق عرض صور متحركة واصدار اصوات.

3) **التحصيل الدراسي:**

- **لغة**: من حصل شيء يحصل حصولا بمعنى تجمع وثبت.

- **اصطلاحا**: تعريف قاسم علي الصراف: هو المستوى الأكاديمي يغزو الطالب في مادة دراسية معينة بعد تطبيق الاختبار عليه . (الصراف، 2002، ص88)

ويعرف" الدكتور فاخر عاقل" التحصيل على انها : الاكتساب او الحصول على المعارف والمهارات. (عاقل،2003، ص106)

تعريف" أحمد ابراهيم المحسن المتاني" : هو كل أداء يقوم به التلميذ في مواضيع الدراسة المختلفة يمكن قياس هذا العمل عبر درجات الاختبار وتقديرات المدرسين أو كليهما) .

(أحمد إبراهيم،2000، ص7)

هو الانجاز التحصيلي للطالب في مقياس معين او مجموعه من المقاييس مقدر بالدرجات طبقا الامتحانات المحلية التي تجربها المدرسة في اخر العام وفي نهاية الفصل الدراسي

(مصلح صالح،2004، ص ص96-98)

- **إجرائيا:** هي البرمجيات الترفيهية الرقمية التي يلعبها المشاركون على أجهزة الحاسوب، أو الهواتف الذكية، أو الأجهزة اللوحية، والتي تتضمن تحديات، مهام، أو تفاعل مع بيئة افتراضية، ويتم قياس مستوى استخدام أو تأثير الألعاب الإلكترونية من خلال مدة اللعب (عدد الساعات اليومية أو الأسبوعية)، أو عدد مرات الدخول إلى اللعبة، أو استبيانات تقييم تأثيرها على السلوك أو الأداء الدراسي.

4) **الهواتف الذكية:**

- **لغة**: الهاتف آله تنقل الكلام او الاصوات الى مكان بعيد وتعرف بالتليفون.

هو الجهاز يستخدم في نقل الأصوات باستخدام سلك معدني يصل بين المتكلم والمستع.

(حيرات، 2005 ، ص513)

- **اصطلاحا**: هو عبارة عن جهاز اتصال صغير الحجم مربوط بشبكة من الاتصالات السلكية واللاسلكية والرومية تسمح ببث مستقبل الرسائل الصوتية والنصية والصور عن بعد بسرعه فائقة نظرا لطبيعة مكوناته الإلكترونية. (دليو،2003 ، ص180)
- **إجرائيا:** الهاتف النقال هو جهاز إلكتروني محمول يستخدمه التلميذ لتشغيل الألعاب الإلكترونية، حيث يمكنه من خلاله التحكم في الألعاب، التفاعل معها، والتواصل مع أصدقاء اللعبة، وذلك باستخدام شاشة اللمس أو الأزرار المتوفرة في الجهاز.

6. **منهج الدراسة وأدواتها:**

سنعمل في هذا العنصر على تقديم نوع الدراسة ومنهاها لننتقل بعد ذلك إلى أدوات الدراسة وهذا من خلال ما يلي:

1) نوع ومنهج الدراسة

تُصنف هذه الدراسة كدراسة وصفية مسحية(Descriptive Survey Study) ، حيث تهدف إلى وصف وتحليل الظواهر والسلوكيات المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. ويُقصد بنوع الدراسة هذا التصنيف الذي يحدد طبيعة البحث وأهدافه، إذ يعتمد على جمع بيانات كمية ونوعية من عينة البحث من خلال أدوات محددة، مثل الاستمارة والمجموعة البؤرية، دون تدخل أو تعديل في المتغيرات. وتعد الدراسة الوصفية المسحية مناسبة لأن الهدف الأساسي منها هو التعرف على خصائص المجتمع المدروس، مثل مدى انتشار استخدام الألعاب الإلكترونية، أنماط اللعب، والأثر المحتمل لهذه الألعاب على التحصيل الدراسي، من خلال تحليل البيانات التي تم جمعها بصورة منظمة.

أما المنهج في البحث العلمي، فهو الطريق أو الأسلوب المنظم الذي يسلكه الباحث لمعالجة موضوع الدراسة وتحقيق أهدافها، في أي بحث علمي، يتطلب الأمر اتباع منهج واضح يتناسب مع موضوع الدراسة لتحقيق الأهداف المرجوة. يُعرف المنهج العلمي بأنه

الطريق المنظم للكشف عن الحقائق في العلوم، من خلال مجموعة من القواعد والإجراءات والخطوات المنتظمة التي توجه سير البحث وتحدد عملياته حتى الوصول إلى النتائج (محمد حسين، 1986، ص 127).

ويُعرف المنهج (méthode) أيضاً بأنه الطريقة التي يسلكها الباحث لمعالجة موضوع الدراسة وتحقيق الأهداف المنشودة (سلطانية، 2004، ص 27).

ويعرف المنهج (méthode) بأنه الطريقة التي يسلكها الباحث لمعالجة موضوع الدراسة وتحقيق أهدافها المنشودة (سلطانية، 2004، ص 27).

كما تشير مادلين غرافيتر إلى أن المنهج هو مجموعة العمليات الذهنية التي يستخدمها الباحث للوصول إلى الحقائق المتوخاة في العلوم، مع إمكانية تبنيها والتأكد من صحتها. فالمنهج هو أسلوب منطقي يجمع عدة عمليات تحليلية متكاملة لتحقيق الهدف الشامل للبحث (غرافيتر، 1985، ص 5).

وبناءً على ذلك، اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي، الذي يعد جهداً علمياً منظماً للحصول على بيانات ومعلومات تصف الخصائص الأساسية لمجتمع البحث خلال فترة زمنية مناسبة. ويهدف هذا المنهج إلى تكوين قاعدة بيانات أساسية لتحديد كفاءات الأوضاع القائمة من خلال مقارنة المعلومات التي تم جمعها بمعايير محددة مسبقاً (بدر، 1981، ص 279)

وتتمثل مبررات اختيار المنهج المسحي الوصفي فيما يلي:

1. المنهج المسحي الوصفي يتيح للباحث جمع بيانات مفصلة وشاملة عن الظاهرة المدروسة كما هي في واقعها الطبيعي، مما يسمح بفهم طبيعة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي بشكل دقيق.
2. يوفر هذا المنهج إمكانية استخدام أدوات بحث متعددة (مثل الملاحظة والاستمارة)، تجمع بين البيانات الكمية التي تُسهل تحليلها إحصائياً، والبيانات النوعية التي تعطي فهمًا أعمق للظواهر والسلوكيات.
3. هذا المنهج لا يتطلب تدخل الباحث لتغيير أو تعديل المتغيرات، بل يركز على الملاحظة والوصف، مما يحافظ على مصداقية وواقعية البيانات.
4. نظرًا لأن الدراسة تهدف إلى التعرف على أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي، فإن المنهج المسحي الوصفي هو الأنسب لتحقيق هذه الأهداف.

2) أدوات الدراسة: لتحقيق أهداف هذه الدراسة والوصول إلى نتائج دقيقة، تم الاعتماد على أداتين أساسيتين في جمع البيانات، هما: الملاحظة والاستبيان، وذلك من أجل الجمع بين الرصد المباشر لسلوك التلاميذ داخل الوسط المدرسي، والحصول على بيانات كمية من خلال أجوبتهم على الاستبيان.

- ✓ **الملاحظة :**

تُعد الملاحظة هي أداة من أدوات جمع البيانات تُستخدم في العديد من المجالات مثل البحث العلمي، والتعليم، وعلم النفس، والعلوم الاجتماعية، وغيرها. ويُقصد بها: عملية تتبع منهجية ومنظمة لظاهرة أو سلوك معين باستخدام الحواس (غالبًا البصر) بهدف فهمه، وصفه، أو تفسيره، دون التدخل فيه . تم **استخدام الملاحظة البسيطة** كأداة داعمة في هذه

الدراسة، حيث قمنا بمراقبة سلوكيات التلاميذ في مواعيد خروجهم من الدراسة وفي أثناء توزيع وملأ الاستبيان، وذلك بهدف رصد بعض المؤشرات المرتبطة باستخدام الهواتف الذكية، وحديثهم عن الألعاب الإلكترونية، وتفاعلهم معها.

وتم تطبيق هذه الأداة بشكل غير مباشر ودون تدخل منا، وهو ما يُميز الملاحظة البسيطة، إذ لا تعتمد على أدوات تقنية أو بطاقات ملاحظة معقدة، بل تركز على المتابعة العينية المباشرة للمبحوثين في بيئتهم الطبيعية. وقد ساهمت هذه الأداة في إعطاء فكرة أولية عن مدى انتشار الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ، وتدعيم نتائج الاستبيان لاحقًا.

- ✓ **أداة الاستبيان**

اعتمدت هذه الدراسة على الاستبيان كأداة أساسية لجمع البيانات من عينة التلاميذ، نظرًا لفعاليته في رصد الآراء والسلوكيات بصورة كمية وموضوعية. تم تصميم الاستبيان بشكل يتناسب مع الخصائص العمرية والمعرفية لتلاميذ التعليم المتوسط، خاصة طلاب الصفين الثالث والرابع، حيث جاءت فقراته بلغة مبسطة ومباشرة، وسُهِّلَت الإجابة من خلال استخدام أسئلة مغلقة وخيارات محددة مسبقًا.

وقد تم إعداد الاستبيان بناءً على الأهداف العامة للدراسة والإطار النظري المرتبط بتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، واشتمل على عدة خطوات وهي:

- ✓ **إعداد الأسئلة:** قمنا بإعداد مجموعة من الأسئلة المنظمة في ثلاثة محاور رئيسية:
  - المحور الأول: استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية.
  - المحور الثاني: الألعاب المفضلة لدى التلاميذ.
  - المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.
- ✓ **تصميم نوع الأسئلة:** تم اختيار نوع الأسئلة المغلقة متعددة الاختيارات لتسهيل الإجابة وتحليل النتائج، مع تضمين سؤال مفتوح لجمع الآراء.

- ✓ **عرض الاستبيان على المشرفة:** بعد إعداد الأسئلة وتصميم الاستبيان، قمنا بعرض النسخة الأولية على المشرفة العلمية للاستبيان. تم ذلك بهدف مراجعة وضوح الأسئلة ومدى ملاءمتها لأهداف البحث، بالإضافة إلى التأكد من أن صياغة الأسئلة مناسبة للفئة المستهدفة (تلاميذ متوسطة "بعبوش سعيد"). بناءً على ملاحظات المشرفة، قمنا بإجراء بعض التعديلات لتحسين جودة الاستبيان وضمان دقته.
- ✓ **عرض الاستبيان على مجموعة تجريبية:** قبل التوزيع النهائي، عرضنا الاستبيان على مجموعة صغيرة من التلاميذ للتأكد من وضوح الأسئلة وسهولة فهمها.
- ✓ **توزيع الاستبيان على العينة المستهدفة:** تم توزيع الاستبيان على عينة من تلاميذ متوسطة "بعبوش سعيد"، مع شرح أهمية المشاركة والإجابة بصدق.
- ✓ **جمع الاستبيانات:** تم جمع الاستبيانات المكتملة خلال فترة زمنية محددة.
- ✓ **تحليل البيانات:**تم تصنيف الإجابات وتنظيمها ثم تحليلها باستخدام الإحصائيات الوصفية (مثل التكرار والنسب المئوية).
- ✓ **استخلاص النتائج:** بناءً على التحليل، استخلصنا النتائج النهائية وقدمنا إجابات لتساؤلات الدراسة.

7. **مجتمع الدراسة وعينه البحث :**

مجتمع البحث هو المجموعة الكاملة من الأفراد أو العناصر التي يستهدفها الباحث لجمع المعلومات وتحليلها، وتمثل الإطار الذي تُختار منه العينة التي تعكس خصائص المجتمع. في هذه الدراسة، يُعرف **المجتمع الأصلي** بأنه جميع تلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية في مرحلة المتوسط في الجزائر. أما **المجتمع المتاح** فهو الجزء الذي يمكن للباحث الوصول إليه فعليًا لجمع البيانات، وهو تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في إكمالية بعبوش السعيد بتيزي وزو الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية.

العينة هي جزء تمثيلي من مجتمع البحث يتم اختياره لدراسة الظاهرة بدلًا من دراسة المجتمع بأكمله، بهدف تعميم النتائج عليه. وفي هذه الدراسة، تم اختيار عينة قصدية (غير احتمالية) مكونة من سبعين تلميذًا يمارسون الألعاب الإلكترونية، تم توزيع الاستمارات عليهم خلال الفترة من 27 أبريل 2023 إلى 11 مايو 2025. وقد تم توزيع العينة وفقًا لمتغيرات الجنس، المستوى الدراسي، والسن.

تم اختيار مرحلة التعليم المتوسط للمبرات العلمية التالية:

- ✓ تميل فئة تلاميذ التعليم المتوسط إلى استخدام الهواتف الذكية بشكل كبير، وبالتالي فإن تأثير الألعاب الإلكترونية في هذه المرحلة يكون واضحًا ومؤثرًا على التحصيل الدراسي والسلوك.
- ✓ سهولة الوصول إلى العينة :تعتبر المدارس المتوسطة بيئة مناسبة وسهلة الوصول إليها لجمع البيانات من التلاميذ، مما يسهل تنفيذ الدراسة الميدانية بشكل فعال.
- ✓ نظراً لأن التعليم المتوسط مرحلة أساسية لتأسيس المعارف والمهارات، فإن التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية يساعد في الحد من السلبيات وتعزيز الإيجابيات.

وأما اختيار العينة القصدية فيعود لعدة مبررات علمية أهمها:

- ✓ التركيز على الفئة المستهدفة بدقة بما يتناسب مع أهداف البحث.
- ✓ صعوبة تطبيق العينة الاحتمالية بسبب عدم توفر قائمة شاملة لجميع أفراد المجتمع الأصلي.
- ✓ سهولة الوصول إلى التلاميذ في بيئة الدراسة (المدارس المتوسطة) مما يسهل جمع البيانات بشكل عملي.
- ✓ إمكانية اختيار أفراد ذوي خصائص محددة لضمان تمثيل متوازن للظاهرة.

8. **الدراسات السابقة:**

1) الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية:

من بين الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الاكترونية نجد:

الدراسة الأولى:(فلاق، 2008-2009)

تهدف هذه الدراسة التي أجراها فلاق أحمد عام 2008 إلى تحليل تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري، من خلال استكشاف مكونات ألعاب الفيديو ضمن نشاطات الطفل الترفيهية، مصادر الألعاب المفضلة، محتوياتها، وتفاعل الطفل مع القيم المعروضة فيها. استخدم الباحث المنهج المسحي والتحليل الكمي، وركز على دراسة ميدانية شملت عينة من الأطفال المتمدرسين الذين تتراوح أعمارهم بين 9 و12 سنة، بالإضافة إلى مسح لمضامين ألعاب الفيديو المتوفرة في السوق الجزائرية. هدفت الدراسة إلى فهم الأبعاد الاجتماعية والجسمانية لألعاب الفيديو وتأثيرها على الطفل الجزائري.

النتائج الرئيسية للدراسة:

- ✓ تنوع مكونات ألعاب الفيديو التي يمارسها الطفل الجزائري في أنشطة الترفيه.
- ✓ المصادر الرئيسية لألعاب الفيديو المفضلة هي الألعاب المتوفرة في السوق المحلية وبعض الألعاب الأجنبية.
- ✓ المحتويات في ألعاب الفيديو تحتوي على قيم إيجابية وسلبية تؤثر في سلوك الطفل.
- ✓ تفاعل الطفل مع قيم الألعاب يختلف باختلاف نوع اللعبة والمحتوى المقدم.
- ✓ أظهرت الدراسة أبعاداً اجتماعية وجسمانية مرتبطة بلعب ألعاب الفيديو وتأثيرها على صحة وسلوك الطفل.

المقارنة بين الدراسة الحالية والدراسة السابقة

- ✓ **من حيث الموضوع،** تتقاطع الدراستان في اهتمامهما بتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري، لكن باختلاف في الزاوية التي تناولت بها كل دراسة هذا التأثير. ركزت الدراسة الحالية على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور المتوسط، بينما تناولت دراسة فلاق تأثير ألعاب الفيديو التقليدية على منظومة القيم والسلوك الاجتماعي والجسماني للأطفال في سن 9 إلى 12 سنة، أي في المرحلة الابتدائية.
- ✓ **أما من حيث المنهجية،** فقد اعتمدت الدراستان على المنهج الوصفي المسحي، مع استخدام أدوات مشابهة مثل الاستبيان، إلا أن دراسة فلاق أضافت جانب تحليل محتوى لألعاب الفيديو المتوفرة في السوق الجزائرية، في حين اعتمدت الدراسة الحالية على الملاحظة كأداة داعمة للاستبيان.
- ✓ **من حيث العينة،** هناك اختلاف واضح، حيث استهدفت دراستك تلاميذ الطور المتوسط (من 13 إلى 17 سنة)، في حين ركزت دراسة فلاق على أطفال في سن 9 إلى 12 سنة، مما يعكس تفاوتًا في الخصائص النمائية للفئتين المستهدفتين، وبالتالي اختلافًا متوقعًا في أنماط التفاعل مع الألعاب الإلكترونية.
- ✓ **على مستوى الإطار النظري،** استندت دراستك إلى ثلاث نظريات هي: نظرية التعلم الاجتماعي، ونظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية العبء المعرفي، ما منح الدراسة خلفية علمية متكاملة لتحليل الظاهرة من جوانب معرفية وسلوكية. بينما لم تُشر دراسة فلاق بوضوح إلى إطار نظري محدد، رغم اعتمادها على تحليل سلوكي ومجتمعي لمضامين الألعاب.
- ✓ **أما من حيث النتائج،** فقد كشفت الدراسة الحالية عن تأثيرات سلبية على التحصيل الدراسي، من خلال السهر وقلة التركيز وضعف الأداء الأكاديمي، مع بعض

الإيجابيات الجزئية مثل تعلّم لغات أجنبية أو مهارات برمجية. في المقابل، ركزت دراسة فلاق على أثر الألعاب في ترسيخ أو زعزعة القيم لدى الطفل، مشيرة إلى وجود قيم إيجابية وأخرى سلبية في المحتوى، وتأثيرات اجتماعية وجسمانية تختلف حسب نوعية اللعبة وتكرار استخدامها.

- ✓ **بشكل عام، يتضح أن نقطة الالتقاء** بين الدراستين تكمن في الاهتمام بتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري، غير أن **الاختلاف** الجوهري يكمن في طبيعة الأثر المدروس (القيمي والسلوكي في دراسة فلاق، مقابل التحصيل الدراسي في دراستك)، وكذلك في الفئة العمرية ونوعية الألعاب (تقليدية مقابل ألعاب الهواتف الذكية).

الدراسة الثانية: (فاطمة همال، 2012/2011)

تهدف هذه الدراسة التي أعدتها الطالبة فاطمة همال ضمن رسالة ماجستير في قسم العلوم الإنسانية بجامعة الحاج لخضر باتنة، إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري. انطلقت الباحثة من إشكالية أساسية تتمحور حول مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري وعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة. واشتملت الدراسة على عدة تساؤلات فرعية منها: هل كان تأثير هذه الألعاب إيجابيًا أم سلبيًا؟ وهل شمل هذا التأثير الجانب النفسي أم العقلي أم كلاهما؟

اعتمدت الدراسة على المنهج المسحي والوصفي من خلال مسح الألعاب الإلكترونية التي تمثل أكبر وسائط الإعلام الجديدة، بالإضافة إلى مسح جمهور الأطفال المستخدمين لهذه الألعاب، مع استبعاد المقابلات كأداة لجمع البيانات.

شملت العينة أطفالًا متمدرسين في الطور الابتدائي بمدينة باتنة، حيث تكونت من 245 طفلًا (ذكور وإناث)، يمثلون مجتمع البحث.

النتائج الرئيسية للدراسة:

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية، حيث تبين وجود أكثر من جهاز تلفزيون في معظم المنازل.
- الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة تلعب دورًا متزايدًا في حياة الطفل الجزائري.
- هناك تأثير واضح لهذه الألعاب على الطفل من الناحيتين النفسية والعقلية، ويتفاوت التأثير بين إيجابي وسلبي حسب نوع الألعاب وطريقة استخدامها.

المقارنة بين الدراسة الحالية والدراسة السابقة:

- **من حيث الموضوع العام،** تتشابه الدراستان في اهتمامهما بتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري، لكنهما تختلفان في زاوية التركيز. فالدراسة الحالية تسلط الضوء على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط، بينما ركزت دراسة فاطمة همّال على التأثيرات النفسية والعقلية العامة للألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، مثل التلفزيون والإنترنت، دون التركيز على جانب التحصيل الدراسي تحديدًا.
- **أما من حيث المنهجية،** فقد اعتمدت كلتا الدراستين على المنهج الوصفي المسحي، وهو ما يُناسب طبيعة الأهداف القائمة على استكشاف الظواهر كما تحدث في الواقع التربوي والاجتماعي. في حين استعملت دراستك أداة الاستبيان مدعومة بالملاحظة، اكتفت دراسة همّال باستخدام الاستبيان فقط، مع استبعاد المقابلات، رغم حجم العينة الكبير فيها.

- وفيما يتعلق بـ**العينة**، هناك تفاوت واضح. حيث شملت دراستك 70 تلميذًا من الطور المتوسط، تتراوح أعمارهم بين 13 و17 سنة، أما دراسة همّال فاستهدفت 245 طفلًا من الطور الابتدائي تتراوح أعمارهم بين 9 و12 سنة، ما يجعل دراستها أكثر امتدادًا من حيث الحجم، لكنها موجهة لفئة عمرية أصغر. هذا الفرق في السن قد يؤدي إلى تباين في نتائج الدراسة بالنظر إلى اختلاف الإدراك، والسلوك، ومستوى الوعي التربوي بين التلاميذ في المرحلتين.
- من الناحية النظرية، تتميز دراستك بالاستناد إلى أطر نظرية واضحة مثل **نظرية التعلم الاجتماعي**، و**نظرية الاستخدامات والإشباعات**، و**نظرية العبء المعرفي**، مما يمنح تحليلك للظاهرة عمقًا معرفيًا وتفسيريًا. في المقابل، لم تُشر دراسة همّال إلى إطار نظري واضح في ملخصها، مما يجعل تفسير النتائج يعتمد على الوصف المباشر أكثر من التأصيل العلمي.
- أما من حيث **النتائج**، فقد توصلت دراستك إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي من خلال السهر، ضعف التركيز، وتراجع مستوى الإنجاز الأكاديمي، مع وجود فوائد معرفية عرضية في بعض الحالات. أما دراسة همّال، فقد خلصت إلى أن للألعاب تأثيرًا واضحًا على الطفل من الناحية النفسية والعقلية، يتفاوت بين الإيجابي والسلبي، حسب نوعية اللعبة وطريقة استخدامها، دون أن تربط ذلك مباشرة بالتحصيل الدراسي.
- **بصورة عامة، تتقاطع الدراستان** في اهتمامهما بتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري، وفي استخدام المنهج الوصفي المسحي، إلا أن **الاختلاف الأساسي** يتمثل في زاوية التحليل (تحصيل دراسي مقابل تأثير نفسي وعقلي)، وفي الفئة العمرية المدروسة، وفي درجة التأطير النظري المعتمد في كل دراسة.

الدراسة الثالثة: دراسة Gentile, Lynch, Linder, و(2004) Walsh

تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية في إحدى المدارس الثانوية في الولايات المتحدة الأمريكية. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لجمع البيانات، واعتمدت على استبيانات ومقابلات مع الطلاب والمعلمين. تكونت العينة من 80 طالباً من صفوف الثانوية، تتراوح أعمارهم بين 15 و18 سنة. استندت الدراسة إلى النظريات المعرفية المتعلقة بالتعلم والتفاعل، ونظرية الاعتماد على التكنولوجيا.

كشفت الدراسة عن النتائج التالية:

- 57.5%من الطلاب يلعبون الألعاب الإلكترونية بانتظام، حيث يلعب 35% منهم يومياً و22.5% أحياناً.
- تبين أن الإفراط في اللعب يرتبط بزيادة في التعب الذهني (45%)، وتراجع في النوم (38%)، وصعوبة في التركيز داخل الفصل) 25.(%
- مع ذلك، 62.5% من الطلاب لم يربطوا بين اللعب وتأثير سلبي مباشر على تحصيلهم الدراسي.
- أشار 18.75% من الطلاب إلى أنهم اكتسبوا مهارات مثل التفكير الاستراتيجي وحل المشكلات من خلال الألعاب.
- كانت النتائج الدراسية متباينة، حيث حقق 50% أداءً متوسطاً، و30% نتائج جيدة، و20% نتائج ضعيفة.

المقارنة بين الدراسة الحالية والدراسة السابقة:

- ✓ **من حيث الموضوع العام** :تتشابه الدراستان في تركيزهما على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب، حيث تهتم الدراسة الحالية بتأثير الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية على تلاميذ الطور المتوسط في الجزائر، بينما ركزت الدراسة الأجنبية على تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام على طلاب المرحلة الثانوية في الولايات المتحدة، مع التركيز على الجوانب السلوكية والأكاديمية.
- ✓ **من حيث المنهجية:** اعتمدت الدراستان المنهج الوصفي المسحي لجمع البيانات وتحليلها. استخدمت الدراسة الحالية أدوات الملاحظة والاستبيان، في حين اعتمدت الدراسة الأجنبية على الاستبيانات والمقابلات مع الطلاب والمعلمين، مما أتاح رؤية أعمق وأشمل للسلوكيات المرتبطة بالألعاب الإلكترونية.
- ✓ **من حيث العينة:** تضمنت الدراسة الحالية عينة مكونة من 70 تلميذاً في الطور المتوسط تتراوح أعمارهم بين 13 و17 سنة، أما الدراسة الأجنبية فشملت 80 طالباً من المرحلة الثانوية تتراوح أعمارهم بين 15 و18 سنة، ما يعكس اختلافًا في الفئة العمرية ومستوى النضج الدراسي، وهو ما قد يؤثر على نوعية النتائج المستخلصة.
- ✓ **من الناحية النظرية:** استندت الدراسة الحالية إلى أطر نظرية محددة مثل نظرية التعلم الاجتماعي، ونظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية العبء المعرفي، مما أضاف عمقاً في تفسير النتائج. بينما اعتمدت الدراسة الأجنبية على نظريات معرفية عامة تتعلق بالتعلم والتفاعل، ونظرية الاعتماد على التكنولوجيا، مع تركيز أقل على التفاصيل النظرية.
- ✓ **من حيث النتائج:** توصلت الدراسة الحالية إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي من خلال مشاكل النوم وضعف التركيز، رغم وجود بعض الفوائد المعرفية في مهارات معينة. أما الدراسة الأجنبية فأكدت وجود علاقة بين

الإفراط في اللعب وزيادة التعب الذهني وصعوبة التركيز، لكن أغلب الطلاب لم يشعروا بتأثير مباشر على أدائهم الأكاديمي، كما أشارت إلى اكتساب مهارات استراتيجية من اللعب.

- ✓ **بصورة عامة: تتقاطع الدراستان** في الاهتمام بتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين، وفي اعتماد المنهج الوصفي المسحي، لكن الاختلاف يكمن في الفئة العمرية، ونوعية الألعاب المستخدمة (ألعاب الهواتف الذكية مقابل ألعاب الحاسوب أو الأجهزة المختلفة)، وكذلك في درجة التفصيل النظري والمنهجي لكل منهما.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة: بشكل عام يمكن تلخيص أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة في النقاط التالية:

- ✓ ساعدتنا الدراسات السابقة على اكتشاف الجوانب التي لم يتم تناولها أو التي ما زالت بحاجة إلى مزيد من البحث، مما يمكنك من تحديد مشكلة بحثية أصيلة ومهمة.
- ✓ من خلال مراجعة ما توصلت إليه الدراسات السابقة، يتمكنا من بناء أسئلة الدراسة بطريقة علمية مدروسة ترتبط بالسياق الأكاديمي القائم.
- ✓ أظهرت لنا الدراسات السابقة المنهجيات التي تم استخدامها، مما ساعدنا على اختيار الطريقة الأنسب لدراستنا أو تعديلها لتناسب أهدافنا.
- ✓ مقارنة نتائج الدراسة الحالية بالدراسات السابقة لتفسير أوجه التشابه أو الاختلاف، مما يدعم حججنا العلمية ويعزز مصداقية البحث.
- ✓ شكلت الدراسات السابقة جزءاً أساسياً من الإطار النظري لدراستنا، فهي توضح الخلفية العلمية وتضع بحثنا ضمن السياق الأكاديمي الأوسع.

- ✓ الاستفادة من الدراسات السابقة في دعم نتائج الدراسة الحالية بأدلة علمية منشورة وموثوقة.

2) الدراسات المتعلقة بالتحصيل الدراسي:

من بين الدراسات التي تناولت موضوع التحصيل الدراسي نجد:

الدراسة الأولى: (Zimmerman & Schunk, 2011)

هدفت دراسة إلى استكشاف تأثير استراتيجيات التعلم الذاتي المنظم على تحصيل طلاب المرحلة الثانوية. استخدم الباحثان المنهج الكمي، حيث شملت الدراسة 200 طالب من مدارس مختلفة في الولايات المتحدة الأمريكية. تم جمع البيانات عبر استبانة لقياس استخدام الطلاب لاستراتيجيات التعلم الذاتي بالإضافة إلى تحليل سجلات التحصيل الدراسي الخاصة بهم. استندت الدراسة إلى نظرية التعلم الذاتي التي تؤكد أهمية تنظيم الطالب لعملية تعلمه لتحقيق أداء أكاديمي أفضل.

النتائج الرئيسية للدراسة:

- ✓ توجد علاقة إيجابية قوية بين استخدام استراتيجيات التعلم الذاتي المنظم وتحسين التحصيل الدراسي.
- ✓ الطلاب الذين يستخدمون تقنيات تنظيم الوقت يحققون أداء أكاديمي أفضل.
- ✓ تحديد الأهداف بوضوح يساهم في رفع مستوى التحصيل الدراسي.
- ✓ التحفيز الذاتي يعتبر عاملاً مهمًا في تعزيز الأداء الأكاديمي.
- ✓ توصي الدراسة بتدريب الطلاب على تطوير مهارات التعلم الذاتي لتحسين نتائجهم الدراسية.

المقارنة بين الدراسة الحالية والدراسة السابقة

- ✓ **فيما يتعلق بالموضوع** تناولت الدراسة الحالية تأثير الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط، بينما ركزت دراسة Zimmerman & Schunk على أثر استراتيجيات التعلم الذاتي المنظم على تحصيل طلاب المرحلة الثانوية. وعلى الرغم من اختلاف الموضوعين، إلا أن الدراستين تشتركان في الاهتمام بعوامل تؤثر بشكل مباشر أو غير مباشر على الأداء الأكاديمي للمتعلمين.
- ✓ **من حيث المنهجية** اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي المسحي باستخدام أدوات كمية ونوعية (استبيان وملاحظة)، أما دراسة Zimmerman & Schunk فاتبعت المنهج الكمي، من خلال استبيان وتحليل سجلات التحصيل الدراسي. الفرق الجوهري هنا هو أن الدراسة المقارنة استخدمت بيانات كمية دقيقة لقياس التحصيل، بينما ركزت دراستك على تصورات وسلوكيات التلاميذ.
- ✓ **من حيث العينة** شملت الدراسة الحالية 70 تلميذًا من الطور المتوسط، تتراوح أعمارهم بين 13 و17 سنة. أما الدراسة المقارنة، فشملت 200 طالب من المرحلة الثانوية في الولايات المتحدة الأمريكية. يتباين حجم العينة وسياقها التعليمي والثقافي، مما قد يؤثر في تعميم النتائج.
- ✓ **الإطار النظري** اعتمدت دراستك على ثلاثة أطر نظرية: نظرية التعلم الاجتماعي، ونظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية العبء المعرفي، وذلك لتفسير كيفية تفاعل التلاميذ مع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم. بينما استندت دراسة Zimmerman & Schunk إلى **نظرية واحدة فقط**، وهي **نظرية التعلم الذاتي المنظم**، التي تركز على دور الطالب النشط في تنظيم تعلمه لتحقيق نتائج أفضل.

- ✓ أظهرت الدراسة الحالية أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى مشكلات مثل السهر، صعوبة التركيز، والتأخر الدراسي، رغم وجود بعض الفوائد المعرفية المحدودة (مثل تعلم اللغات أو البرمجة). أما الدراسة السابقة، فقد أكدت وجود علاقة إيجابية قوية بين استخدام استراتيجيات التعلم الذاتي (مثل تحديد الأهداف وتنظيم الوقت) والتحصيل الدراسي، ما يجعلها تركز على دور المتعلم النشط في تحسين أدائه.
- ✓ **إجمالًا،** تتفق الدراستان في تركيزهما على التحصيل الدراسي، وعلى أهمية العوامل السلوكية أو المعرفية المؤثرة عليه. لكنهما تختلفان في نوعية المتغير المدروس (عامل تكنولوجي ترفيهي مقابل استراتيجيات تعليمية معرفية)، والمنهجية، والإطار النظري، وطريقة جمع وتحليل البيانات. كما أن الدراسة المقارنة توفر نموذجًا إيجابيًا لتحسين الأداء، بينما تعرض دراستك آثارًا سلبية محتملة يجب التحذير منها.

الدراسة الثانية: (بن شريف2024)

تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير استخدام وسائل التواصل الاجتماعي على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط في متوسطة "الزهراء" بولاية البليدة. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي لجمع وتحليل البيانات، معتمدة على أداتي الاستبيان والمقابلة. شملت العينة خمسًا وسبعين تلميذاً من السنتين الثالثة والرابعة، تتراوح أعمارهم بين 13 و16 سنة. استند الإطار النظري إلى نظرية التأثيرات المحدودة، ونظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية العبء المعرفي.

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي:

- ✓ أغلب التلاميذ يستخدمون وسائل التواصل الاجتماعي بانتظام، حيث أشار 41.3% إلى استخدامهم اليومي، و35% إلى استخدامهم المتكرر خلال الأسبوع.
- ✓ بيّنت النتائج وجود علاقة بين كثافة الاستخدام وتراجع التركيز أثناء الحصص الدراسية لدى 36% من التلاميذ.
- ✓ أكد 52% من التلاميذ أنهم يقضون وقتًا طويلاً على الشبكات، على حساب المراجعة والواجبات المدرسية.
- ✓ رغم التأثيرات السلبية، يرى 24% من التلاميذ أن التواصل الاجتماعي ساعدهم في الحصول على موارد دراسية وتبادل المعلومات.
- ✓ أظهر 58% من التلاميذ تحصيلاً دراسيًا متوسطًا، مقابل 18% تحصيلًا ممتازًا، و24% تحصيلًا ضعيفًا.

المقارنة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية

- **فيما يتعلق بالموضوع**، تناولت الدراسة الحالية تأثير الألعاب الإلكترونية التي تُلعب على الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط، بينما ركزت الدراسة المقارنة على تأثير وسائل التواصل الاجتماعي على نفس الفئة العمرية. على الرغم من اختلاف الوسيلة التقنية المدروسة، **فإن كلا الدراستين تتقاطعان في الاهتمام بتأثير التكنولوجيات الرقمية على الأداء المدرسي للتلاميذ**.
- **من حيث المنهجية**، اعتمدت كلتا الدراستين على المنهج الوصفي المسحي، نظراً لملاءمته في دراسة الظواهر الاجتماعية والتربوية في بيئتها الطبيعية، وقد استُخدمت أدوات البحث الكمية والنوعية على حد سواء: الاستبيان في كلا الحالتين، مع الملاحظة في الدراسة الحالية، والمقابلة في الدراسة المقارنة.

- **العينة في الدراستين** كانت متقاربة عدديًا وفئويًا، إذ شملت دراستك 70 تلميذًا من السنتين الثالثة والرابعة من الطور المتوسط، تراوحت أعمارهم بين 13 و17 سنة، فيما ضمت الدراسة المقارنة 75 تلميذًا من نفس المستويات الدراسية، تتراوح أعمارهم بين 13 و16 سنة. هذا التقارب في الفئة المدروسة يعزز من إمكانية المقارنة بين نتائج الدراستين.
- من الناحية النظرية، استندت الدراسة الحالية إلى ثلاث نظريات هي: نظرية التعلم الاجتماعي، ونظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية العبء المعرفي. بينما اعتمدت الدراسة المقارنة على نظرية الاستخدامات والإشباعات أيضًا، إلى جانب نظرية التأثيرات المحدودة ونظرية العبء المعرفي. نلاحظ هنا تشابها في النظريات المستخدمة، خاصة نظرية الاستخدامات والإشباعات التي تفترض أن الأفراد يستخدمون الوسائل التكنولوجية لإشباع حاجات معينة، وهو ما ينطبق على الألعاب والتواصل الاجتماعي معًا.
- **أما من حيث النتائج**، فقد كشفت الدراسة الحالية أن أغلبية التلاميذ يلعبون الألعاب الإلكترونية بانتظام، وهو ما يؤدي إلى آثار سلبية مثل السهر، صعوبة الاستيقاظ، وقلة التركيز، رغم أن معظم التلاميذ لا يدركون وجود تأثير مباشر على تحصيلهم الدراسي. كما أشارت الدراسة إلى بعض الفوائد المعرفية الناتجة عن هذه الألعاب، مثل تعلم اللغات الأجنبية وتطوير مهارات البرمجة.وفي المقابل، توصلت الدراسة المقارنة إلى أن الاستخدام المكثف لوسائل التواصل الاجتماعي يؤدي إلى تراجع التركيز لدى التلاميذ، وخصم الوقت المخصص للمراجعة والواجبات الدراسية. وعلى عكس دراستك، أقر أكثر من نصف التلاميذ في هذه الدراسة بوجود تأثير سلبي على تحصيلهم الدراسي، رغم وجود فئة أشارت إلى فوائد معرفية، مثل تبادل المعلومات والحصول على موارد دراسية.

- إجمالا، نلاحظ أن الدراستين تتفقان في المنهج، الفئة المدروسة، وبعض الأطر النظرية، كما أن نتائجهما متقاربة من حيث مستوى التحصيل الدراسي والتأثيرات السلبية المرتبطة بالاستخدام المفرط للتكنولوجيا. أما أبرز الاختلافات فتكمن في موضوع الدراسة (الألعاب مقابل التواصل الاجتماعي)، وفي إدراك التلاميذ للأثر السلبي، الذي كان أكثر وضوحًا في الدراسة المقارنة.

الدراسة الثالثة:(بن العيطر،2022)

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي، وخصوصًا موقع "الفيسبوك"، على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط في متوسطة المجاهد بشوش البشير ببلدية سيدي عامر. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، واستخدمت الاستبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات من عينة مكونة من 70 تلميذًا. استندت الدراسة إلى نظرية العبء المعرفي لفهم كيف يؤثر الاستخدام المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي على تركيز التلاميذ ومستوى تحصيلهم الدراسي.

النتائج الرئيسية للدراسة:

- ✓ 60% من التلاميذ يستخدمون موقع الفيسبوك لأكثر من ساعتين يوميًا.
- ✓ 47% أقروا بأن الاستخدام المكثف للفيسبوك يقلل من تركيزهم خلال الحصص الدراسية.
- ✓ (18% فقط من التلاميذ يستفيدون من المحتوى التعليمي المتوفر على الفيسبوك.
- ✓ تصنيف التحصيل الدراسي بين التلاميذ أظهر أن 57% منهم في المستوى المتوسط، و31% في المستوى الضعيف، و12% في المستوى الممتاز.

مقارنة بين الدراسة الحالية والدراسة السابقة

-**فيما يتعلق بالموضوع،** ركزت الدراسة الحالية على تأثير الألعاب الإلكترونية التي تُلعب على الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط، بينما تناولت دراسة بن العيطر أثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي، وخصوصًا موقع "فيسبوك "على نفس الفئة. وعلى الرغم من اختلاف نوع التكنولوجيا المستخدمة، إلا أن كلا الدراستين تهدفان إلى فهم تأثير الاستخدام المفرط للتقنيات الرقمية على الأداء الدراسي للتلاميذ، ما يضعهما في نفس الإطار العام المتعلق بالتحصيل الدراسي في ظل الاستخدام المتزايد للوسائط الرقمية.

- **من حيث المنهجية،** اعتمدت الدراستان على المنهج الوصفي المسحي، الذي يُعد الأنسب لدراسة الظواهر التربوية في سياقها الطبيعي. استخدمت كلتا الدراستين الاستبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات، لكن الدراسة الحالية تفوقت من حيث التنوع في أدوات البحث بإضافة أداة الملاحظة، بينما اقتصرت دراسة بن العيطر على الاستبيان فقط.

-**أما فيما يتعلق بالعينة،** فقد شملت كلتا الدراستين 70تلميذًا من الطور المتوسط، ما يجعل حجم العينة والفئة العمرية متقاربين جدًا. هذا التقارب العددي والفئوي يعزز من إمكانية إجراء مقارنة موضوعية بين نتائج الدراستين، خاصة وأن العينة في كلتا الحالتين تنتمي إلى نفس المستوى الدراسي والاجتماعي تقريبًا.

- **من الناحية النظرية،** اعتمدت الدراسة الحالية على ثلاث نظريات: نظرية التعلم الاجتماعي، ونظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية العبء المعرفي، بينما اكتفت دراسة بن العيطر بالاعتماد على نظرية العبء المعرفي فقط. وهذا ما يمنح الدراسة الحالية **أساسًا نظريًا أوسع** في تحليل النتائج، خاصة وأنها دمجت بين الأبعاد الاجتماعية والمعرفية والنفسية لسلوك التلاميذ الرقمي.

- **أما على مستوى النتائج،** فقد كشفت الدراسة الحالية أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية بانتظام، مما يؤدي إلى مشكلات مثل السهر، صعوبة الاستيقاظ، وقلة التركيز، لكن أغلبهم لا يدركون الأثر المباشر لذلك على تحصيلهم الدراسي .ومع ذلك، أظهرت بعض النتائج الإيجابية مثل تعلم لغات أجنبية وتطوير مهارات البرمجة .بالمقابل، أظهرت دراسة بن العيطر أن الاستخدام المكثف للفيسبوك يقلل من تركيز التلاميذ، ويأخذ من وقت الدراسة والمراجعة، وقد أقرّ 47% من التلاميذ بتأثير سلبي مباشر على تحصيلهم، بينما أفاد 18% فقط باستفادة معرفية من المحتوى التعليمي على الفيسبوك.

- **إجمالًا،** نلاحظ أن الدراستين **تتقاطعان في المنهجية والفئة المدروسة،** كما أن نتائجهما تكشف عن **تأثيرات سلبية مشتركة لاستخدام التكنولوجيا بشكل مفرط،** خصوصًا في ما يتعلق بضعف التركيز وتراجع الأداء الأكاديمي. ومع ذلك، تظهر **اختلافات مهمة** في نوع التكنولوجيا المدروسة (الألعاب مقابل فيسبوك)، و**درجة وعي التلاميذ بالأثر السلبي،** حيث كان هذا الوعي أكثر وضوحًا في دراسة بن العيطر مقارنة بالدراسة الحالية.

9. المقاربات النظرية

تعدّ عملية تأطير الدراسة بمقاربات متعددة من الخطوات الجوهرية التي تساهم في بناء أساس علمي متين للبحث، حيث تتيح هذه المقاربات فهم الظاهرة قيد الدراسة من زوايا مختلفة. فالاعتماد على مقاربة واحدة قد لا يكفي لاستيعاب تعقيدات الواقع أو لإعطاء صورة شاملة، لذلك فإن التنوع في المقاربات البحثية يعزز من مصداقية النتائج ويعمق من التحليل. وعليه، قد تم الاعتماد على المقاربات التالية:

1) نظرية الاستخدامات والإشباعات(Uses and Gratifications Theory)

تُعد نظرية الاستخدامات والإشباعات من النظريات المهمة في فهم سلوك الأفراد تجاه وسائل الإعلام المختلفة، بما فيها الألعاب الإلكترونية. ترى هذه النظرية أن الأفراد ليسوا مستهلكين سلبيين، بل يبحثون عن وسائل الإعلام لتلبية حاجاتهم الخاصة مثل الترفيه، التعلم، أو التواصل الاجتماعي.(Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973)

في حالة الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية، يستخدم التلاميذ هذه الألعاب لأسباب متنوعة، فقد يلعبون بغرض التسلية، التحدي، أو حتى لبناء علاقات اجتماعية مع الأصدقاء والعائلة. **هذا يفسر أسئلة مثل: "هل تلعب الألعاب الإلكترونية؟" و"هل تستخدم الألعاب عبر الهاتف الذكي؟" و"مع من تفضل اللعب؟" حيث تهدف إلى الكشف عن دوافع التلاميذ في استخدام الألعاب، وهل يعتبرونها وسيلة للترفيه أو التواصل.**

بالإضافة إلى ذلك، أسئلة مثل "**كم وقت تقضي في اللعب؟**" و"**عبر أي جهاز تستخدم الألعاب؟**" تساعد في فهم مدى اعتماد التلاميذ على هذه الألعاب ومدى تأثيرها في حياتهم اليومية. كل هذه المعطيات تدعم تحليل الباحثين لكيفية تلبية الألعاب الإلكترونية لحاجات التلاميذ المتعددة.

2) نظرية التعلم الاجتماعي(Social Learning Theory)

تؤكد نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا (1977) أن التعلم لا يحدث فقط من خلال التجربة الشخصية، بل من خلال الملاحظة وتقليد سلوك الآخرين. في سياق الألعاب الإلكترونية، يتعلم التلاميذ سلوكيات جديدة، مهارات، أو حتى أنماط تفكير من خلال الألعاب التي يلعبونها وكذلك من خلال التفاعل مع أقرانهم.

تطبيق هذه النظرية يظهر جليًا في أسئلة الاستبيان التي تستفسر عن نوع الألعاب المفضلة لدى التلاميذ **(مثل الألعاب العدوانية أو التعليمية)**، وكيف يتعرفون على أحدث الإصدارات **(عن طريق الأصدقاء أو الإنترنت)**. هذه الأسئلة تساعد في الكشف عن مدى تأثير البيئة الاجتماعية والمعلومات التي يتلقاها التلميذ في اختياراته للألعاب.

كما تعكس أسئلة مثل: "**بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟**" مدى التأثير النفسي والعاطفي للألعاب، حيث قد يشعر التلميذ بالقلق أو التوتر نتيجة للارتباط النفسي بهذه الألعاب، وهو مؤشر على قوة التعلم الاجتماعي وتأثيره على السلوكيات.

3) نظرية العبء المعرفي(Cognitive Load Theory)

تركز نظرية العبء المعرفي على حدود قدرة العقل في معالجة المعلومات في نفس الوقت، حيث يؤكد سويلر (1988) أن التعرض المفرط للمعلومات أو الانشغال بنشاط معين (كالألعاب الإلكترونية) قد يؤدي إلى إرهاق الإدراك وتقليل فعالية التعلم.

في سياق الألعاب الإلكترونية، يمكن للإفراط في اللعب أن يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي للتلاميذ، حيث يقل الوقت المخصص للدراسة والتركيز في الواجبات. هذا يوضح أهمية أسئلة مثل: "**هل تقوم بإنجاز الواجبات المدرسية ثم تلعب؟**" و"**هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على نتائجك الدراسية؟**" و"**هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى إهمال الواجبات أو عدم القدرة على التركيز؟**"

بالإضافة إلى ذلك، أسئلة مثل: "**ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟**" و"**إلى ماذا يؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب؟**" تعكس مدى قدرة التلاميذ على الاستفادة التعليمية من الألعاب، أو العكس، التسبب في مشاكل صحية أو دراسية.

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية

تمهيد:

قد شهدت الألعاب تحوّلاً جذريًا مع تطور التكنولوجيا، فلم تعد كما كانت في السابق مجرد أنشطة تقليدية تُمارس في الهواء الطلق أو باستخدام أدوات بسيطة، بل تطورت وتبلورت لتأخذ شكلًا جديدًا يُعرف بالألعاب الإلكترونية. وتختلف هذه الألعاب عن نظيرتها التقليدية من حيث الوسائط المستخدمة، إذ تعتمد على أدوات تكنولوجية متقدمة مثل شاشات الحواسيب، اللوحات الإلكترونية، والهواتف الذكية. وتُعد هذه الأخيرة نتاجًا مباشرًا لعصر التكنولوجيا الذي غيّر ملامح الحياة اليومية، بما في ذلك طرق الترفيه والتفاعل الاجتماعي. وفي هذا الفصل، تم التركيز على تحليل الألعاب الإلكترونية ودور الهواتف الذكية في انتشارها وتأثيرها.

المبحث الأول: لمحة تاريخية عن الألعاب الالكترونية:

رغم أن تاريخ ظهور الألعاب الإلكترونية لا يزال غامضًا نسبيًا، فإن مفهوم ألعاب الفيديو لا يمكن اختزاله في لعبة معينة أو فترة زمنية محددة. ومع ذلك، لا يُمكن القول إن بدايات ألعاب الفيديو تعود إلى خمسينيات القرن الماضي .(Anderson, 2010) يُشير البعض إلى أن فكرة رالف باير في أوائل الستينات، أو لعبة "Tennis for Two" التي ظهرت عام 1958، تُعد من أولى المحاولات الجادة في هذا المجال، إلى جانب لعبة "Spacewar" التي صدرت سنة 1962، والتي يعتبرها العديد من الباحثين بداية فعلية لعصر ألعاب الفيديو .(Kent, 2001)إلا أن لعبة"Pong" ، التي أُصدرت عام 1972، تُعد أول لعبة لاقت انتشارًا واسعًا، واشتهرت بإدمان اللاعبين عليها، حتى لقبت بـ "اللعبة الجذابة" نظرًا لإقبال الجمهور الكبير عليها .(Donovan, 2010) وقد سجلت "Pong" أعلى نسب نجاح بين ألعاب تلك الحقبة، مما جعلها إحدى أكثر الألعاب شعبية وتأثيرًا في تاريخ الألعاب الرقمية.

شكّلت لعبة "Pong" نقطة تحول محورية في تاريخ ألعاب الفيديو، إذ إنها لم تكن فقط أول لعبة إلكترونية تحقق انتشارًا واسعًا، بل كانت أيضًا بداية لصناعة ألعاب الفيديو كما نعرفها اليوم. وقد انطلقت في الولايات المتحدة عام 1972، وحققت نجاحًا كبيرًا إلى أن بلغت ذروتها في أوائل الثمانينات، لاسيما عام 1983، وهو العام الذي شهد انتشارها المتزايد رغم أزمة الألعاب الإلكترونية آنذاك.(Kent, 2001)

وصلت اللعبة إلى اليابان بفضل بعض اللاعبين والمطورين الذين نقلوا هذا الشغف معهم، مما ساعد على إعادة إحياء صناعة الألعاب هناك. وقد كان لمنصة Nintendo Entertainment System (NES) دور أساسي في هذا الانتقال، خاصة بعد إصدار لعبة "Super Mario Bros."عام 1985، التي قدمت مفاهيم تصميم مبتكرة أصبحت معيارًا في تطوير الألعاب لاحقًا.(Donovan, 2010)

استمر تأثير اللعبة ونظام NES في الانتشار عالميًا، وامتد حتى عام 2002، حيث أصبحت ألعاب الفيديو جزءًا لا يتجزأ من الثقافة العالمية، بل وتفوقت في شعبيتها على العديد من الأفلام الرائجة، لتصبح ظاهرة لا تُنسى في تاريخ الترفيه الرقمي.(Baer, 2005)

وقد كانت أول لعبة فيديو مجدية تجاريا هي: كمبيوتر الفضاء العام (1970) التي أسست صناعة ترفيهية جديدة في أواخر السبعينات داخل الولايات المتحدة الامريكية واليابان وأروبا أول حادث وقع عام (1971) عندما اضطرت الشركات لبيع النظم القديمة البالية في السوق بعد ستة سنوات، وقع حادث أكبر هذا الحادث تسبب في حد كبير يطوفان من العاب الفيديو القادمة إلى السوق ما أدى إلى حدوث الانهيار الكامل للتعزية في صناعة الألعاب في جميع أنحاء العالم. وفي النهاية تتحول هيمنة السوق من أمريكا الشمالية إلى اليابان نسب الحادث في قتل تعزية سوق الألعاب الكمبيوتر وكان لها تأثير كبير عليها في الأجيال اللاحقة هذا العاب الفيديو استمرت الشركات اليابانية في الهيمنة عليها، على الرغم من عدة محاولات تمت عن طريق شركات أمريكا الشمالية وأوروبا، من خلال الجيل الرابع منه في أنظمة الألعاب، مشاريع من نشأتها الفشل في نهاية المطاف ليبقى الوضع عما هو في الجيل السادس من ألعاب الفيديو عندما بدأ ظهور انظمة الألعاب الناجحة من شركات غير يابانية . (Donovan, 2010)

وفي وقتنا هذا أصبحنا نرى أنواع مختلفة من الأنظمة التي تشغل لعبه الفيديو، وبذلك أصبحت العديد من الألعاب متوفرة على هذه المنصات، أي أجهزة الألعاب وأجهزة الكمبيوتر بمختلف أنواعها وهناك (03) منصات جد مشهورة ومداولة لدى الجميع، ثم بدأت المنصات المحمولة في الظهور مع اصدار لعبة "ووتش" كنا نرى قديما كل محصول صغير مخصص للعبة واحدة، و الآن اختلفت تقريبا، حيث حلت محلها أجهزة تشغيل عدة ألعاب.

وفي الآونة الأخيرة، أصبحت الهواتف النقالة بما في ذلك الهواتف الذكية نقوم بتشغيل الألعاب إلا أنها منصات لا تتميز بإقبال الشديد كالمنصات الثلاثة المشهورة وإنما تعتبر

خيار لممارسته ألعاب الفيديو في أمكنت عمومية، وليس بنفس المتعة التي يكون عليها اللاعب في البيت. (الشحروري، 2008، ص ص11-12).

المبحث الثاني : تعريف الالعاب الالكترونية:

تعرف الألعاب الالكترونية: "على أنها ألعاب الفيديو أو الألعاب الالكترونية، أو ألعاب الحاسوب، وهي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد ايصال الجهاز به، جهاز الادخال في ألعاب الفيديو هو عادة عصا التحكم، أو الأزرار (في أجهزة التركيب)، أو لوحة المفاتيح، أو الفأرة، غير ذلك. (موثقي، 2005، ص14).

ويعرفها "وليد الشويكي" أنها الألعاب الالكترونية أو البرنامج المعلوماتي للألعاب هو النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين نجد العنصر الأساسي فيما هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصحرها مختلف أجهزة نظام الاعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد . هذا الأخير يدي "اللعب" يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الاعلام الآلي بواسطة توافق جهاز الكمبيوتر، الجهاز الأكثر استعمال لسنة 2005، مثل الفأرة، الوحدة المركزية إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة التي من أهمها: اكس بوكس X.BOX و البلايستيشن. (قويدر، 2012، ص5)

من خلال التعاريف السابقة للألعاب الالكترونية **يمكن القول بأن عبارة عن ألعاب متوافرة على هيئات الكترونية، وهو النشاط الترفيهي الأكثر استعمال من طرف التلاميذ الأطفال والمراهقين وحتى الشباب، وهي ألعاب الحاسوب والالعاب المبرمجة يقومون باللعب بها سواء عن طريق الحواسيب أو الهواتف الذكية وهي الأكثر استعمالا في عصرنا هذا.**

المبحث الثالث: أنواع ومجالات الألعاب الالكترونية.

أ- ألعاب اثارة:

وهي ألعاب تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها، لتصبح معقدة وسريعة وغالبا تتجاوز شغف المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشتت الانتباه لكثرة تتالي الوقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع.

ويستخدم اللاعب أدوات الكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث والاستفادة من خواص أخرى غير اللمس والبصر.

ب- ألعاب الذكاء:

تعد هذه الألعاب من المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب اعمال الفكر للتعامل معها، ومن أشهر الألعاب في هذا المجال لعبة الشطرنج، إذ أصبح التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين. (الحمصي، ص253).

ت- الألعاب الرياضية:

وتتمثل في الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل: سباق السيارات أو الدراجات وألعاب الكرة بمختلف أنواعها، وقد تكون فردية يلعبها متسابق واحد أو يمكن أن تكون جماعية يلعبها مجموعة من اللاعبين. (زينب سالم، أيمن عبد الرحمان، 2015، ص29، 30).

ث- الألعاب التعليمية:

هي تلك الألعاب التي تجمع بين اللعب والتعلم ، وهذه العاب كثيرة ومتنوعة وتتضمن ألعاب لتنمية مهارات القراءة والحاسوب وألعاب الاكتشاف العلمي والمواقع الجغرافية والكمبيوتر لأنه وسيلة محببة للأطفال ، قد تساعد كثيرا في علاج المشكلات التعليمية.

- **مجالات اللعب الالكترونية:**

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من ألعابه فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب بالاضافة الى اللعب على أجهزة الألعاب الالكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف العاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتادو" ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الكترونية الى ما يلي:

1. **الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:**

يعد سوق الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قامت بها "جي . أف. كا" عن وجود تشكيلة واسعة ، وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل ، وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف. كا" بأن هناك أنواع معينة في أكثر انتشاراً مقارنة ببقية. (فلاق، 2009، ص129).

- ✓ ألعاب الرياضة.
- ✓ العاب التقمص.
- ✓ الألعاب الكلاسيكية.

✓ ألعاب المجتمع.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة ولا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم .... الخ) لذلك فإن عدد أنواع الالعاب تعد بالمئات لكن يبقى أن أسعار عن يبقى أن أسعار البيع في متناول المستهلكين. (فلاق، ص120).

2. الألعاب الكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الالكترونية على الكمبيوتر هي عبارة من برنامج معلوماتي آلي (Logiciel) تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين أنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الامكانية يمكن أن تذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن اللاعب أن يصل جهاره بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ، ومقود السيارة لألعاب السباق، الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر أو قناع الأبعاد الثلاثة أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل الحمار تحسين الصوت. (نمرود، 2008).

3. ألعاب الكترونية على شبكة الانترنيت:

إن محاولة الناشرين لاقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يمثل في أن انترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال: (الحمصي،

ص253). تطوير بوابات بمثابة واجهة للناشرين من أجل معرض وتسويق مجموع التشكيلية.

- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة.

ألعاب الكترونية على عارضات التحكم: عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الكترونية فهو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة ، يتكون من معالج (Process) مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها ، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الاكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة و وسائل الدخول إلى محتويات اللعبة وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز الكمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة توصل أجهزة اللعبة غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة ، وهو الجهاز التابع لشركة أو المقود الرشاش النظري أو الليزر ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد (X.BOX) التبع لشركة ما يكروسوفت MYCROSOFTوله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني SONY مثل: بلايستيشن 3,2,1 و جهاز بي أس 2 ، (B2) و أجهزة شركة نيتاد و NINTED التي تعرف باسم GAME CUBE.(نمرود، 2005).

4. أجهزة الألعاب الالكترونية العمومية.هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود الى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا

من صندوق لجمع القطع النقدية شاشة لإدراج الصورة جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها لتكون في اوزار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة الأريكة أو السيارة، ويمكن أن تميز بين نوعين أساسين من أجهزة اللعب والكترونية في هذه القاعات وهي:

- **أجهزة أحادية البعد:** التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب. (فلاق، ص120).
- **أجهزة متعددة البعد:** التي ظهرت في بداية الثمانينات بفضل التبسيط الذي أدى اختراع نظام Gamme الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب، وفي يومنا هنا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة في المحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة، حيث نجد فيها تقريبا بنفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير العاب للحصول على أحسب شفرة Code والربح بسرعة والبرمجة اليوم تكون بسرعة ، هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز Game Cube أو Station أو X.BOX أو Play في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.

المبحث الرابع: الفروق بين الألعاب على الأجهزة التقليدية والألعاب على الهواتف الذكية

مع انتشار الهواتف الذكية، تغيرت طبيعة الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية على الأجهزة الثابتة .تختلف هذه الألعاب في طرق اللعب، الأجهزة المستخدمة، والتأثيرات على المستخدمين، سنتناول في هذا المبحث الفروق الأساسية بين الألعاب على الأجهزة التقليدية والألعاب على الهواتف الذكية.

1. **طبيعة الأجهزة ومنصات اللعب**

تختلف الألعاب على الأجهزة التقليدية، مثل أجهزة بلايستيشن وإكس بوكس وأجهزة الكمبيوتر، بشكل جوهري عن الألعاب التي تُلعب على الهواتف الذكية من حيث طبيعة الأجهزة والمنصات المستخدمة، تعتمد الأجهزة التقليدية على معالجات ورسومات متطورة تسمح بتجارب ألعاب عميقة ومعقدة، بينما الهواتف الذكية عبارة عن أجهزة محمولة متعددة الاستخدامات تسمح باللعب دون الحاجة لجهاز خارجي، لكنها تواجه قيودًا في الأداء بسبب صغر حجم المعالج والبطارية (الزهراني،2021، ص42).

2. **وسائل التحكم في الألعاب**

تتميز الألعاب على الأجهزة التقليدية باستخدام أجهزة تحكم مخصصة مثل ذراع التحكم (Controller)، والتي توفر استجابة سريعة ودقة عالية في التحكم، وفي نفس الوقت تعتمد الألعاب على الهواتف الذكية على شاشة اللمس التي توفر وسيلة تحكم أساسية، لكنها أقل دقة في الألعاب التي تتطلب ردود فعل سريعة أو تحركات معقدة(النجار،2018، ص64).

3. جودة الرسوميات والتقنيات المستخدمة

تمتاز الأجهزة التقليدية بجودة رسوميات متقدمة تشمل مؤثرات بصرية وصوتية واقعية، وتدعم تقنيات حديثة كالواقع الافتراضي، مما يعزز تجربة اللعب .في المقابل، لا تزال الهواتف الذكية مقيدة من حيث جودة الرسوميات بسبب قدرات المعالج المحدودة، رغم التطورات المستمرة في هذا المجال(الحربي،2022 ، ص91) .

3. تنوع الألعاب وأنواعها

تقدم الأجهزة التقليدية ألعابًا معقدة وطويلة الأمد تستهدف اللاعبين الجادين، مثل ألعاب الأكشن، المغامرات، والألعاب الاستراتيجية التي تتطلب وقتًا وتركيزًا عاليين .بينما تميل الألعاب على الهواتف الذكية إلى أن تكون أبسط، قصيرة المدة، ومناسبة للعب أثناء التنقل، وتشمل ألعاب الألغاز والألعاب الاجتماعية(الزهراني،2021 ، ص44).

4. سهولة الوصول والانتشار

تتطلب الأجهزة التقليدية استثمارًا ماديًا ووقتًا مخصصًا للعب، بالإضافة إلى مكان مخصص لذلك، في حين أن الألعاب على الهواتف الذكية متاحة بسهولة لأي شخص يمتلك هاتفًا ذكيًا، مما يجعلها أكثر انتشارًا واستخدامًا بين مختلف الفئات العمرية.

5. التفاعل الاجتماعي داخل الألعاب

توفر الأجهزة التقليدية دعمًا متقدمًا للعب الجماعي سواء محليًا أو عبر الإنترنت، مما يعزز التواصل والتنافس بين اللاعبين .أما الهواتف الذكية فتوفر إمكانية تفاعل اجتماعي عبر الإنترنت بسهولة من خلال تطبيقات الألعاب وميزات التواصل المباشر، مما يدعم تجربة اجتماعية مرنة ومتنوعة (الحربي،2022 ، ص93)

6. التأثيرات السلوكية والصحية

يؤدي اللعب على الأجهزة التقليدية إلى جلوس طويل قد يؤثر على الصحة البدنية والتركيز، مع تمركز اللعب غالبًا لفترات طويلة .أما الهواتف الذكية فتسمح باستخدام متكرر ومتقطع خلال اليوم، مما قد يسبب تشتتًا في الانتباه، وتأثيرات سلبية على النوم والتركيز خاصة إذا لم يتم تنظيم الوقت (الزهراني،2021 ، ص49) .

المبحث 5: تأثير الهواتف الذكية على التلميذ

رغم ان تلك الأجهزة لها جوانب إيجابية قد تساعد على التحصيل والرفع من المستوى المعرفي لدى التلميذ، الا انها تظل محفوفة بالمخاطر ويمكن الإشارة الى بعض سلبيات تلك الأجهزة التي يصعب حصرها أحيانا وبحسب اختلاف الفئات العمرية للتلاميذ نذكر منها على سبيل المثال لا الحصر:

- ضياع الوقت فيما لا ينفع الطالب؛
- الاتكال على الأجهزة بدلا من استخدام القدرة الشخصية؛
- محاولة الغش في الواجبات والاختبارات عن طريق الهاتف وغيره؛
- الكسل والخمول في نفسية التلميذ؛
- عدم القدرة على الاستيعاب والحفظ؛
- الاعتماد على اللغة الدارجة وعدم اتقان العربية الفصحى؛
- الالتصاق بالهاتف او الشاشة المحمولة لإتمام المغامرات وعدم الاكثار بالدرس؛
- طيش الفكر وعدم الاستيعاب الشرح لأن الطالب يسرح في الدنيا الحيال حتى وهو في الدرس "الاغراق في الدردشة والكلام الفارغ "؛
- عدم الاهتمام بالنظافة ولا الصلاة ولا العبادة) العيسوي،1984، ص189).

خلاصة الفصل

تُعد الألعاب الإلكترونية ظاهرة تكنولوجية حديثة نشأت منذ خمسينيات القرن الماضي وتطورت بشكل متسارع، حيث بدأت بألعاب بسيطة مثل Tennis for Two و Pong، ثم أصبحت صناعة ضخمة تقودها شركات كبرى خاصة في اليابان والولايات المتحدة. تُعرف هذه الألعاب بأنها برامج رقمية ترفيهية تُمارس باستخدام أجهزة إلكترونية متنوعة كالحواسيب والهواتف الذكية وأجهزة الألعاب مثل بلايستيشن وإكس بوكس. تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى أنواع متعددة منها ألعاب الإثارة، الذكاء، الرياضة، والتعليم، وتلعب على منصات مختلفة تشمل الهواتف، الكمبيوتر، الإنترنت، وأجهزة التحكم. ومع الانتشار الواسع للهواتف الذكية، تغيّرت طبيعة الألعاب من حيث طريقة اللعب والتفاعل الاجتماعي وسهولة الوصول، إلا أن لها تأثيرات سلبية خاصة على التلاميذ، مثل تضييع الوقت، التشتت، والاعتماد على الأجهزة بدل التفكير الذاتي، مما يتطلب وعياً وتنظيماً لاستخدامها بشكل معتدل ومفيد.

الفصل الثاني: التلميذ والألعاب الإلكتروني

تمهيد:

تعد الألعاب الإلكترونية ظاهرة تكنولوجية حديثة نشأت منذ خمسينيات القرن الماضي وتطورت بشكل متسارع، حيث بدأت بألعاب بسيطة مثل Tennis for Two وPong، ثم أصبحت صناعة ضخمة تقودها شركات كبرى خاصة في اليابان والولايات المتحدة. تُعرف هذه الألعاب بأنها برامج رقمية ترفيهية تُمارس باستخدام أجهزة إلكترونية متنوعة كالحواسيب والهواتف الذكية وأجهزة الألعاب مثل بلايستيشن وإكس بوكس. تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى أنواع متعددة منها ألعاب الإثارة، الذكاء، الرياضة، والتعليم، وتلعب على منصات مختلفة تشمل الهواتف، الكمبيوتر، الإنترنت، وأجهزة التحكم. ومع الانتشار الواسع للهواتف الذكية، تغيّرت طبيعة الألعاب من حيث طريقة اللعب والتفاعل الاجتماعي وسهولة الوصول، إلا أن لها تأثيرات سلبية خاصة على التلاميذ، مثل تضييع الوقت، التشتت، والاعتماد على الأجهزة بدل التفكير الذاتي، مما يتطلب وعياً وتنظيماً لاستخدامها بشكل معتدل ومفيد.

المبحث الأول: أسباب انتشار وممارسة الألعاب الإلكترونية

أولا: أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية:

لقت الألعاب الإلكترونية رواجا كبيرا وازدهارا سواء على الصعيد المالي من خلال عائدات الاشتراك و الحصول على الألعاب عبر العالم، أو من ناحية انها أصبحت عبارة عن ثقافة اتصالية تكنولوجية حديثة من منطلق التفاعلية العالية التي تتميز بها العوام الافتراضية للألعاب الالكترونية و من اسباب انتشار الألعاب الالكترونية في العالم ما يلي :

- تساهم الألعاب الالكترونية في النمو العقلي وتطوير العمليات العقلية من خلال تحفيزها وتنشيطها عبر التعرض لمختلف المؤثرات البصرية والصوتية والحسية؛
- توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب؛
- قدرتها على تنمية الادراك الحسي؛
- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة؛
- زيادة معلومات الطفل عن الناس والاشياء؛
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الابداعي خاصة لدى الاطفال والشباب؛
- التدريب على التركيز والانتباه؛
- توظيفها وقت الفراغ واستثمارها في مجالات مفيدة، خاصة وأن المعلومات التي تحتويها بعض الألعاب حقيقة وتثري رصيد الفرد المعرفي؛
- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- قدرتها على تحقيق أهداف متصلة باكتئاب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.
- تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل المشكلات وإيجاد الحلول اللازمة أو البديلة.

- تعتبر الألعاب الالكترونية محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين كما أنها قد تطلع اللاعبين على افكار جديدة ومعلومات حديثة. (بلقاسم،2019،ص ص 60-61)

ثانيا: أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية:

هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد على استخدام الألعاب الالكترونية ومن أهمها:

- عدم الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيش بها الفرد؛
- العلاقات غير الجيدة مع أفراد الأسرة؛
- الأزمات المالية والاجتماعية التي يمكن أن يتعرض لها الفرد؛
- الصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الفرد الى الألعاب الالكترونية كملاذ من مشكلات النفسية؛
- جاذبية الألعاب وسهولة استخدامها؛
- ملئ وقت الفراغ والتسلية والترفيه؛
- الاتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم؛
- زيادة الوعي والمعرفة لديهم؛
- تفريغ الفرد لطاقاته الايجابية والسلبية بحسب نوع الألعاب التي يمارسها؛
- الهروب من روتين الحياة وما فيها من التزامات وقيود. (تميم وأحمد، 2021 ، ص 13)

المبحث الثاني: الأضرار النفسية والجسدية للألعاب الالكترونية على التلميذ

كل المزايا والفوائد التي تقدمها الألعاب الإلكترونية للطفل قد تتحول الى أضرار في حالة الادمان عليها وهنا نستحضر المثل القائل "إذا زاد الشيء عن حده انقلب الى ضده"، وعليه

سنحاول من خلال المحور أن نسلط الضوء على مختلف الأضرار الناجمة عن ادمان الطفل في ممارسة الألعاب الالكترونية:

1. الأضرار النفسية والعقلية للألعاب الالكترونية:

لا يجد الاطفال المدمنون على الألعاب الإلكترونية الشعور بالسعادة و النشوة والرفاهية الا بممارستهم هذه الألعاب، كما يؤدي جلوس الطفل وحيدا لفترات طويلة وهو يلعب بهذه الألعاب الالكترونية يؤدي به الى العزلة و الخوف من الاختلاط مع المجتمع الخارجي, وهذا ما يجعله أكثر عرضة الى الاصابة بالأمراض النفسية, خاصة مرض التوحد الذي أصبح يهدد العديد من أطفل العالم.

ويعتبر بعض الأخصائيين أن اختفاء الألعاب الهادفة من حياة الأطفال كارثة حقيقية تهددهم والاعتماد على الألعاب الالكترونية عوضا عن ألعاب الفك و التركيب والصلصال والألعاب التشاركية خطر حقيقي وله تأثيرات سلبية على سلوكيات الأطفال وقد ينشأ عنها ميل لدى الأطفال للعدوانية وفرط الحركة من جانب وانتشار أمراض التوحد و الصراع من جهة أخرى كما يؤكد الدكتور جمال شفيق احمد أستاذ علم النفس الإيكلينيكي بجامعة عين شمس موضحا أن الطفل بصفة عامة خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة تواكب مرحلة ما قبل الحضانة وفيها يبدأ الجهاز العصبي والجهاز الحركي والعضلي في التكوين ويبدأ النشاط العقلي المحسوس للطفل .

وأضاف أن سن اللعب لابتكار والذّكاء عند الطفل يبدأ من ثلاثة سنوات وكانت ألعاب الفك والتركيب والصلصال والأشكال المختلفة تتمنى النّشاط العقلي للطفل بشكل تدريجي ويمكننا من خلال اللعب التّعرف على شخصية الطّفل من خلال اللعبة فكانت لعب الأطفال لها وظائف أساسية وهي اكتشاف المواهب والابتكار وتشخيص أي مشكلة عند الطفل وعلاجها مما كان يسهم في الماضي في انشاء جيل سوى، أما مع تطور العصر الحالي

أصبح صغار الأطفال في مرحلة ما قبل الروضة معهم أجهزة هواتف ذكية ووسائل تكنولوجية حديثة فتم سحب هؤلاء الأطفال من عالمهم الخاص بهم القائم على ذكاء الحواس واستبداله بنوع آخر من الذّكاء وهو الذّكاء المجرد الّذي كان لابد أن يبدأ في سن سبع سنوات فأدخله في نوع من الذّكاء لا يتناسب مع قدراته العقلية الفطرية لم تنمو بعد وهذا كله يؤثر على النواحي النّفسية والعصبية مما يسبب اضطرابات عصبية أو نفسية أو نشاطا زائدا في الحركة (فرط الحركة)أو انسحاب وانطواء وانعزال مما يسبب اعاقات كثيرة للطفل.(البلقاسمي،2019،ص82)

2. الأضرار الجسدية للألعاب الالكترونية:

تؤثر الألعاب الالكترونية في صحة الأطفال الجسمية, و ذلك بسبب الجلوس لساعات طويلة بالوضعية نفسها، مما يؤثر سلبا في العمود الفقري الضّغط على الازرار لساعات طويلة الى آلام في مفاصل الأصابع واليدين، ويؤدي التركيز بالنّظر الى اجهاد العينين و ضعف البصر و أمراض العيون، حيث أنّ الأطفال الذين يركزون على شاشات الأجهزة الذّكية و شاشات الكمبيوتر قليلا ما يرمشون، الأمر الذي يؤدي الى جفاف حدقة العين و تعرضها الى أنواع مختلفة من الحساسية، ويؤدي كل ما سبق الى احساس الطّفل بالتّعب البدني ،الأمر الذي ينعكس سلبا على انتاجيته و نشاطه و ادائه.

يسبّب تعرض الأطفال الى الأشعة الصادرة من الشاشات لساعات طويلة مشكلات في الأعصاب و الصداع، حيث يمكن أن يصاب الأطفال في بعض الأحيان بالصداع النصفي الذي يستمر عدة ساعات، و يمكن أن يعانوا منه عدة أيام متواصلة.

يكون الأطفال المدمنون على الألعاب الالكترونية معرضين بنسبة كبيرة الى مخاطر السّمنة وتراكم الدهون، حيث لا يمارس هؤلاء الأطفال أيّ نوع من الرياضة أو الحركة، إلا تحريك أصابعهم أو أيديهم فقط، وبالتالي فهم غير قادرين على حرق السعرات الحرارية التي

يكتسبونها ، في حين أنّهم عندما يمارسون حياتهم بشكل طبيعي ،و يلعبون في الحدائق مع أصدقائهم، سيساهم ذلك في بناء جسم صحي، و حرق السعرات الحرارية المكتسبة.

قد يؤدي ادمان الأطفال على الألعاب الالكترونية بشكل مبالغ فيه الى الموت، حيث سجلت حالات كثيرة في كلّ من أمريكا و شرق آسيا، مات أصحابها لمدة ثلاثة الى أربعة أيام دون أيّ طعام او نوم. (Rachel Kowert ,p138)

3. أضرار الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي:

تؤثر الألعاب الالكترونية في المستوى الدراسي للطفل، حيث تؤدي الى تراجع التحصيل الدراسي لديه، وذلك بسبب اشغاله باللعب لفترات طويلة، بعيدا عن الدراسة وأداء الواجبات اليومية. غالبا ما يرتبط لعب الألعاب الالكترونية في مجتمعنا بالأداء الأكاديمي الضّعيف ،وهذه الفكرة القصصية تدعمنا بعض الأبحاث، حيث وجدت دراسة أجريت عام2000 وجود علاقة سلبية بين برنامج العمل العالمي و الوقت الذي يقضيه في لعب ألعاب الفيديو.

كان هناك الكثير من الجدل حول تأثير الألعاب الالكترونية على درجات الطلاب، ويزعم البعض أن ألعاب الفيديو لها تأثير سلبي على درجات الطلاب، بينما يزعم البعض الآخر أن ألعاب الفيديو ليس له أيّ تأثير على درجات الطلاب، بصرف النّظر عن عدة مرات لعبهم لألعاب الفيديو، و مع ذلك لا تعد أي من هذه الوسيطات دقيقة تماما مثل ما اذا كانت ممارسة ألعاب الفيديو أو عدم تأثيرها على درجاتك تتأثر بعوامل أخرى مثل وقت و تكرار تشغيل اللعبة، حيث يمكن افتراض أن قضاء أكثر من 10ساعات أسبوعيا في ممارسة الألعاب الالكترونية يمكن أن يكون له تأثير سلبي على الأداء الأكاديمي للطالب، و مع ذلك أن اللّعب أقل من عشرة ساعات في الأسبوع لن يكون له تأثير يذكر على الأداء الأكاديمي.

وفي دراسة شملت 482 طالب تتراوح أعمارهم بين12و14 عاما، وجد أن الطلاب اللذين لعبوا ألعاب فيديو يتمتعون بمهارات بصرية أقوى من الطلاب الأخرين، ومع ذلك فان

الطلاب الذين قضوا وقتا أطول في ألعاب الفيديو مقارنة بالوقت الذي يقضونه على الانترنت أو القراءة لديهم درجات أقل من الطلاب الآخرين، و تشير هذه الدراسة الى أنه على الرغم من أن الطلاب قد يظهرون درجات محسنة في المهام الأكاديمية التي تتطلب مهارات مكانية بصرية قوية، الا أن درجاتهم الاجمالية تعاني من نقص شديد.(Ferdig,2008 ,p105)

الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية:

يميل معظم الأطفال والمراهقين للألعاب الالكترونية لما تقدمه لهم من عناصر الاثارة والتحدي، لكن البعض يفضلونها لدرجة قد تصل الى حدود مرضية. حيث أظهرت دراسة بإدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية ،أن الآباء قد يكون لديهم الحق في إبداء الانزعاج من الساعات الطويلة التي يقضيها الاولاد في متابعة ألعاب الفيديو ،سواء على الكمبيوتر أو في جهاز ألعاب "بلاي تيشن"، والتّعلق بها الى حد الادمان وأوضحت الدراسة التي قام بها فريق طبي عالمي بجانب علماء النّفس من جامعة أيوا الأمريكية ، أنه فعلا يمكن تعريفه "بإدمان" ألعاب الفيديو بين الأطفال والمراهقين على مستوى العالم كله ،وأشارت الى أنه كلما زادت كمية الوقت الذي يقضيه الطفل أو المراهق أمام الألعاب، زادت عزلته الاجتماعية، كان تأثير هذه الألعاب يكاد يصل الى حد إمكانية وصفها بأنها ألعاب تسبب المرض وفي دراسة طويلة، قامت بها وزارة التعليم في سنغافورة فريق من أطباء نفسيين من كوريا واستمرت لمدة عامين، أجريت على ثلاثة آلاف طفل من اثني عشر مدرسة مختلفة من المدارس في سنغافورة، منها خمسة مدارس للأولاد، لاستبيان مدى تعلقهم بألعاب الفيديو والوقت الذي يقضونه أمامها، مع ملاحظة أيّ تغير سلوكي يطرأ عليهم.(سرحان،2010، ص52).

المبحث الثالث: العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك التلميذ

مع التطور التكنولوجي وانتشار الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة التلاميذ اليومية، إذ يقضون وقتًا طويلًا في ممارستها . هذا الارتفاع الكبير في استخدام الألعاب دفع الباحثين إلى دراسة تأثيراتها على السلوك العام للتلميذ، حيث تظهر هذه التأثيرات في مختلف جوانب حياته الاجتماعية والنفسية والأكاديمية . لذلك، من الضروري فهم طبيعة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك التلميذ، لتمكين الأسرة والمدرسة من توجيه استخدام الألعاب بما يخدم مصلحة التلميذ.

1. تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي للتلميذ

تؤدي الألعاب الإلكترونية دورًا مركزيًا في تشكيل العلاقات الاجتماعية للتلميذ، إذ تعتمد بعض الألعاب على اللعب الجماعي التفاعلي عبر الإنترنت، مما يساهم في تطوير مهارات التواصل والتعاون بين اللاعبين(الهاشمي،2020، ص33) على سبيل المثال، الألعاب التي تتطلب استراتيجيات مشتركة أو التنافس ضمن فرق تشجع التلميذ على العمل الجماعي والتفاعل الإيجابي مع الآخرين. ونشير في هذا السابق بأن الاستخدام المفرط للألعاب الفردية يمكن أن يؤدي إلى العزلة الاجتماعية وضعف المهارات الاجتماعية، حيث يميل التلميذ إلى الانغلاق على نفسه ويفقد فرص التفاعل الواقعي مع أقرانه، مما يؤثر على تطور شخصيته الاجتماعية(العنزي،2019 ، ص47) .

2. الألعاب الإلكترونية والسلوك الانفعالي

تتفاوت تأثيرات الألعاب الإلكترونية على السلوك الانفعالي للتلميذ تبعًا لنوع الألعاب التي يمارسها .فالألعاب العنيفة التي تحتوي على مشاهد قتالية أو مواقف عدائية تزيد من معدلات العدوانية والسلوك الانفعالي السريع لدى التلميذ، حيث أظهرت دراسة يوسف(2018، ص22) أن التلاميذ الذين يمارسون ألعاب العنف بشكل مستمر يظهرون سلوكيات عدوانية أكثر وتوترًا نفسيًا.

نشير إلى وجود ألعاب إلكترونية تُساهم في تخفيف التوتر وتحسين المزاج، وذلك من خلال تحفيز التفكير، وحل الألغاز، أو تقديم تجارب هادئة. وقد أكد عدد من الدراسات أن الألعاب التي تعتمد على الذكاء والاستراتيجيات تُساعد في تقليل التوتر وتعزيز التركيز

.تأثير الألعاب على التركيز والتحصيل الدراسي

تؤثر كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية على قدرة التلميذ في التركيز خلال العملية التعليمية، إذ تشير دراسات متعددة إلى أن الإفراط في اللعب يقلل من الوقت المخصص للدراسة ويضعف الأداء الأكاديمي (عبد الله،2019 ، ص، 76) ،فالانشغال بالألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تشتت الانتباه وعدم القدرة على إنجاز الواجبات المدرسية بفعالية، وعلى عكس ما سبق توجد ألعاب تعليمية مصممة لتحفيز التفكير وتنمية المهارات المعرفية، مثل الألعاب التي تعزز من مهارات الحساب واللغة، حيث أظهرت دراسة النعيمي (2022،ص81) أن هذه الألعاب يمكن أن تدعم التحصيل الدراسي إذا تم توجيه استخدامها بشكل صحيح.

3. دور الأسرة والمدرسة في توجيه تأثير الألعاب على السلوك

يؤدي كل من الأسرة والمعلمون دورًا محوريًا في توجيه التلميذ لاستخدام الألعاب الإلكترونية بشكل متوازن .فالمتابعة المستمرة والإشراف على نوعية الألعاب التي يمارسها التلميذ يحد من تأثيراتها السلبية ويشجع على الاستفادة من جوانبها الإيجابية (السيد،2020، ص 105) إذ تؤكد الدراسات أن الدعم الأسري المدرسي المشترك يساهم في بناء وعي لدى التلميذ حول ضرورة تحقيق التوازن بين اللعب والتركيز على الدراسة، مما يعزز نمو سلوكيات إيجابية ويقلل من المخاطر النفسية والاجتماعية.

المبحث الرابع: عوامل تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك التلميذ:

من خلال التجربة العلمية في التدريس والاطلاع على بعض ما كتب في موضوع التحصيل الدراسي تبينا أن هناك مجموعة متداخلة من العوامل، عقلية، جسمية، أسرية، مدرسية، والتي تؤثر فيه بدرجات متفاوتة وفيما يلي توضيح موجز لهذه العوامل:

1. العوامل العقلية أهمها:

- **الذكاء:** من أهم العوامل العقلية المؤثرة في التحصيل كأي نشاط عقلي يتأثر بالقدرة العامة ويختلف هذا التأثير حسب مرحلة ونوع الدراسة. (برو ، 1993 ، ص109)
- **القدرات الخاصة:** كشفت معظم الدراسات والبحوث عن طبيعة العلاقة بين التحصيل الدراسي والقدرات الخاصة، واتضح أن أكثر هذه القدرات ارتباطا بالتحصيل الدراسي القدرة اللغوية إضافة الى القدرة المكانية. (سلامة وآخرون، 1973، ص73)
- **الذاكرة:** إن قدرة الطالب على تذكر كم هائل من الالفاظ والأفكار والمعلومات والصور الذهنية وغيرها بسهولة ويسر، يؤثر بشكل واضح على التحصيل الدراسي. لذا وجب الاهتمام بما يقدم له من الحقائق ومعارف حتى يتمكن من فهمها وحفظها واستدعائها عند الحاجة. (برو، 1993، ص110)

2. العوامل الجسمية:

وتعني العوامل ذات صلة بالحالة العضوية للتلميذ، وتوجد عدة عوامل جسمية تؤثر على التحصيل الدراسي منها: (الحامد ،1996، ص77)

- **البنية الجسمية:** فالتلميذ الذي يتمتع ببنية جسمية قوية تساعده على التركيز والمتابعة، وبالتالي يؤثر ذلك إيجابيا على تحصيله الدراسي في حين إذا كان ضعيف البنية فيكون في غالب الأحيان أكثر قابلية للتعب والإرهاق وبالتالي يعود ذلك بالسلب على التحصيل الدراسي.
- **الحواس:** إن سلامة الحواس خاصة السمع والبصر تساعد التلميذ على الادراك ومتابعة الدروس التي تقدم بشكل دائم ومستقر، أما اعاقتها يحول دون ذلك إضافة الى الأثر النفسي الذي قد تحدثه هذه الإعاقة خاصة عند مقارنة نفسه بالآخرين.

3. **العوامل الأسرية:** تتمثل العوامل الأسرية فيما يلي: (الجلالي،2011، ص218)

- **المناخ الأسري السائد:** حيث يقتضي ذلك بتوفير مناخ نفسي صحي ملائم بين افراد الأسرة بتماسكم الاجتماعي بين بعضهم البعض، والتشجيع من طرف الوالدين على التعليم والتحصيل بمستويات أعلى.
- **المستوى الاجتماعي والثقافي للأسرة:** له دور كبير وفعال في التحصيل الجيد من حيث توفير الإمكانيات والمستلزمات الدراسية.
- **المستوى التعليمي للوالدين:** كلما كان المستوى الوالدين عاليا كلما ساعد ذلك على رفع مستوى تحصيل الطفل الى الأحسن.
- **عوامل مدرسية:** تعتبر المدرسة أحد اهم العوامل المؤثرة في عملية التحصيل الدراسي كونها المؤسسة المسؤولة عن العملية التربوية، تشمل المدرسة على العديد من المتغيرات المؤثرة في عملية التحصيل الدراسي وأهم هذه المتغيرات ما يلي:
- **المنهج الدراسي:** هو جميع الخيرات والنشاطات والممارسات المخططة التي توفرها المدرسة لمساعدة الطلبة على تحقيق النتائج التعليمية المنشودة.

حيث يتفاعل المنهج أو المقرر الدراسي يتفاعل مع ادراك المعلم والطلبة لإنتاج عملية التعليم والتعلم التي تزول في النهاية الى تحصيل المعلمين للمعارف و الخبرات والمهارات والميول المطلوبة، لذلك فقد يكون انخفاض مستوى التحصيل و التأخر الدراسي راجع الى المنهج نفسه من حلال عدم ملائمته للفروق الفردية وعدم تلبية الحاجات والرغبات واتباع الميول .

- **الجو المدرسي:** يمثل الجو المدرسي بما يشمله من علاقات بين الطالب وغيره من الزملاء والمعلمين والإداريين وأيضا بما يشمله من قيم اجتماعية وأكاديمية احد الجوانب المؤثرة في تحصيل الطالب وفي شخصيته وسلوكه، إذ أن الجو الذي يتسم بالتقبل ويتيح الفرص للتلاميذ لاتباع حاجاتهم وإشعاراتهم بالتفوق والنجاح ويزيدهم ثقة بأنفسهم ويوقظ فيهم الحماس والأمل، أما اذا اضطربت علاقة الطالب بالآخرين من مدرسين و تلاميذ فان ذلك يؤثر سلبا في تحصيله الدراسي. (يونسي، 2012، ص ص -108 109)

- **العوامل المتعلقة بالمعلم** : يتواجد المعلم في الموقع الذي يسمح له بالتأثير على المردود الدراسي لتلاميذه ، و هذا راجع الى الاتصال الدائم و المباشر بين المدرسين و تلاميذهم ، ومن اهم العوامل المرتبطة بالمعلم و المؤثرة على التحصيل الدراسي للمتعلم ما يلي :

✓ عدم إتباع المعلم لأساليب مناسبة في التعليم مثل الالقاء و التقليد دون الحوار.

✓ عدم الهامه بطرق التعليم المختلفة و المنسجمة مع الأنماط الشخصية للتلاميذ.

✓ عدم المامه بطرق التقويم المناسبة.

✓ القصور في اعداد المعلمين أكاديميا ومهنيا.(مقداد وآخرون ، 1998، ص201)

المبحث الخامس: دور المعلمين في توجيه التلاميذ لاستخدام الألعاب الإلكترونية

في ظل الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين التلاميذ، برزت أهمية دور المعلمين في توجيههم نحو استخدام مدروس ومتوازن لهذه الألعاب، بحيث لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي ولا صحتهم النفسية والجسدية .وقد أكدت عدة دراسات أهمية تدخل المعلم كعامل تربوي فاعل في توجيه الطلاب للتعامل الصحيح مع الألعاب الإلكترونية

1. التوعية بأضرار الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية

تعد التوعية من أهم الأدوار التي يقوم بها المعلم لتجنب الآثار السلبية للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية .حيث تؤدي زيادة ساعات اللعب إلى مشاكل صحية مثل إجهاد العين، اضطرابات النوم، ومشاكل في الجهاز العصبي(العبدالله،2019 ، ص 112) .كما تؤثر هذه الساعات الزائدة على التركيز وتقلل من وقت الدراسة، مما ينعكس سلباً على نتائج الطلاب ومن هنا يتوجب على المعلم إبلاغ الطلاب بهذه المخاطر بشكل مستمر ومدعم بالأدلة العلمية لضمان وعيهم.

2. تشجيع الاستخدام المعتدل والألعاب التعليمية

يعتبر المعلمون أن الاستخدام المعتدل للألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون مفيدًا إذا كان في إطار محدد وموجه .إذ يمكن توجيه الطلاب نحو الألعاب التعليمية التي تنمي مهارات التفكير النقدي والابتكار، وتعزز التعلم التفاعلي الألعاب التي تحفز الذكاء الاصطناعي، الحساب، واللغات تكون أدوات تعليمية مهمة يمكن الاستفادة منها في تطوير مهارات الطلاب(الحربي،2022 ، ص91) ، ومن خلال دمج هذه الألعاب ضمن أنشطة مدرسية يمكن تعزيز الدافعية لدى الطلاب.

3. تنمية مهارات إدارة الوقت لدى التلاميذ

ينبغي أن يولي المعلم اهتمامًا خاصًا لتنمية مهارات إدارة الوقت لدى الطلاب، فتنظيم الوقت يضمن التوازن بين الدراسة واللعب، مما يقلل من مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية يشجع المعلمون الطلاب على وضع جداول زمنية واضحة للعب والدراسة، ويحثونهم على الالتزام بها لتحقيق أقصى استفادة من أوقاتهم) اليوسف، كما يمكن للمعلمين تقديم تدريبات عملية لتنمية هذه المهارات مثل تقنيات تقسيم الوقت وتقنيات التركيز.

4. تعزيز التواصل بين المدرسة والأسرة

يؤدي المعلم دور الوسيط بين المدرسة والأسرة لتعزيز رقابة فعالة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية .إذ ينصح المعلمون أولياء الأمور بمتابعة سلوك أبنائهم وتحديد أوقات اللعب في المنزل (العتيبي،2020 ، ص 57). ويتعاون المعلم مع الأسرة عبر الاجتماعات الدورية لتبادل الملاحظات والتوجيهات التي تساعد على تحقيق بيئة تربوية متكاملة هذا التعاون المشترك يحد من الاستخدام المفرط ويضمن تطبيق استراتيجيات تنظيم الوقت.

5. قدوة المعلم في استخدام التكنولوجيا

المعلم ليس فقط مرشدًا بل هو قدوة حية أمام التلاميذ .فتصرفات المعلم في استخدام التكنولوجيا تعكس سلوكًا يُحتذى به، عندما يرى الطلاب معلمًا متوازنًا في استخدامه للأجهزة الإلكترونية، يكون لديهم حافز لممارسة نفس السلوكيات الإيجابية (الشمري،2018،ص 49) لذا يجب على المعلمين الالتزام بمبادئ الاستخدام المسؤول للتكنولوجيا، وعدم الانغماس في الألعاب أو الاستخدام غير المناسب أثناء أوقات العمل أو التفاعل مع الطلاب.

خلاصة الفصل:

يظهر هذا الفصل كيف أصبحت الهواتف الإلكترونية جزءا لا يتجزأ من حياة التلاميذ، حيث يستخدمونها داخل المدرسة وخارجها وهو ما أثر على مستواهم الدراسي وسلوكهم بشكل عام. ومع ذلك، فإن الإفراط في استخدامها دون توجيه مناسب يؤدي إلى أضرار نفسية وجسدية وسلوكية، منها العزلة، فرط الحركة، ضعف التحصيل الدراسي، والسمنة. ويتضح أن تأثير هذه الألعاب يرتبط بجملة من العوامل المتداخلة مثل القدرات العقلية، والصحة الجسدية، والمحيط الأسري والمدرسي. ويبرز في هذا السياق الدور المحوري للمعلم في التوعية، وتوجيه التلاميذ نحو الاستخدام المعتدل للألعاب الإلكترونية، خاصة التعليمية منها، وتنمية مهارات إدارة الوقت، بالتعاون مع الأسرة، بهدف تحقيق توازن صحي بين الترفيه والتحصيل العلمي، وتعزيز سلوك إيجابي متزن لدى التلميذ.

الفصل الثالث: انعكاسات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

تمهيد:

في هذا الفصل، نسلط الضوء على التأثيرات المتباينة التي تتركها الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطلبة. فمن جهة، يمكن أن تسهم بعض الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الذهنية، كحل المشكلات والتفكير النقدي، مما ينعكس إيجابًا على الأداء الأكاديمي. كما أن الألعاب التي تعتمد على التعاون بين اللاعبين قد تعزز من مهارات التواصل والعمل الجماعي. ومن جهة أخرى، فإن الاستخدام المفرط أو غير المنظم للألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تراجع في مستوى التحصيل الدراسي، نتيجة تضييع الوقت، قلة النوم، أو التشتت الذهني. تؤدي الأسرة دورًا محوريًا في تنظيم استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، من خلال تحديد أوقات اللعب، ومتابعة نوعية المحتوى، وتشجيع الأبناء على التوازن بين الترفيه والدراسة. كما يمكن للأسرة أن تشارك في اختيار ألعاب ذات طابع تعليمي. ومن أساليب الوقاية من الآثار السلبية: التوعية المستمرة بمخاطر الإدمان، وضع قوانين منزلية واضحة، وتعزيز الأنشطة البديلة التي تدعم النمو العقلي والجسدي.

المبحث الأول: التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي:

تمتاز الألعاب الالكترونية بنواح إيجابية، فهي حسب الجارودي حسين 2011 تنمي الذاكرة وسرعة التفكير كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق وهذا النوع من الالعاب يسهم في التألق مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود واستعمال عصا التوجيه والتعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفزه هذه الالعاب على التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، لأنها تعد:

- من صنع المخيلة ليس هذا فحسب بل أيضا على المشاركة الطفل في مكان لعبه يكون غالبا وحيد لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز يحتاج الاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحيانا اللجوء إلى المحلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها إذ يحتاج إلى اقامة الحجج، وطرح الأسئلة ، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات ، وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة في وان كان الأهل لا يلاحظونها (الهدلق، 2002، ص17).
- يرى بعض العلماء أن للألعاب الالكترونية تقوم بتنمية المهارات الذهنية، وتزيد هذا قدرة اللاعبين على التفكير المنهجي المنظم. كما تحثهم على التفكير المجرد وتجعلهم أكثر ادراكا للكيفية التي يفكرون ويتعلمون بها. (عبد اللطيف، 1995، ص97).
- تنمي الذاكرة لدى الفرد وسرعة التفكير كما أنها تحفز هذه الألعاب على التركيز والانتباه وتنشط الذكاء وتحث على التفكير المجرد وتشجع الحلول الإبداعية والتكيف والتأقلم، وتمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

المبحث الثاني: سلبيات الألعاب الالكترونية:

تعتبر إلهام حسني (2002) أستاذة طب الأطفال بجامعة عين الشمس في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الالعاب الالكترونية ظاهرت مجموعة

جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة المبرمجة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب ألما مبرمجة في أسفل الظهر كما أن كثرة حركة الأصابع على المفاتيح يسبب أضرار بالغة لأصبع الابهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة.

كما تؤثر الالعاب الكترونية سلبا على نظر الاطفال، إذ قد يصاب الأقل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة اثناء ممارسة اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة وكلها أعراض تعطي الاحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

هذا ما أكدته (إلهام حسني (2002) في دراستها وأضافت أيضا أنه اشتكى العديد. من الاطفال من الألم في الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى وفي الجانب الايمن، إذا كان أيسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير سليمة (الهدلق ، 2012، ص ص 21-22).

وعندما تنظر إلى تلاميذ المدرسة ترى أن بعض التلاميذ لا يكملون أداء واجباتهم المنزلية بسهولة فإن ذلك هو نتيجة اللعب بالألعاب الالكترونية في كثير من الحالات إن المبالغة في اللعب بالألعاب الالكترونية دون أي عملية اختيار وانتقاء من شأنها أن تضعف قدرة الطفل على التمييز وأن تضعف تذوقه الجمالي وبالتالي فإن الألعاب الالكترونية تصبح في الواقع قاتلا للوقت.

المبحث الثالث: كيفية تفادي الاسرة مخاطر الألعاب الالكترونية على أطفالها

- عدم تحميل الألعاب الالكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والهدف منها

- مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وتعليمهم بأن عالم الألعاب العنيفة لا يمثل عالم الواقع
- تنظيم أوقات اللعب ومساعدته على بناء برنامج متنوع يوزع بين مشاهدة التلفاز أو ممارسة الألعاب الالكترونية او اللعب مع الأطفال خارج المنزل
- تحديد مدة زمنية محددة للعب بالألعاب الالكترونية
- مراقبة الأطفال بصفة مستمرة فيها يشاهدونه أو ما يلعبونه
- تحذير الأطفال بخطورة الألعاب الالكترونية والأضرار التي تسببها
- تحذير الأطفال من مشاركة اللعب مع الغرباء كيف ما كانوا في حال الرغبة في المشاركة اخذ الاذن من الوالدين
- تعويد الأطفال على تحديد أوقات للتنزه والاستجمام والرحلات
- تذكير الأطفال ان الانترنت لا تحتوي على الألعاب الالكترونية فقط، وانما يمكن استعمالها للقراءة وتعلم اللغات واكتساب معارف جديدة. (النووي، 2018)

المبحث الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على مهارات التفكير وحل المشكلات

1. التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يتحملون وسائل ترفيهية قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتاب. كما أكدت الدراسات أن ادمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الالعاب عبارة عن مسألة وقد حتى الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت. وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل استفادة طاقات الاطفال والمراهقين تدمع العين، ضعف البصر الاصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري. رعشة تصيب الاصابع

الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية. وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الاطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الانشطة الرياضية. وكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الالكترونية بعض الفوائد كتحد عن خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لانهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات. (نمرود، 2008، ص90).

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال اعاقة تطور الدماغ وأن هذه الألعاب تنتج أجيال غبية و تميل في ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم وقد تم قياس مستور النشاط لدى فئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب vitludo وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حساسة بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذي يقومون بالعملية الحسابية اكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب. (الشحروري، 2009، ص71).

كما أظهرت نتائج الدراسات ايضا أن اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة يجمع الاطفال في خضار البدانة ونوبات متكررة من الاجهاد والتوتر واجهاد العين و احتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد هذا الاثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم (نمرود، 2008،ص87).

كما أثبتت البحوث العلمية الاطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز نسب نوعا نادرا من الصراع، وأن الاطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرضى، فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة . وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الاشخاص

المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون ٪1 من مجموع سكان أي دولة. (أبو عنزنة ، 2002، ص24)

2. تأثير النفسي السلوكي:

إن بعض مضامين الألعاب الالكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.

(بحشوش،2022، ص99)

فممارسة الألعاب الكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن تقود إلى زيادة في عدوانية الأشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل، جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة "بيرسونالايتي أند سوشيال سايكولوجي " الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية " الأمريكية. ويثير بعض الخبراء الجدل ويتساءلون إن هناك سبب فعلي أو نتيجة ملموسة في هذه الدراسة وقد اختيرت الدراسة 200 طالب في الكليات بحيث لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية . وقام الباحث "كريم أندرسن" كم جامعة ميسوري" "وكارين دولا" من كلية "لينوير راين" في كارولينا الشمالية بتوجيه الأسئلة الى المشاركين في كلتا المجموعتين والطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم بـ "انفجار صوتي مدوي" ولاحظ الباحثان أن أولئك الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا " دفعات صوتية " أطول زمنيا وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام 1991 في مدرسة لتلتون في "كولورادون" حيث ذبح 23 طالبا وجرح 23 طالبا آخر من قبل طالبين انتحر فيما بعد، و ظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الكترونية العدوانية بشكل متواصل. (صبوح وآخرون، 2000، ص ص16،17).

3. التأثير الأخلاقي التربوي:

هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلايستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بمحاربة الكثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذب بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدرس له من خلال في الأحداث الجارية والصور العارية والألفاظ الموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة.

أما قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية التعري، فهذه طبعا من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة الى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليه إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهله هو أن هناك أشياء في طبيعة الانسان حتى لو كان متغير هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات ممكن تبدأ هذه الاشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني في البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعله من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها. (أبو عنزنة ، 2002، ص29)

المبحث الخامس: أساليب الوقاية من الألعاب الالكترونية:

نستطيع القول أن الألعاب الالكترونية تغلغلت في المجتمع بشكل كبير و كنا نصل الى حتمية وجود ألعاب الكترونية في كل بيت يوجد فيه أطفال، حيث يبقى هذا الطفل حبيس اللعبة ولفترات طويلة متنقلا بين ألعاب الاثارة والعنف والرياضة والمغامرات وألعاب المحاكاة وتمثيل الأدوار....وغيرها، ما أدى الى عديد المشاكل النفسية والجسدية التي أصبحت تواجه الطفل في حياته اليومية. غير أنه و يتوجه من الآباء نستطيع ايجاد بدائل للألعاب الالكترونية، أو ممارستها بشكل مهذب، لأن الطفل لايزال في طور التعلم والاستكشاف، ومن بين هذه التوجهات و النصائح ما يلي:

4. **تهذيب ممارسة الألعاب الالكترونية:**

- توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات والتقاليد.
- عدم تحميل الألعاب الالكترونية بدون الاطلاع على تفاصلها والأهداف منها.
- مشاركة الأبناء اللعب من خلال حساباتهم الشخصية.(جناد،2021،ص ص 15-16)

5. **البدائل الترفيهية:**

كي يتخلص الأطفال من مشكلة الادمان على الألعاب الالكترونية وجب عليهم ايجاد بدائل أخرى، تكون ترفيهية وتملا أوقات فراغهم، بحيث يكون للأباء دور كبير في هذه البدائل فمن جهة يعمل الأب على تهذيب استعمال الألعاب الالكترونية، وصياغة البعض من الشروط في خوضها.

فمن بين هذه الشروط التي ذكرها المتخصصين في هذا الشأن اذ لا يشجعون وجود التلفزيونات و الحاسبات الآلية و ألعاب الفيديو في غرفة نوم الأطفال، حيث يصبح الاشراف الأبوي عليهم صعبا بالإضافة الى أن هذا يؤدي الى شعور الأطفال بالعزلة و الوحدة، ومن جهة أخرى يستطيع الآباء ايجاد بدائل أخرى تحافظ على صحة و عقل ووقت الطفل، وتدخله عالم الترفيه والتي من بينها:

- تذكير الطفل أن الأنترنت لا تحتوي علا الألعاب الالكترونية فقط وإنما يمكن استعمالها للقراءة وتعلم لغات أخرى، واكتساب معارف جديدة.
- العمل على ممارسة الرياضة كالجري والسباحة وركوب الخيل ومختلف أنواع الرياضة التي ترفه وتكسبه صحة جيدة وجسم رياضي سوي.

- التعود على تحديد أوقات للنزهة و الرحلات كزيارة المعالم الأثرية و مختلف المناطق لمعرفة الخصائص التي تتميز بها كل منطقة بالإضافة الى التنزه في الغابات لما فيها من جو لطيف وهواء نقي، تساعد الطفل في جهازه التنفسي.
- حث الأطفال التعود على المطالعة لمختلف الأعمال العلمية والأدبية كالروايات والقصص، ومختلف اختراعات العلماء.
- محاولة الأطفال ومشاركة اهتماماتهم ،و محاولة بناء علاقة اجتماعية هادفة بين الآباء و اطفالهم.
- محاولة ايجاد سبل للتآخي والتعاون و التآزر كحت الأطفال على ممارسة الأعمال التطوعية الهادفة والخيرية.(بحشوش،2022، ص16)

الفصل الرابع: عرض وتحليل نتائج الدراسة

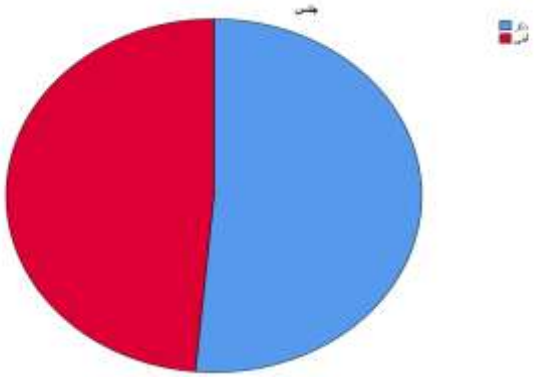
تمهيد

يعتبر الجانب التطبيق من أهم جوانب البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية الذي يستهدف جمع كافة البيانات الأولية من مجتمع البحوث، التي تساهم هي الأخرى في تحقيق أهداف الدراسة يتناول هذا الجزء من دراستنا تحليل بيانات الدراسة الميدانية استنادا للمعطيات المتحصل عليها من استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على المبحوثين، وقد تم إدراك اجابات أفراد العينة في شكل جداول بسيطة وجداول مركبة ومن ثم التعليق عليها من اجل استخلاص النتائج النهائية للدراسة.

1. عرض وتحليل نتائج الخاصة بالبيانات الشخصية للمبحوثين(الجنس، السن المستوى)

الجدول رقم 01 : يمثل توزيع عينة الدارسة حسب متغير الجنس:

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	36	51,4 %
أنثى	34	48,6 %
المجموع	70	100 %



شكل 01 يمثل توزيع عينة الدارسة حسب متغير الجنس

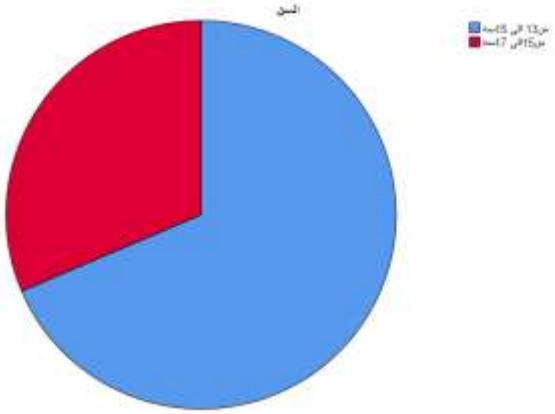
يوضح الجدول رقم 01 أن أكبر نسبة من أفراد العينة تمثل الذكور بنسبة 51.4%، أي ما يعادل 36 فردًا، في حين أن نسبة الإناث بلغت 48.6%، أي ما يعادل 34أنثى من أفراد العينة.

من خلال تحليل هذه النتائج، يمكننا أن نستنتج أن الفروق بين الجنسين في العينة المدروسة ليست كبيرة، حيث أن النسب متقاربة جدًا. وهذا التقارب يدل على أن الذكور والإناث يدرسون في نفس المؤسسة التربوية، ما يعكس تجانسًا في البيئة المدرسية التي ينتمون إليها.

كما يُشير هذا التقارب أيضًا إلى أن الاهتمام بالألعاب الإلكترونية لا يقتصر على جنس معين، بل هو مشترك بين الذكور والإناث، حيث يُقبل كلا الطرفين على هذه الألعاب، خصوصًا تلك التي تحاكي الواقع، لما توفره من تفاعل وتشويق ومتعة، ما يجعلها جاذبة لكل من الفئتين في المرحلة العمرية المدروسة.

الجدول رقم02: يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن:

العمر	التكرار	النسبة المئوية
من13الى14سنة	48	68,6 %
من15الى 17 سنة	22	31,4 %
المجموع	70	100 %



شكل 02 يمثل توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن

تشمل العينة 70 تلميذًا، ويُظهر الجدول رقم 02 أن 68.6% من أفراد العينة، أي ما يعادل 48 تلميذًا، تتراوح أعمارهم بين 13إلى 15 سنة، في حين أن 31.4% منهم، أي 22تلميذًا، تتراوح أعمارهم بين 15إلى 17 سنة.

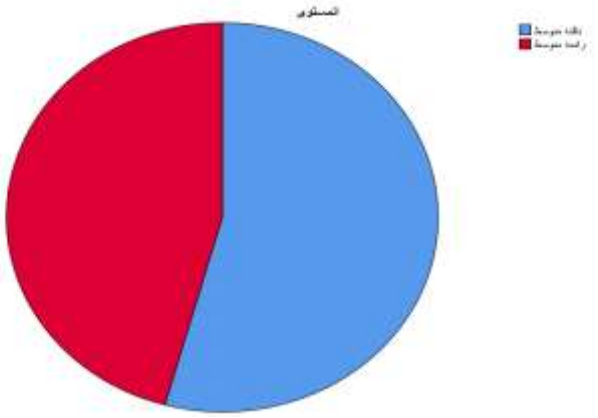
من خلال تحليل هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن الفئة العمرية من 13 إلى 15 سنة هي الأكثر تواجدًا ضمن العينة، كما أنها تُعد الأكثر ميلاً لممارسة الألعاب الإلكترونية .ويُعزى هذا الميل إلى عدة عوامل، من بينها أن هذه الفئة تمثل مرحلة المراهقة المبكرة، وهي فترة تتميز بالفضول، والرغبة في الاستكشاف، والانجذاب نحو الأنشطة الترفيهية، خاصة تلك التي تتسم بالتفاعل والمتعة مثل الألعاب الإلكترونية.

كما أن هذه الفئة غالبًا ما تمتلك وقت فراغ أكبر نسبيًا مقارنة بالفئة الأكبر سنًا، التي قد تكون أكثر انشغالًا بالتحصيل الدراسي أو الاستعداد لمراحل تعليمية أعلى، مما ينعكس على معدل انخراطهم في استخدام الألعاب الإلكترونية.

وبالتالي، فإن نتائج الجدول تؤكد أن العمر عامل مهم في تحديد درجة الإقبال على الألعاب الإلكترونية، حيث يميل الأصغر سنًا نسبيًا إلى استخدام هذه الوسائط بشكل أكبر، مما يستدعي الانتباه إلى ضرورة توجيه الاستخدام وتنظيمه في هذه المرحلة العمرية الحساسة.

الجدول رقم03: يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى	التكرار	النسبة المئوية
ثالثة متوسط	38	54 %3
رابعة متوسط	32	%45,7
المجموع	70	100 %



الشكل رقم 03 يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغير المستوى الدراسي

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم 03 أن 54.3% من أفراد العينة يدرسون في السنة الثالثة متوسط، في حين أن 45.7% منهم يدرسون في السنة الرابعة متوسط، ما يدل على تقارب في عدد التلاميذ من كلا المستويين الدراسيين ضمن العينة المدروسة.

ومن خلال نتائج الجدول، يمكن الاستنتاج أن كلا الفئتين الدراسيتين يمتلكون ألعابًا إلكترونية، وهو ما يُعزى إلى الانتشار الواسع لهذه الألعاب في المجتمع، حيث أصبحت جزءًا من الحياة اليومية لدى أغلب المراهقين، بغض النظر عن مستواهم الدراسي.

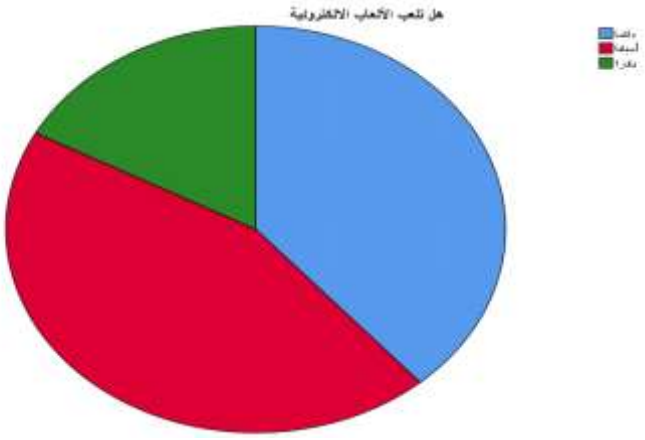
هذا الانتشار يعود إلى توفر الهواتف الذكية، الحواسيب، وأجهزة اللعب المحمولة، إضافة إلى سهولة تحميل الألعاب الرقمية والوصول إليها عبر الإنترنت، مما جعلها في متناول مختلف الفئات العمرية والتعليمية. كما يُشير ذلك إلى أن الاهتمام بالألعاب الإلكترونية لم يعد

مقتصرًا على فئة معينة، بل أصبح ظاهرة اجتماعية وثقافية منتشرة بين التلاميذ في مختلف السنوات الدراسية.

2. **عرض وتحليل نتائج المحور الأول: استخدامات الألعاب الإلكترونية من خلال الهواتف الذكي.**

الجدول رقم 04: توزيع أفراد العينة حسب وتيرة ممارسة الألعاب الإلكترونية

الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
دائما	27	38,6%
أحيانا	31	44,3%
نادرا	12	17,1%
المجموع	70	100%



الشكل 04 يمثل توزيع أفراد العينة حسب وتيرة ممارسة الألعاب الإلكترونية

يوضح الجدول رقم 04 توزيع عادات لعب الألعاب الإلكترونية بين أفراد العينة، حيث تم تصنيفهم حسب وتيرة اللعب إلى ثلاث فئات: دائمًا، أحيانًا، ونادرًا.

تشير البيانات إلى أن النسبة الأكبر من التلاميذ (44.3%)، أي 31 تلميذًا، يلعبون الألعاب الإلكترونية "أحيانًا"، ما يعكس سلوكًا معتدلًا في الاستخدام. في المقابل، نجد أن 38.6% من العينة، أي 27 تلميذًا، يلعبون "دائمًا"، وهو مؤشر على وجود فئة ليست قليلة من التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر قد يصل إلى حد الإفراط.

أما فئة من يلعبون "نادرًا" فتُمثل 17.1% فقط من العينة، أي 12 تلميذًا، وهي النسبة الأقل، مما يدل على أن قلة قليلة من التلاميذ لا تهتم كثيرًا بممارسة هذه الألعاب أو تمارسها بدرجة منخفضة جدًا.

من خلال هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن أغلبية التلاميذ معتادون على اللعب الإلكتروني بدرجات متفاوتة، وأن اللعب بالألعاب الإلكترونية أصبح نشاطًا شائعًا في حياتهم اليومية . وتُبرز هذه البيانات الحاجة إلى التوعية بضرورة تنظيم الوقت المخصص لهذه الألعاب، خصوصًا للفئة التي تمارسها بشكل دائم، لتفادي التأثيرات السلبية على الجوانب الدراسية والصحية.

الجدول رقم05: يبيّن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس

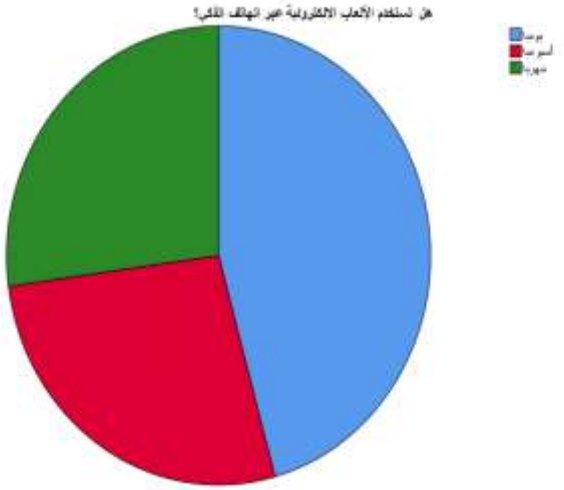
الجنس / الاحتمالات	ذكر		أنثى		المجموع	
	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة
دائما	15	41,7	12	35,3	27	38,6
أحيانا	16	44,4	15	44,1	31	44,3
نادرا	5	13,9	7	20,6	12	17,1
المجموع	36	100	34	100	70	100

يبين الجدول رقم (05) توزيع استخدام الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث .نلاحظ أن نسبة الذكور الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية دائمًا بلغت 15) 41.7% مشاركًا(، بينما بلغت نسبة الإناث 12) 35.3% مشاركة .(أما الذين يلعبون أحيانًا فكانت النسبة متقاربة جدًا بين الذكور والإناث، حيث بلغت 44.4% للذكور و 44.1% للإناث بينما نجد أن نسبة الذين يلعبون نادرًا كانت أعلى عند الإناث (20.6%) مقارنة بالذكور.(13.9%)

من خلال هذه البيانات، نستنتج أن هناك اختلافًا طفيفًا في نسبة اللعب بين الذكور والإناث، ولكن بشكل عام، الألعاب الإلكترونية تجذب كلا الجنسين بشكل متقارب .يعود ذلك إلى التطور الكبير في طبيعة الألعاب وتنوع محتواها، ما يجعلها توفر متعة وإثارة تلبي احتياجات كل من الذكور والإناث على حد سواء.

الجدول06: توزيع استخدام الألعاب الإلكترونية حسب الفترات الزمنية:

الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
يوميا	32	45,7%
اسبوعيا	19	27,1%
شهريا	19	27,1%
المجموع	70	100%



شكل05 يمثل توزيع استخدام الألعاب الإلكترونية حسب الفترات الزمنية

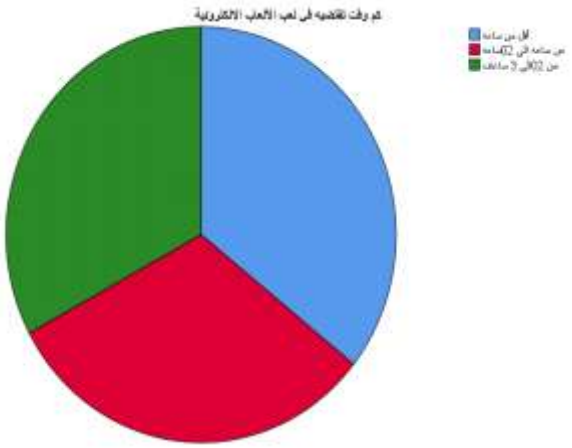
يشير جدول "استخدام الألعاب الإلكترونية" إلى أن أغلبية المشاركين في الدراسة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي، حيث بلغت نسبتهم 45.7%(32 من أصل 70 شخصًا). أما المستخدمون الأسبوعيون والشهريون، فقد توزعوا بشكل متساوٍ تقريبًا، بنسبة 27.1% لكل فئة (19 شخصًا لكل منهما).

هذا التوزيع يُظهر أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءًا مهمًا من الروتين اليومي لشريحة كبيرة من الأفراد، ما يعكس تزايد الاعتماد عليها كوسيلة للترفيه أو حتى كعادة يومية. من ناحية الاحتمالات، فإن فرصة أن يكون أي شخص مختار عشوائيًا من العينة لاعبًا يوميًا تبلغ 0.457، وهي أعلى من فرصتي الاستخدام الأسبوعي أو الشهري.

يتضح من التحليل أن الألعاب الإلكترونية أصبحت نمطًا سلوكيًا متكررًا لدى نسبة كبيرة من المستخدمين، حيث يقترب نصف العينة من استخدامها يوميًا. هذا يشير إلى أهمية دراسة تأثير هذا الاستخدام المتكرر على الجوانب الاجتماعية، النفسية، والصحية، كما يعكس الحاجة إلى توعية المستخدمين حول التوازن بين الترفيه والأنشطة الأخرى في حياتهم اليومية.

الجدول07: الوقت الي تقضيه عينة الدراسة في الألعاب الإلكترونية:

الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	25	35,7%
من ساعة الى 2 ساعات	22	31,7%
من2الى3 ساعات	23	32,9%
المجموع	70	100%



شكل 06 يمثل الوقت الي تقضيه عينة الدراسة في الألعاب الإلكترونية

يوضح الجدول رقم (07) نسب الوقت الذي يقضيه الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميًا، حيث أظهرت البيانات أن 35.7% من الأطفال يقضون أقل من ساعة في اللعب، بينما تنخفض النسبة إلى 31.9% لمن يقضون من ساعة إلى ساعتين، ثم ترتفع بشكل طفيف إلى 32.9% لمن تتراوح مدة لعبهم بين ساعتين إلى ثلاث ساعات .ومن هذا المنطلق، يمكن القول إن أقلية فقط من الأطفال يقضون فترات زمنية طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

تتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة أجرتها شركة(2025) Qustodio ، والتي شملت أكثر من 19,000 عائلة أسترالية، وأظهرت أن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 7 و 12سنة يقضون في المتوسط بين 120 إلى 137 دقيقة يوميًا على تطبيقات الألعاب، لا سيماRoblox ، مما يشير إلى أن اللعب المكثف يقتصر على نسبة محدودة من المستخدمين (Qustodio, 2025).

كما دعمت نتائج دراسة نُشرت في مجلة Annals of Neurology هذا التوجه، حيث كشفت عن أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من 9 ساعات أسبوعيًا معرضون أكثر لاضطرابات سلوكية وتراجع في المهارات الاجتماعية، مقارنة بأولئك الذين يلتزمون بلعب معتدل لا يتجاوز ساعة إلى ساعتين يوميًا(Pujol et al., 2016) .

نستنتج أن الاستخدام المعتدل للألعاب الإلكترونية شائع بين الأطفال، فيما تظل فئة محدودة فقط منخرطة في اللعب المفرط، مما يعكس نمطًا متوازنًا نسبيًا في استخدام هذه الوسائط.

الجدول رقم 08: يبيّن العلاقة بين مدة استخدام الألعاب الإلكترونية ومتغير المستوى التعليمي

السن / الاحتمالات	أقل من ساعة		من ساعة إلى 2 ساعات		من 2 الى 3 ساعات		المجموع	
	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة
ثالثة متوسطة	13	34,2	12	31,6	13	34,2	38	100
رابعة متوسطة	12	37,5	10	31,3	10	31,3	32	100
المجموع	25	35,7	22	31,4	23	32,9	70	100

يُظهر جدول رقم (08) توزيع تلاميذ السنتين الثالثة والرابعة متوسط حسب المدة الزمنية التي يقضونها في لعب الألعاب الإلكترونية، حيث تشير البيانات إلى وجود تقارب ملحوظ في نسب استخدام الألعاب بين الفئتين. وقد تم تصنيف المدة الزمنية إلى ثلاث فئات :أقل من ساعة، من ساعة إلى ساعتين، ومن ساعتين إلى ثلاث ساعات .ويتضح أن هناك سلوكًا مشتركًا في كيفية توزيع الوقت المخصص للألعاب الإلكترونية بين التلاميذ في كلا المستويين الدراسيين.

ففي الفئة التي تمارس الألعاب الإلكترونية لأقل من ساعة يوميًا، بلغت النسبة 34.2% لدى تلاميذ السنة الثالثة و37.5% لدى تلاميذ السنة الرابعة، وهو ما يشير إلى أن نسبة لا بأس بها من التلاميذ تميل إلى الاستخدام المعتدل نسبيًا. أما الفئة التي تقضي من ساعة إلى ساعتين، فقد كانت النسب شبه متطابقة بين المستويين، حيث سجّل تلاميذ السنة الثالثة نسبة 31.6%، بينما سجّل تلاميذ السنة الرابعة 31.3%، كذلك جاءت نسبة التلاميذ الذين يمارسون اللعب من ساعتين إلى ثلاث ساعات متقاربة، بـ 34.2% للثالثة و 31.3% للرابعة.

تعكس هذه الأرقام تقاربا في السلوك الرقمي بين التلاميذ، رغم الفرق البسيط في السن. فمن خلال هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن عامل السن لا يشكل فارقًا كبيرًا في نمط ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الفئتين المدروستين، ما يدل على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت سلوكًا عامًا ومشتركًا بين المراهقين في هذه المرحلة العمرية.

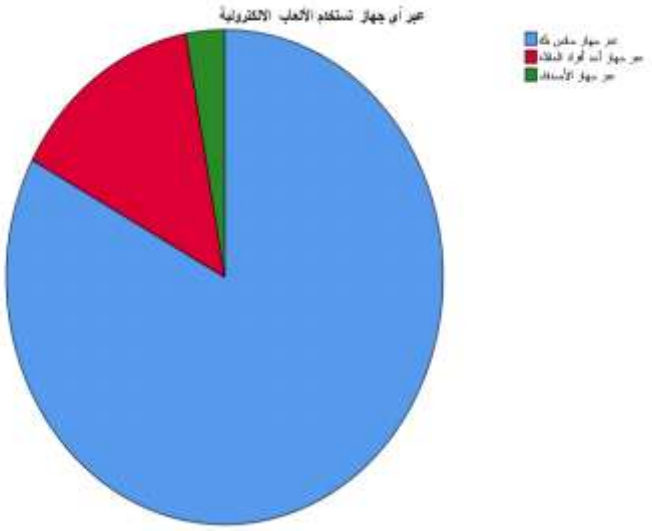
هذا التقارب قد يرجع إلى تأثير الثقافة الرقمية المعاصرة، والتي ساهمت في ترسيخ الألعاب الإلكترونية كوسيلة يومية للترفيه والتسلية، بل وأحيانًا للتواصل الاجتماعي بين الأقران. كما يحتمل أن يكون سلوك الاستخدام أكثر ارتباطًا بـ عوامل أسرية أو مدرسية أو تكنولوجية،

مثل مدى توفر الأجهزة الذكية، الرقابة الأبوية، أو عدد ساعات الدراسة والواجبات المنزلية، أكثر من كونه ناتجًا عن الفروقات العمرية البسيطة بين التلاميذ.

بناءً على ذلك، يُوصى بأن تركز برامج التوعية والتوجيه على السلوك الرقمي المشترك لفئة المراهقين بدل التركيز فقط على الفئات العمرية، مع الأخذ بعين الاعتبار البيئة الاجتماعية والتربوية والتقنية التي يعيش فيها التلميذ.

الجدول رقم 08: يبين عبر أي جهاز تستخدم عينة الدراسة الألعاب **الإلكترونية**

الاحتمالات	التكرار	النسبة
عبر جهاز خاص بك	58	82,9
عبر جهاز أحد أفراد العائلة	10	14,3
عبر جهاز الأصدقاء	2	2,9
المجموع	70	100



شكل 7 يمثل عبر أي جهاز تستخدم عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية

يوضح الجدول رقم (08) توزيع الوسائط التي يُمارس من خلالها الأطفال الألعاب الإلكترونية، حيث أظهرت النتائج أن الغالبية العظمى من الأطفال، بنسبة82.9% ، يلعبون عبر أجهزتهم الخاصة، مقابل 14.3% يستخدمون أجهزة أحد أفراد العائلة، في حين أن نسبة ضئيلة فقط، تبلغ2.9% ، يعتمدون على أجهزة الأصدقاء.

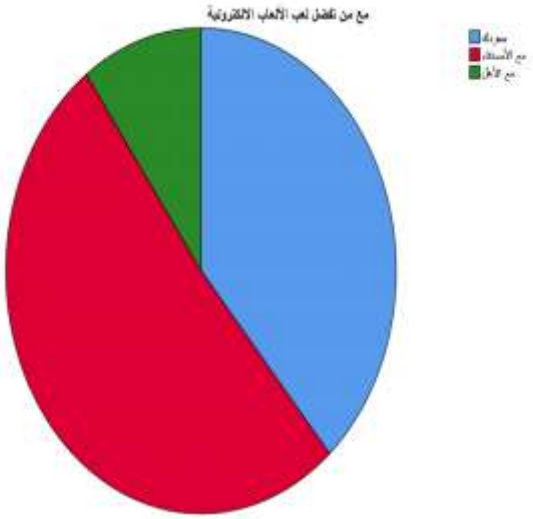
وتعكس هذه النتائج اتجاهاً واضحاً نحو التمكين الرقمي الفردي للأطفال، حيث أصبح امتلاك الطفل لجهاز خاص مثل (الهاتف الذكي أو الجهاز اللوحي) أمرًا شائعًا، مما يمنحه حرية أكبر في الاستخدام واختيار الألعاب. ومن هذا المنطلق، يمكن القول إن الهواتف الذكية والأجهزة الشخصية أصبحت الواجهة الأساسية لتجربة اللعب الرقمي لدى الأطفال، متفوقة بذلك على الأجهزة التقليدية التي تعتمد على الاستخدام المشترك أو الجماعي.

وقد أكدت هذه الملاحظة نتائج تقرير مؤسسة(2025) Qustodio ، والذي أظهر أن نسبة عالية من الأطفال يفضلون اللعب عبر أجهزتهم الخاصة، خصوصًا الهواتف الذكية، لما توفره من سهولة في الوصول وتخصيص الاستخدام الشخصي، إضافة إلى أن 76% من الأطفال الذين شملتهم الدراسة يملكون حسابات خاصة بهم على تطبيقات الألعاب مثل Roblox وYouTube Kids، مما يدل على تطور سلوكيات الاستخدام نحو نمط رقمي شخصي.(Qustodio, 2025)

الجدول09 : يبين مع من تفضل عينة الدراسة لعب الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
بمفردك	27	38,6%
مع الأصدقاء	36	51,4%
مع الأهل	7	10%

المجموع	70	100%



شكل08 يمثل مع من تفضل عينة الدراسة لعب الألعاب الالكترونية

يبين الجدول رقم (09) أن غالبية الأطفال يفضلون اللعب مع الأصدقاء بنسبة 51.4% (تكرار 36 طفلًا)، تليها نسبة 38.6% يفضلون اللعب بمفردهم(تكرار 27 طفلًا)، بينما يفضل فقط 10% اللعب مع أفراد العائلة (تكرار 7 أطفال) .

بين الجدول رقم (08) أن غالبية الأطفال يفضلون اللعب مع الأصدقاء بنسبة 51.4% (بواقع 36 طفلًا)، تليها نسبة 38.6% يفضلون اللعب بمفردهم (27 طفلًا)، في حين يفضل فقط 10% من الأطفال اللعب مع أفراد العائلة (7 أطفال).

ويمكن تفسير هذا التوزيع بطبيعة الاجتماعية للأطفال؛ إذ يوفر اللعب مع الأصدقاء فرصًا للتحدي والتنافس، مما يسهم في تحفيزهم على تطوير مهاراتهم الاجتماعية والتعاونية. من جهة أخرى، يفضل بعض الأطفال اللعب بشكل فردي نتيجة لسمات شخصية تميل إلى الاستقلالية أو الانطواء، حيث يمنحهم اللعب الفردي فرصة للتركيز والاستمتاع بعيدًا عن

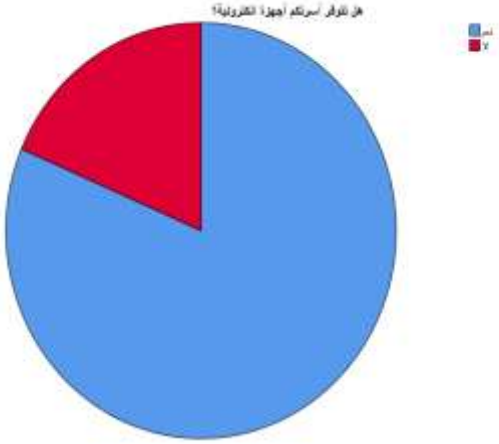
مصادر التشتت. أما اللعب مع أفراد العائلة، فيسهم في تقوية الروابط الأسرية وتعزيز التواصل داخل الأسرة، كما يوفر بيئة آمنة تدعم النمو النفسي والاجتماعي للطفل.

وتؤكد الدراسات التربوية والنفسية العربية أهمية هذه التوجهات في اللعب؛ حيث يشير الباحث عبد الله محمد الجمل (2013) في كتابه علم نفس اللعب عند الطفل إلى أن اللعب مع الأقران يُعد من أبرز العوامل المساهمة في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال، بينما يعزز اللعب الفردي حس الاستقلالية، ويؤدي اللعب مع الأسرة دورًا مهمًا في بناء الروابط العاطفية (الجمل، 2013).

3. عرض وتحليل نتائج المحور الثاني :الخاص بالألعاب المفضلة لدى تلاميذ متوسطة بعبوش سعيد عبر الهواتف الذكية

الجدول رقم 10 :يبين نسبة توفر الأجهزة الإلكترونية أسر عينة الدراسة

توفر الأسرة للأجهزة الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	57	81,4%
لا	13	18,6%
المجموع	70	100%



شكل 09 يمثل نسبة توفر الأجهزة الإلكترونية أسر عينة الدراسة

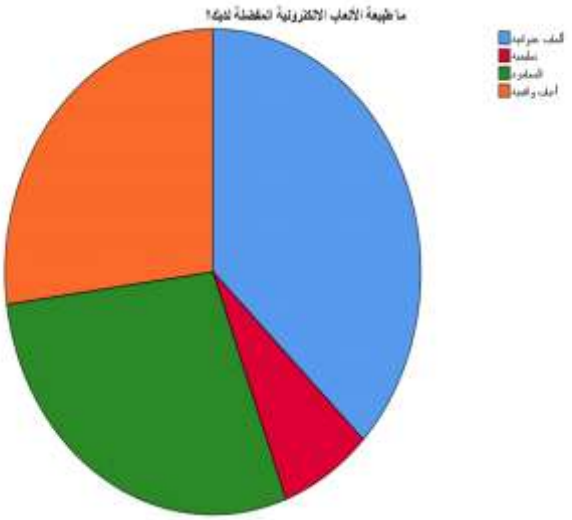
يوضح الجدول رقم (10) نسبة توفر الأجهزة الإلكترونية لدى الأسر، حيث بلغت نسبة الأسر التي تمتلك أجهزة إلكترونية 81.4% (بواقع 57 أسرة)، وهي النسبة الأعلى بين عينات الدراسة، في حين بلغت نسبة الأسر التي لا تمتلك هذه الأجهزة 18.6% فقط (13 أسرة)، وهي نسبة ضئيلة بالمقارنة.

نستنتج من خلال المعطيات السابقة هيمنة التكنولوجيا وانتشارها الواسع داخل البيئة الأسرية، مما يشير إلى سهولة الوصول إلى الأجهزة الإلكترونية وتنوع استخدامها. وينعكس هذا الوضع بشكل مباشر على أنماط لعب الأطفال، حيث تزداد فرصهم في استخدام الألعاب الإلكترونية داخل المنزل، وهو ما قد يؤثر على سلوكهم، وتفاعلهم الاجتماعي، وتوازن أنشطة اللعب لديهم بين اللعب الإلكتروني واللعب التقليدي.

الجدول 11: طبيعة الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة

الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
ألعاب عدوانية	26	37,1%
ألعاب تعلمية	05	27,1%

ألعاب مغامرة	20	28,6%
ألعاب واقعية	19	27,1%
المجموع	70	100%



شكل 10يمثل طبيعة الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة

يوضح الجدول رقم (11) أن الألعاب العدوانية تحتل المرتبة الأولى بين الألعاب المفضلة لدى الأطفال بنسبة 37.1%، حيث بلغ عدد الأطفال الذين يفضلونها 26 طفلًا. تليها ألعاب المغامرة بنسبة 28.6% (20 طفلًا)، ثم الألعاب الواقعية بنسبة 27.1% (19 طفلًا)، في حين تحظى الألعاب التعليمية بنسبة منخفضة بلغت 7.1% فقط (5 أطفال).

تشير نتائج الدراسة إلى أن الألعاب العدوانية تحظى بأعلى نسبة تفضيل بين الأطفال، تليها ألعاب المغامرة والألعاب الواقعية، بينما تحظى الألعاب التعليمية باهتمام أقل. وتتفق هذه النتائج مع العديد من الدراسات العربية التي أشارت إلى تفضيل الأطفال للألعاب العدوانية وألعاب المغامرة. **ففي دراسة أجراها عبد الله محمد (2018، ص 45)** أظهرت أن الألعاب العدوانية هي الأكثر جذبًا للأطفال، بينما أظهرت دراسة لـ **سارة أحمد (2019، ص 32)**

ضعف اهتمام الأطفال بالألعاب التعليمية رغم أهميتها التربوية. وتشدد هذه الدراسات على ضرورة تطوير محتوى الألعاب التعليمية لجعلها أكثر جاذبية وفاعلية للأطفال.

نستنتج من خلال ما سبق الحاجة الملحة لتطوير الألعاب التعليمية بحيث تصبح أكثر جاذبية وفعالية من الناحية التربوية. إن تحسين محتوى هذه الألعاب سيساعد في تعزيز القيم التعليمية والتربوية لدى الأطفال، مع الحفاظ على عنصر الترفيه الذي يجذبهم، مما يسهم في تحقيق توازن صحي بين التسلية والتعلم.

جدول رقم 12: يبيّن العلاقة بين الألعاب الالكترونية ومتغير الجنس

الجنس / الاحتمالات	ذكر		أنثى		مجموع	
	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة
ألعاب عدوانية	18	50	8	23.5	26	37,1
تعليمية	1	2,8	4	11.8	5	7.1
مغامرة	5	13,3	15	44.1	20	28.6
واقعية	12	33,3	7	20.6	19	27.1
المجموع	36	100	34	100	70	100

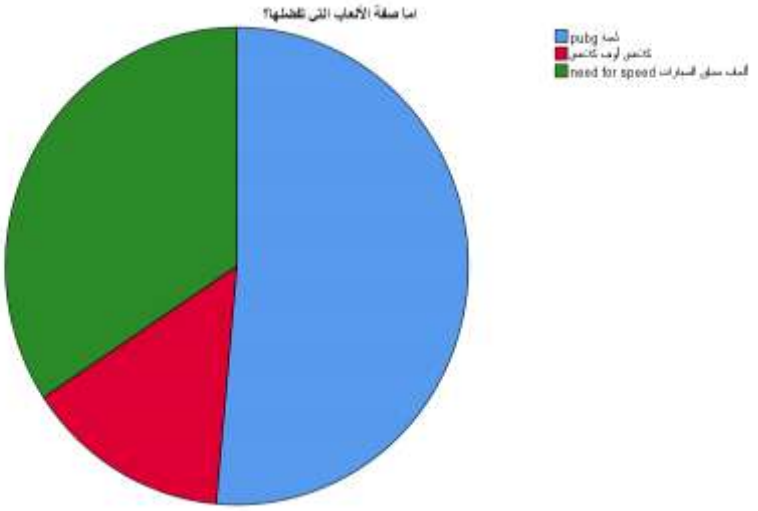
يبين الجدول رقم (12) توزيع تفضيلات طبيعة الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث. نلاحظ أن الألعاب العدوانية تحظى بأعلى نسبة تفضيل لدى الذكور، حيث بلغت نسبتهم 50% (18 مشاركًا)، مقابل 23.5% فقط لدى الإناث (8 مشاركات). أما الألعاب المغامرة، فتأتي في المرتبة الثانية من حيث التفضيل عند الإناث بنسبة 44.1% (15 مشاركة)، مقارنة بنسبة 13.3% فقط للذكور.الألعاب الواقعية يفضلها 33.3% من الذكور

مقابل 20.6% من الإناث.أما الألعاب التعليمية فهي الأقل تفضيلًا لدى كلا الجنسين، لكن بنسبة أعلى قليلًا لدى الإناث (11.8%) مقارنة بالذكور (2.8%) .

توضح هذه النتائج وجود تباين واضح في طبيعة الألعاب المفضلة بين الجنسين، وهو ما يعكس اختلاف أساليب وميول التواصل والترفيه بين الذكور والإناث، فبينما يميل الذكور إلى الألعاب العدوانية والواقعية، تميل الإناث أكثر إلى الألعاب المغامرة والتعليمية، مما يعكس اختلاف في طبيعة الاهتمامات النفسية والاجتماعية بين الجنسين.

الجدول رقم13: يبين صفة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفال:

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
لعبة Pubg	36	51,4
كلانش أوف كلانس	10	14,3
ألعاب سباق السياراتneed for speed	24	34,3
المجموع	70	100%



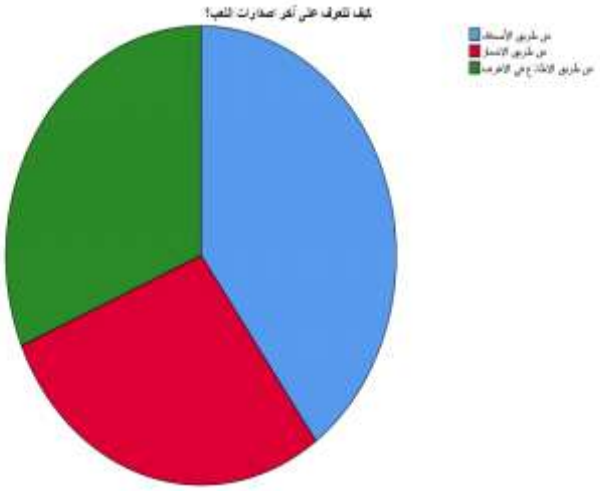
شكل11 يمثل صفة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفال

يوضح الجدول السابق أن اللعبة الأكثر تفضيلًا لدى الأطفال هيPubg ، حيث بلغت نسبتهم 51.6% بعدد 36 طفلاً. تليها لعبة سباق السيارات بنسبة 34.3% بعدد 24 طفلاً، في حين جاءت الألعاب الأخرى بنسبة 14.3% بعدد 10 أطفال فقط.

نستنتج أن لعبة Pubg تحظى بشعبية واسعة بين الأطفال، ويعود ذلك إلى انتشارها الكبير في الآونة الأخيرة، بالإضافة إلى شهرتها الواسعة وإمكانية اللعب الجماعي والمشاركة مع الأصدقاء من مختلف البلدان، مما يعزز من جانب التفاعل الاجتماعي والتنافس بين اللاعبين.

الجدول رقم14: يبين مصادر تعرف الأطفال على أحدث إصدارات الألعاب الإلكترونية

الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
عن طريق الأصدقاء	28	40%
عن طريق الاشعار	20	28,6%
عن طريق الاطلاع على الانترنت	22	31,4%
المجموع	70	100%



شكل رقم12 يمثل مصادر تعرف الأطفال على أحدث إصدارات الألعاب الإلكترونية

يوضح جدول رقم (14) أن معظم الأطفال يتعرفون على أحدث إصدارات الألعاب من خلال الأصدقاء، حيث بلغت نسبتهم 40% بتكرار (28 طفلًا). تليها نسبة 31.4% بتكرار (22 طفلًا) ممن يتعرفون على الإصدارات الجديدة عبر الإنترنت، وأخيرًا نسبة 28.6% بتكرار (20 طفلًا) الذين يتلقون المعلومات عبر الإشعارات.

يمكننا أن نستنتج من هذه النتائج أن الأصدقاء يشكلون المصدر الرئيسي للمعلومات حول أحدث الألعاب، مما يعكس أهمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال. كما أن الإنترنت يعد مصدرًا مهمًا بسبب توفره لدى معظم الأسر، في حين تبقى الإشعارات وسيلة إضافية لكنها أقل انتشارًا.

الجدول رقم15 : يبين شعور أفراد العينة عند التوقف عن لعب الألعاب المفضلة لديهم

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
شعور عادي	49	70
القلق والتوتر	18	25,7
التعب	3	4,3
المجموع	70	100%

يوضح الجدول رقم (15) أن أغلبية الأطفال من عينة الدراسة، بنسبة 70% (تكرار 49 طفلًا)، يشعرون بحالة طبيعية عند التوقف عن اللعب، مما يدل على أن الانقطاع عن الألعاب لا يسبب لهم عادةً اضطرابات أو مشاعر سلبية واضحة. ويمكن تفسير هذا الشعور الطبيعي بأن اللعب يُعد نشاطًا ترفيهيًا يمكن للأطفال التوقف عنه بسهولة في معظم الأحيان (الجمل، 2015، ص62).

ومع ذلك، يعاني نحو 25.7% من الأطفال (تكرار 18 طفلًا) من مشاعر القلق والتوتر عند التوقف عن اللعب. يفسر علماء النفس هذه الحالة بأن الألعاب الإلكترونية قد تصبح في بعض الأحيان الوسيلة الأساسية للترفيه والتواصل الاجتماعي للأطفال، مما يجعل التوقف المفاجئ عنها يشبه نوعًا من "الانسحاب"، ويولد شعورًا بالتوتر والقلق النفسي (محمود، 2017، ص 48). وقد يزداد هذا الشعور إذا كان الطفل يقضي وقتًا طويلاً في اللعب أو يعتمد عليه لتلبية احتياجاته الاجتماعية أو العاطفية.

أما نسبة صغيرة جدًا من الأطفال، حوالي 4.3% (تكرار 3 أطفال)، فيشعرون بالتعب والإرهاق عند التوقف عن اللعب، ويرجع ذلك إلى الإجهاد البدني والنفسي الناتج عن الجلوس لفترات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية دون أخذ فترات راحة مناسبة. وأظهرت الدراسات أن هذا التعب لا يقتصر على الجانب الجسدي فحسب، بل يؤثر أيضًا على الحالة المزاجية والتركيز، وقد يسبب شعورًا عامًا بالإرهاق (السميري، 2019، ص 29).

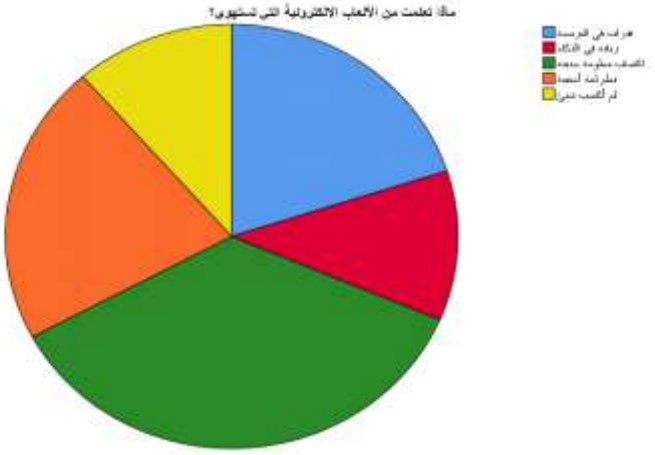
بناءً عليه، نستنتج أن معظم الأطفال يتعاملون مع توقف اللعب بشكل طبيعي دون اضطرابات نفسية واضحة، إلا أن هناك شريحة لا يستهان بها تعاني من التوتر والقلق، وربما التعب الجسدي، مما يبرز أهمية توعية الأهالي والمربين بضرورة تنظيم وقت اللعب وفترات الراحة للأطفال.

4. عرض تحليل نتائج المحور الثالث::تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

الجدول رقم16: يبين توزّيع ما تعلّمه أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية المفضّلة لديهم

الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
قدرات في البرمجة	14	20,0%

زيادة الذكاء	8	11,4%
اكتساب معلومة جديدة	25	35,7%
تعلم لغة أجنبية	15	21,4%
لم أكتسب شيء	8	11,4
المجموع	70	100%



شكل رقم14يمثل توزّيع ما تعلّمه أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية المفضّلة لديهم

يوضح الجدول رقم (16) أن الأطفال يكتسبون من الألعاب الإلكترونية مهارات ومعلومات متنوعة، إذ بلغت نسبة الأطفال الذين اكتسبوا معلومة جديدة 35.7% (تكرار 25 طفلًا)، يليهم من تعلموا لغة أجنبية بنسبة 21.4% (تكرار 15 طفلًا)، ثم من اكتسبوا مهارات في البرمجة بنسبة 20% (تكرار 14 طفلًا)، وأخيرًا نسبة متساوية بلغت 11.4% (تكرار 8 أطفال) لكل من زيادة الذكاء وعدم اكتساب أي شيء.

يرجع هذا التوزيع إلى تنوع تصميم الألعاب ومحتوياتها، حيث تشجع الألعاب التعليمية والتفاعلية على اكتساب مهارات متعددة (الحمادي، 2020، ص 55). وقد أظهرت دراسة العلي (2018، ص 40) أن الألعاب الإلكترونية قادرة على تعزيز التعلم بطرق غير تقليدية

من خلال التفاعل مع المحتوى، مما يساعد الأطفال على اكتساب معلومات جديدة وتطوير مهارات إدراكية.

أما فيما يخص تعلم اللغات الأجنبية، فقد بينت دراسة النجار (2019، ص 33) أن الألعاب التي تحتوي على محتوى نصي وصوتي بلغة أجنبية تحسن مهارات الأطفال في اللغة، مما يجعل اللعب وسيلة محفزة لتعلم اللغات.

وفيما يتعلق بتعلم البرمجة، أكدت دراسة السيد (2021، ص. 28) أن الألعاب التي تدمج التفكير المنطقي وعناصر البرمجة تساهم في رفع القدرات التقنية للأطفال، وتنمي مهارات التحليل وحل المشكلات.

كما أظهرت دراسة الهاشمي (2017، ص 50) أن الألعاب الاستراتيجية تعزز ذكاء الأطفال من خلال تنمية التفكير الاستراتيجي والقدرة على اتخاذ القرارات، وهو ما يتوافق مع نسبة الأطفال الذين لاحظوا زيادة في الذكاء.

مع ذلك، هناك نسبة من الأطفال لم يكتسبوا مهارات جديدة من الألعاب، ويرجع ذلك إلى نوعية الألعاب التي يلعبونها، حيث أشارت دراسة الزهيري (2016، ص45) إلى أن الألعاب الترفيهية فقط أو ذات المحتوى الضعيف لا تقدم فوائد تعليمية تذكر.

الجدول رقم17: يبين توزيع ما يتعلّمه التلاميذ من الألعاب الإلكترونية وفقًا للمستوى التعليمي

المستوى الدراسي / الاحتمالات	ثالثة متوسط		رابعة متوسط		المجموع	
	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة
قدرات في البرمجة	6	15.8	8	25	14	20

زيادة في الذكاء	6	15.8	2	6.3	8	11.4
إكتساب معلومة جديدة	15	39.5	10	31.3	25	35.7
تعلم لغة أجنبية	9	23.7	6	18.8	15	21.4
لم أكتسب شيء	2	5.3	6	18.8	8	11.4
المجموع	38	100	32	100	70	100

يُظهر الجدول السابق توزيع إجابات التلاميذ من مستويي الثالثة والرابعة متوسط حول ما تعلموه من الألعاب الإلكترونية، وقد كشفت المعطيات عن تفاوت واضح في تصوراتهم بشأن الفوائد التعليمية أو المهارية التي يمكن أن توفرها هذه الألعاب.

أول ما يمكن ملاحظته هو أن نسبة معتبرة من التلاميذ في كلا المستويين صرّحوا بأنهم اكتسبوا معلومات جديدة من خلال الألعاب، حيث بلغت هذه النسبة 39,5% لدى تلاميذ الثالثة متوسط و 31,3% لدى تلاميذ الرابعة متوسط .وهذا يعكس أن عدداً لا بأس به من الألعاب يقدّم محتويات معرفية أو ثقافية تثير اهتمام التلاميذ وتُكسبهم معارف جديدة.

ثانيًا، جاءت تعلم اللغة الأجنبية في المرتبة الثانية، حيث بلغت النسبة 23,7% لدى تلاميذ الثالثة و18,8%لدى تلاميذ الرابعة .هذا يُظهر الدور المتزايد للألعاب الإلكترونية، خاصة تلك المصممة باللغات الأجنبية، في دعم مهارات التلاميذ اللغوية، لاسيما في ظل التفاعل المتكرر مع محتوى اللعب وبيئاته النصيّة أو الصوتيّة.

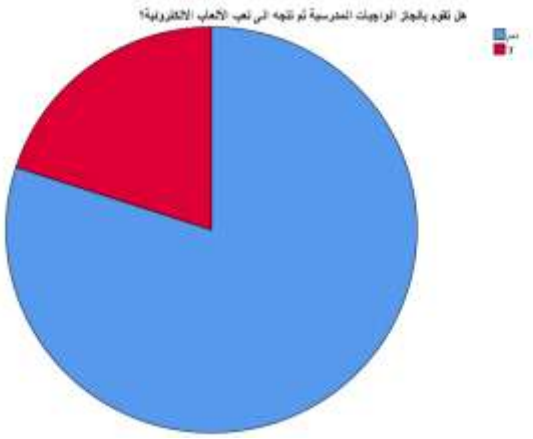
ثالثًا، يظهر حضور واضح لـ المهارات التقنية والبرمجية، حيث صرّح 25% من تلاميذ الرابعة و15,8%من تلاميذ الثالثة بأنهم اكتسبوا قدرات في البرمجة من خلال الألعاب .يعود ذلك على الأرجح إلى بعض الألعاب التعليمية أو التفاعلية التي تتضمن مهامًا تعتمد على التفكير المنطقي أو تتطلب معرفة بأساسيات البرمجة.

أما ما يتعلق بـ زيادة الذكاء، فقد جاءت النسب منخفضة نسبيًا مقارنة بباقي الفوائد، إذ لم تتجاوز 15,8% في كلا المستويين، ما قد يُشير إلى أن التلاميذ لا يربطون بشكل مباشر بين الذكاء والألعاب الإلكترونية، أو أنهم لا يشعرون بتأثير واضح للألعاب على قدراتهم الذهنية العامة.

أخيرًا، نلاحظ أن فئة التلاميذ الذين صرّحوا بأنهم لم يكتسبوا شيئًا من الألعاب الإلكترونية شكلت الأقلية بنسبة11,4% ، وهي نسبة محدودة مقارنة بباقي التصنيفات، ما يعكس تصوّرًا عامًا إيجابيًا لدى التلاميذ عن الفوائد الممكنة من الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 18: يبيّن نسبة الأطفال الذين ينجزون واجباتهم المدرسية قبل التوجه إلى الألعاب الإلكترونية

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
نعم	56	80%
لا	14	20%
المجموع	70	100%



شكل رقم14يمثل نسبة الأطفال الذين ينجزون واجباتهم المدرسية قبل التوجه إلى الألعاب الإلكترونية

يبين الجدول رقم (18) أن غالبية الأطفال، بنسبة تصل إلى (بتكرار 56 مفدردة)، يحرصون على إنجاز واجباتهم المدرسية **أولاً** قبل الانتقال إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية. وأظهرت البيانات أن نسبة أقل من الأطفال، تبلغ **20%**(بتكرار مفردة14)، يباشرون اللعب دون الالتزام بأداء واجباتهم الدراسية مسبقًا.

يعكس هذا التوزيع أثرًا واضحًا للتربية الأسرية والرقابة الأبوية، حيث تشير النتائج إلى أن التوجيه والمراقبة من قبل أولياء الأمور يسهمان بشكل كبير في تنظيم سلوك الأطفال وتحديد أولوياتهم اليومية. وغالبًا ما يقوم الوالدان بوضع قواعد واضحة تشترط إنجاز الواجبات الدراسية قبل السماح باستخدام الألعاب الإلكترونية، وهي ممارسة تؤكدها مجموعة من الدراسات الحديثة.

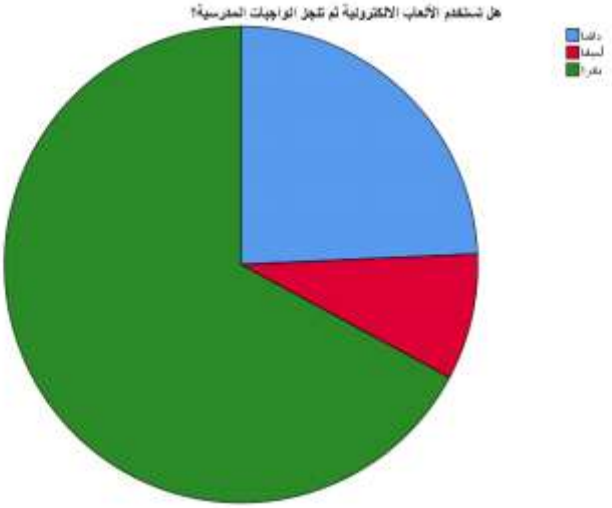
فقد أظهرت دراسة الخطيب (2018، ص 72) أن إشراف الأهل والمتابعة المستمرة لهما دور حاسم في تنظيم أوقات الأطفال والحد من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على تحصيلهم الدراسي. كما أشار الحمزاوي (2020، ص 85) إلى أن تحديد أوقات للعب تكون بعد الانتهاء من المهام الدراسية يساهم في خلق توازن صحي بين الدراسة والترفيه، مما ينعكس إيجابًا على الأداء الأكاديمي للطفل ويعزز من التزامه بالمسؤوليات التعليمية.

بناءً على ما سبق، يمكن الاستنتاج أن الرقابة الأسرية الواعية والتوجيه السليم يسهمان في توجيه الأطفال نحو سلوك منظم ومعتدل، يُقدَّم فيه التعليم على الترفيه، ما يجعل الألعاب الإلكترونية أداة تحفيزية ومكافأة بعد إنجاز المهام التعليمية، وليس عامل تشتيت أو إهمال. وبالتالي، فإن هذا النمط من التربية يُعد من الآليات الفعالة للحد من الأثر السلبي للألعاب

الإلكترونية على التحصيل الدراسي، ويؤكد أهمية دور الأسرة في تحقيق التوازن بين متطلبات التعلم ووسائل الترفيه الحديثة.

الجدول رقم19 : يبيّن مدى استخدام عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية قبل إنجاز الواجبات المدرسية

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
دائما	17	24,3 %
أحيانا	6	8,6 %
نادرا	47	67,1 %
المجموع	70	100 %



شكل 16 يمثل مدى استخدام عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية قبل إنجاز الواجبات المدرسي

من خلال قراءة الجدول أعلاه، نجد أن نسبة 24.3%من الأطفال (بتكرار 17) يفضلون دائمًا اللعب بالألعاب الإلكترونية قبل إنجاز واجباتهم المدرسية، مما يدل على وجود ميل واضح لتقديم النشاط الترفيهي على المهام الأكاديمية. في المقابل، فإن نسبة 8.6% فقط

(بتكرار 6) من الأطفال يقومون أحيانًا بإنجاز واجباتهم قبل اللعب، وهي نسبة محدودة تعكس قلة من الأطفال لديهم نوع من التوازن أو التحكم الذاتي في ترتيب أولوياتهم. أما النسبة الأكبر، والتي بلغت 67.1 (%بتكرار 47)، فتُظهر أن معظم الأطفال يختارون اللعب أولًا ثم يشرعون في أداء واجباتهم، وهو ما يشير إلى نمط سلوكي شائع في هذا الجيل.

هذا السلوك يعكس جانبًا نفسيًا وسلوكيًا مألوفًا لدى الأطفال، إذ يميلون بطبيعتهم إلى الأنشطة الممتعة والجاذبة مثل الألعاب الإلكترونية، ويتجنبون في كثير من الأحيان الواجبات المدرسية التي قد تُشعرهم بالملل أو الضغط. وكما أوضح الحميدي(2019)، فإن التفاعل مع الألعاب الإلكترونية يُحفّز مشاعر المتعة والانغماس، وهو ما يجعل الأطفال يفضلونها على النشاطات التي تتطلب جهدًا عقليًا أو التزامًا.

إضافة إلى ذلك، تلعب البيئة الأسرية دورًا مهمًا في تشكيل هذا السلوك. فالأطفال الذين ينشؤون في بيئة لا توفر الرقابة الكافية أو لا تُشجع على تنظيم الوقت وترتيب الأولويات غالبًا ما يُقدِمون على تأجيل الواجبات المدرسية إلى ما بعد الانتهاء من اللعب، وهو ما قد يؤثر سلبًا على أدائهم الأكاديمي. كما أشارت الخطيب (2018) إلى أن غياب التوجيه الأسري قد يؤدي إلى ضعف في مهارات الانضباط الذاتي لدى الأطفال، وبالتالي تأثر جودة الواجبات والقدرة على التركيز أثناء الدراسة.

بناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن هناك حاجة ملحة لتوعية الأسر والمعلمين حول أهمية ترسيخ عادات تنظيم الوقت لدى الأطفال، وتعزيز الوعي بالتوازن بين الأنشطة الترفيهية والدراسية، لضمان تحقيق نمو معرفي وسلوكي متوازن.

الجدول رقم20: يبيّن هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى سلوكيات معينة لدى أفراد عينة الدراسة.

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
إهمال الواجبات المدرسية	8	%11,4
عدم القدرة على النهوض باكرا	21	%30
السهر لوقت طويل من الليل	28	%40
عدم القدرة على التركيز في الدرس	13	%18,6
المجموع	70	%100

الجدول رقم (20) يوضح نتائج قضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تبين أن النسبة الأكبر من الأطفال يسهرون لوقت متأخر من الليل، وقد بلغت نسبتهم 40% (بتكرار 28). يلي ذلك الأطفال الذين يعجزون عن الاستيقاظ باكرًا بنسبة 30%(بتكرار 21)، ثم الذين يعانون من ضعف التركيز في الدروس بنسبة 18.6%(بتكرار 13)، وأخيرًا الذين يهملون واجباتهم المدرسية بنسبة 11.4% (بتكرار 8).

وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي بشكل رئيس إلى السهر لوقت متأخر، وهو ما يمكن إرجاعه غالبًا إلى ضعف الرقابة الأبوية . ويترتب على هذا السهر صعوبة الاستيقاظ في الصباح، مما يؤدي إلى التأخر عن الدوام المدرسي، بالإضافة إلى انخفاض القدرة على التركيز خلال الحصص الدراسية نتيجة قلة النوم، مما يؤثر سلبًا على استيعاب وفهم المواد الدراسية .وفي نهاية المطاف، ينعكس هذا النمط السلوكي في إهمال الواجبات المنزلية، مما يؤدي إلى تدهور المستوى الأكاديمي لدى الأطفال بسبب الاستخدام المفرط والمستمر للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم21: يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على نتائج الدراسة

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
نعم	22	31,4%
لا	48	68,6%
المجموع	70	100%

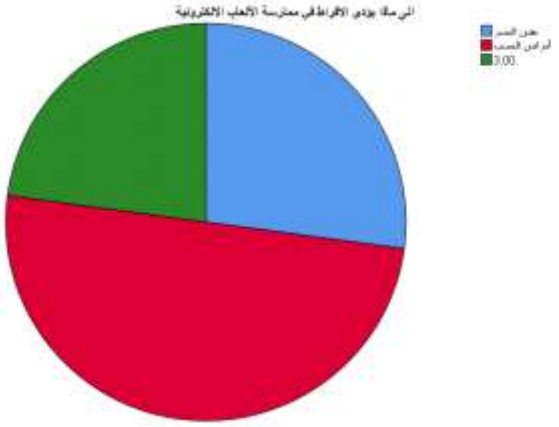
يبين الجدول رقم (21) تأثير قضاء وقت طويل في لعب الألعاب الإلكترونية على بعض سلوكيات الأطفال وحياتهم الدراسية، حيث نجد أن أغلبية الأطفال40% ،(بتكرار 28) بسهرون لفترات طويلة في الليل، يليهم 30% (بتكرار 21) ممن يعانون من عدم القدرة على النهوض مبكرًا، ثم) 18.6% (بتكرار 13) ممن يعانون من ضعف التركيز في الدرس، وأخيرًا 11.4%(بتكرار 8) ممن يهملون واجباتهم المدرسية.

يمكن تفسير هذه النتائج بأن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى اضطرابات في نمط النوم، وهو ما تؤكده العديد من الدراسات النفسية، حيث يرتبط السهر لوقت متأخر بانخفاض جودة النوم وتأثيره السلبي على النشاط الذهني والتركيز خلال اليوم الدراسي (الحميدي، 2019، ص52). كما أن عدم القدرة على النهوض باكرًا يؤثر بدوره على انتظام حضور الطفل للمدرسة واستيعابه للمناهج الدراسية.أما تأثير ضعف التركيز وإهمال الواجبات، فيعود إلى التعب الذهني الناتج عن السهر.

الجدول رقم 22: يبين الى ماذا يؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
نقص البصر	19	27,1
أمراض العصب	35	50

عدم إستيعاب وفهم الدرس	16	22,9



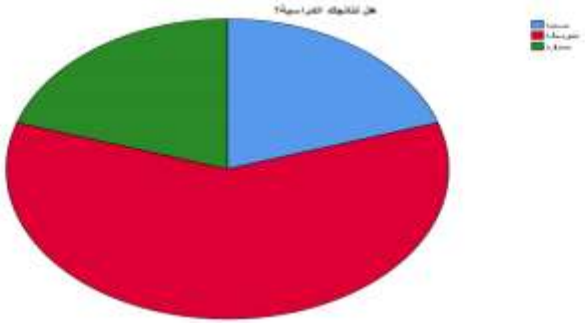
شكل19 يمثل الى ماذا يؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية

تشير البيانات الواردة في الجدول السابق إلى التأثيرات السلبية للإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تحتل أمراض الجهاز العصبي المرتبة الأولى بنسبة 50% وبعدد 35 حالة، تليها مشاكل ضعف البصر بنسبة 27.1% وبعدد 20 حالة، نتيجة الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية. أما صعوبات الاستيعاب وفهم الدروس فتمثل نسبة 22.9% بعدد 16 حالة، ويعود ذلك إلى تضييع الأطفال لأوقاتهم في اللعب على حساب الدراسة والمذاكرة.

وترجع هذه التأثيرات السلبية إلى طبيعة الألعاب الإلكترونية التي تجذب الأطفال بشكل كبير، مما يجعلهم يندمجون فيها بشكل مفرط. هذا الانغماس يؤدي إلى إهمال الجوانب الصحية والتعليمية، ويؤثر سلبًا على نمو الطفل العقلي والجسدي، خاصة في غياب التوازن بين وقت اللعب والنشاطات الأخرى. وقد أشارت دراسة صادرة عن منظمة الصحة العالمية (WHO, 2018) إلى أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى ما يعرف بـ"اضطراب الألعاب(Gaming Disorder) "، وهو حالة معترف بها تؤثر على الصحة النفسية والسلوكية.

الجدول رقم 23: يبين تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال

الاحتمالات	تكرار	النسبة المئوية
ضعيفة	14	%،20
متوسطة	42	%،60
ممتازة	14	%،20
المجموع	70	100%



شكل20 يبين تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال

يوضح الجدول السابق توزيع احتمالات ممارسة الألعاب الإلكترونية بين المشاركين، حيث قُسّمت إلى ثلاث فئات رئيسية: ضعيفة، متوسطة، وممتازة. يتبين من النتائج أن النسبة الأكبر من المشاركين تقع ضمن فئة الاحتمال المتوسط، حيث شكّلت هذه الفئة 60.0% من إجمالي العينة، أي ما يعادل 42 مشاركًا. هذا يشير إلى أن الغالبية يمارسون الألعاب الإلكترونية بدرجة معتدلة، دون الإفراط أو الإهمال، مما يعكس نمطًا متوازنًا نسبيًا في استخدام هذه الوسيلة الترفيهية.

تظهر فئة الاحتمال الضعيف بنسبة 20.0%(14 مشاركًا)، وهي نسبة متساوية مع فئة الاحتمال الممتاز التي تمثل كذلك 20.0%(14 مشاركًا). يُفهم من ذلك أن هناك توازنًا في الطرفين؛ فكما أن هناك من يمارس الألعاب الإلكترونية بدرجة عالية (ممتازة)، يوجد أيضًا من يقل استخدامه لها، سواء لأسباب صحية، تعليمية، أو تنظيمية.

بناءً على هذه المعطيات، يمكن القول إن الاستخدام المعتدل للألعاب الإلكترونية هو الأكثر شيوعًا بين العينة المدروسة، في حين تُشكّل حالات الاستخدام القليل والمكثف نسبًا أقل ومتساوية. وهذا التوزيع يشير إلى أهمية التوعية بأساليب الاستخدام السليم، بما يوازن بين الترفيه والمحافظة على الجوانب الصحية والسلوكية، خصوصًا مع الفئات العمرية الصغيرة.

السؤال المفتوح: اقتراحات الأطفال عينة الدراسة للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

في هذه المرحلة من الدراسة، تم إتاحة الفرصة للأطفال للتعبير بحرية عن آرائهم واقتراحاتهم حول كيفية التخفيف من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على تحصيلهم الدراسي، دون فرض إجابات محددة أو توجيه مسبق .هذا الأسلوب يُعدّ فعالاً لأنه يشجع الأطفال على التفكير النقدي وإبداء آرائهم الشخصية بناءً على تجربتهم الخاصة، مما يزيد من صدقية النتائج وعمقها.

بعد جمع وتحليل الردود، لوحظ أن هناك توافقًا واضحًا بين أغلب الأطفال حول عدد من التوصيات الأساسية، مثل تنظيم الوقت المخصص للعب والدراسة، التفكير بعقلانية في كيفية توزيع الأولويات، الحد من الإفراط في اللعب، وأهمية التركيز على الدراسة كأولوية أساسية. إن هذا التوافق يدل على مستوى وعي مرتفع بين الأطفال حول كيفية التوازن بين متطلبات الحياة الدراسية ومتعة الألعاب الإلكترونية، ويشير إلى أنهم يدركون تأثير سلوكياتهم على تحصيلهم الدراسي ومستقبلهم الأكاديمي.

كما يعكس هذا التوافق نجاح الطريقة التي تم بها جمع البيانات، حيث أن ترك المجال للتعبير الحر يتيح للأطفال الشعور بأن آراءهم مهمة، ويحفزهم على تحمل المسؤولية تجاه تنظيم أوقاتهم .بالإضافة إلى ذلك، فإن الاستماع لأصوات الأطفال أنفسهم يمنح الباحثين

والمعلمين والأهل مؤشرات حقيقية على ما يحتاجونه من دعم وتوجيه، مما يمكنهم من تصميم استراتيجيات تربوية أكثر فاعلية وملائمة.

من هنا، تظهر أهمية توفير بيئة حوارية تشجع على التعبير الحر والنقاش البناء بين الأطفال حول كيفية تحقيق التوازن الصحي بين اللعب والدراسة، وهذا بدوره يساهم في تنمية مهاراتهم الذاتية والذات انضباطية، ويقلل من الآثار السلبية المحتملة للألعاب الإلكترونية.

- **نتائج الدراسة:**

سيتم عرض نتائج الدراسة وتحليلها في ضوء المحاور الرئيسة وتساؤلات الدراسة التي تم تحديدها مسبقًا. وتهدف هذه النتائج إلى توضيح مدى تحقق أهداف الدراسة والإجابة على تساؤلاتها بشكل منهجي. وقد تم تقسيم النتائج إلى نوعين:

1. **النتائج الجزئية** :وهي النتائج المرتبطة بكل محور أو سؤال فرعي على حدة، وتُظهر استجابات أفراد العينة وتحليلات الباحث لكل جانب من جوانب الموضوع المدروس.
2. **النتائج العامة (الكلية)** :وهي النتائج التي تم استخلاصها بعد تحليل شامل للبيانات، وتهدف إلى تقديم إجابة متكاملة على السؤال الرئيس للدراسة، كما تسهم في الوصول إلى استنتاجات وتوصيات ذات طابع شمولي.

1.- النتائج في ضوء محاور الدراسة:

بعد تحليل المعطيات والمعلومات، تم التوصل إلى عدة نتائج من خلال الدراسة الميدانية، وهي كالتالي:

- تبين أن أغلب التلاميذ من جنس الذكور بنسبة51.4% ، بينما بلغت نسبة الإناث 48.6%.
- أظهرت النتائج أن أغلب التلاميذ من مستوى الثالثة متوسط بنسبة54.3% ، يليه مستوى الرابع متوسط بنسبة45.7% .

- بالنسبة للفئات العمرية، كانت الفئة الأكثر حضوراً بين 13 إلى 15 سنة بنسبة 68.6%، تليها الفئة من 15 إلى 17 سنة.
- أغلب أفراد العينة يلعبون الألعاب الإلكترونية أحياناً بنسبة44.3% ، تليها الفئة التي تلعب بشكل دائم بنسبة38.6% ، وأخيراً نسبة 17.1% يلعبون نادراً.
- أغلبية أوقات استخدام الألعاب عبر الهاتف كان يومياً بنسبة45.7% ، ثم أسبوعياً بنسبة27.1% ، وهي نفسها نسبة الاستخدام الشهري.
- نسبة الذين يقضون أقل من ساعة في اللعب كانت35.7% ، يليها 32.9% يقضون من ساعتين إلى ثلاث ساعات، و 31.4% يقضون من ساعة إلى ساعتين.
- أغلب التلاميذ يستخدمون أجهزتهم الخاصة في اللعب بنسبة 82.9%، يليهم مستخدمو أجهزة أفراد العائلة بنسبة14.3% ، وأقلية يستخدمون أجهزة الأصدقاء بنسبة2.9% .
- أوضحت النتائج تفضيل عينة الدراسة ممارسة الألعاب الالكترونية مع الأصدقاء بنسبة51.4% ، يليه ممارسة اللعب على انفراد بنسبة38.6% ، وأقل نسبة تفضل اللعب مع الأهل وهي10%.
- أظهرت النتائج بأن81.4% من أفراد العينة يمتلكون أجهزة إلكترونية، مقابل 18.6% لا يمتلكون.
- أبانت النتائج بأن الألعاب المفضلة لدى الأغلبية كانت لعبة pubg بنسبة51.4% ، تليها لعبة سباق السيارات بنسبة34.3% ، ثم لعبة كلانش أوف كلانس بنسبة 14.3%.
- كشفت النتائج بأن التعرف على آخر الإصدارات كان عبر الأصدقاء بنسبة40% ، ثم الإنترنت بنسبة31.4% ، وأخيراً الإشعارات بنسبة31.4%.
- أظهرت النتائج بأن شعور التلاميذ عند التوقف عن اللعب كان عاديًا بنسبة70% ، يليها القلق والتوتر بنسبة25.7% ، وأخيراً التعب بنسبة4.3% .

- أبانت النتائج بأن 35.7 % من الأطفال اكتسبوا معلومة جديدة من اللعب، و21.4% تعلموا لغة أجنبية جديدة، و20% طوروا قدرات في البرمجة، بينما 11.4%زاد ذكاؤهم أو لم يكتسبوا شيئاً.
- 80% أقرت النتائج بأن من التلاميذ يقومون بإنجاز الواجبات المدرسية ثم يلعبون، و 20% يلعبون قبل أداء الواجبات.
- إتضح من خلال النتائج بأن67.1% يستخدمون الألعاب الإلكترونية نادراً بعد أداء الواجبات، و 24.3%يستخدمونها أحياناً، **و 8.6%** يستخدمونها دائماً.
- قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى السهر بنسبة40% ، وعدم القدرة على النهوض بنسبة30% ، وعدم التركيز بنسبة18.6% ، وإهمال الواجبات المدرسية.
- 68.6% يرون أن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على المستوى الدراسي، و 31.4% يرون تأثيراً سلبياً.
- الإفراط في ممارسة الألعاب قد يؤدي إلى أمراض عصبية بنسبة50% ، ونقص البصر بنسبة27.1% ، وصعوبات في الفهم.
- أبرزت معطيات الدراسة بأن نتائج التلاميذ كانت متوسطة بنسبة60% ، و **20%** نتائج ضعيفة، و 20% نتائج ممتازة.

2. النتائج في ضوء تساؤلات الدراسة:

1. ما نوع الألعاب التي يمكن أن تكون لها تأثير إيجابي أو سلبي على التحصيل الدراسي؟

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب تأثيرها على التحصيل الدراسي إلى فئتين .الأولى تشمل الألعاب ذات الأثر الإيجابي، مثل الألعاب التعليمية التي تُقدم محتوى معرفيًا مفيدًا في مجالات اللغة، الحساب، والعلوم، وتُسهم في تطوير مهارات التفكير والتحليل .كما تُعد الألعاب التي تعتمد على حل الألغاز، والتخطيط، والتفكير الاستراتيجي مفيدة لتنمية المهارات المعرفية والانتباه .في المقابل، تضم الفئة الثانية الألعاب ذات التأثير السلبي، مثل الألعاب

العنيفة أو المليئة بالإثارة المفرطة، والتي قد تُولد سلوكيات عدوانية أو تشتت الذهن، كما أن الإفراط في اللعب يستهلك وقت الدراسة، ويؤدي إلى قلة النوم، وبالتالي تراجع في الأداء الدراسي .لذلك، فإن نوع اللعبة ومدة استخدامها هما العاملان الأساسيان في تحديد أثرها على التلميذ.

2. ما التأثيرات السلوكية الناتجة عن استخدام الألعاب الإلكترونية؟

يؤدي استخدام الألعاب الإلكترونية إلى ظهور مجموعة من السلوكيات المتباينة لدى التلاميذ، تختلف تبعًا لنوع الألعاب وفترة استخدامها. فمن جهة، يمكن لبعض الألعاب أن تسهم في تحسين مهارات التفكير المنطقي، وسرعة اتخاذ القرار، والقدرة على التركيز، والتنسيق بين العين واليد، وهي مهارات ضرورية في الحياة الدراسية واليومية .إلا أن هذه الإيجابيات قد تتحول إلى سلبيات عندما يصبح استخدام الألعاب مفرطًا أو دون رقابة .ففي هذه الحالة، قد تظهر سلوكيات مثل العدوانية، خاصة مع الألعاب العنيفة، بالإضافة إلى العزلة الاجتماعية، وتراجع التواصل مع الأسرة والمعلمين، واضطرابات النوم، والقلق، وقلة النشاط البدني، وكلها عوامل تؤثر بشكل سلبي على استقرار التلميذ النفسي والسلوكي، وتُضعف أداءه الدراسي.

3. ما دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتحصيل الدراسي؟

تلعب الألعاب التعليمية دورًا مهمًا في دعم العملية التعليمية، خاصة في ظل تنوع أساليب التعلم عند التلاميذ .إذ تساعد هذه الألعاب على تبسيط المفاهيم المعقدة، وتحفيز المشاركة النشطة، وخلق بيئة تفاعلية ممتعة داخل الفصل أو أثناء الأنشطة التربوية .كما تساهم في ترسيخ المعلومات من خلال الدمج بين الترفيه والمعرفة، مما يسهل حفظها واسترجاعها . وتعزز الألعاب التعليمية التركيز والانتباه، وتزيد من دافعية التلميذ نحو التعلم، لأنها تقدم المعرفة بطريقة غير تقليدية .وتُظهر الدراسات أن إدماج هذه الألعاب في المناهج الدراسية

يُحسن من أداء التلاميذ في الاختبارات، ويُنمّي مهاراتهم في الحساب واللغة والتفكير التحليلي.

4. كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ مرحلة المتوسط؟

يُظهر الواقع التربوي أن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة يختلف حسب نوع اللعبة وفترة استخدامها .فالألعاب التعليمية والموجهة لها أثر إيجابي في تحسين الفهم والاستيعاب، بينما تُعد الألعاب الترفيهية، خاصة العنيفة منها، من العوامل التي تؤدي إلى تراجع الأداء الأكاديمي عند الإفراط في استخدامها . فالتلميذ الذي يقضي وقتًا طويلًا في اللعب قد يهمل واجباته المدرسية، ويعاني من اضطرابات في النوم، ونقص في التركيز خلال الحصص الدراسية، مما ينعكس سلبًا على مستواه .أما الاستخدام المعتدل، وتحت إشراف الأسرة أو المعلمين، فيُمكن أن يجعل من الألعاب وسيلة محفزة للتعلم لا عبئًا عليه.

الخاتمة

في ضوء ما تم عرضه وتحليله من بيانات، وما تم التوصل إليه من نتائج، يمكن القول إن الدراسة قد ألقت الضوء على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسي لدى الطلبة. وقد كشفت النتائج عن وجود تأثيرات متفاوتة، بعضها سلبي يتعلق بزيادة الوقت المخصص للألعاب على حساب الدراسة، وبعضها الآخر قد يكون إيجابيًا في حال تم توجيه الألعاب بشكل تربوي أو استخدمت كوسيلة تعليمية.

إن هذه النتائج تؤكد أهمية الاعتدال في استخدام التكنولوجيا، وضرورة توعية الأسر والمؤسسات التعليمية بمخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، والعمل على تعزيز ثقافة الاستخدام الآمن والهادف لها. كما تدعو الدراسة إلى مزيد من الأبحاث المستقبلية التي تتناول هذه الظاهرة من زوايا متعددة، تشمل الجوانب النفسية والاجتماعية والسلوكية.

ونظرًا لأهمية الموضوع وتعدد أبعاده، نوصي بإجراء المزيد من الدراسات الأكاديمية المستمرة والمتعمقة التي تركز على مختلف جوانب هذه الظاهرة، سواء من الناحية النفسية أو الاجتماعية أو التعليمية. إن مواصلة البحث في هذا المجال سيسهم بلا شك في تقديم حلول واستراتيجيات فعالة تعزز من الفوائد وتقنن من المخاطر المتعلقة بالألعاب الإلكترونية.

وبهذا، تأمل الدراسة أن تكون قد أسهمت في إثراء المعرفة وفتحت آفاقًا جديدة للبحث العلمي في هذا المجال الحيوي.

قائمة المراجع والمصادر

أولا- الموسوعات والقواميس

1. الهيئة العامة للموسوعة العربية .(2016) .الموسوعة العربية الإلكترونية، دمشق : الجمهورية العربية السورية.
2. فاخر عاقل.(1971).معجم علم النفس: إنجليزي – فرنسي – عربي، (ط2)، بيروت: دار الملايين.
3. مسعود، جبران .(2005) .الرائد: المعجم الغني في اللغة والإعلام (ط3)، بيروت، لبنان: دار العلم للملايين.

ثانيا- قائمة الكتب

- الكتب باللغة العربية:

1. أحمد إبراهيم .(2000) .عناصر إدارة الفصل والتحصيل الدراسي .الإسكندرية: مكتبة المعارف الجديدة.
2. أحمد بدر أصول.(1981).البحث العلمي ومناهجه ،ط5، الكويت: وكالة المطبوعات.
3. بلقاسم سلطانية، وحسان الجيلالي.(2004).منهجية العلوم الاجتماعية .الجزائر: دار الهدى للنشر.
4. بن معجب الحامد، محمد.(1996).التحصيل الدراسي، (ط1)، الرياض: دار الصوتية.
5. الجمل، عبد الله محمد.(2013).علم نفس اللعب عند الطفل .القاهرة: دار الفكر العربي.
6. زينب سالم أحمد عبد الرحمن.(2015).الطفل العربي والثقافة الإلكترونية ، (ط1)، مصر: دار العلم والإيمان.
7. سلامة أحمد وآخرون. (1973). علم نفس الطفل للطلبة والمعلمين، (ط1)، الجزائر: ديوان المطبوعات الجزائرية.
8. سمير محمد حسين .(1986).بحوث الإعلام: الأسس والمبادئ .القاهرة: كلية الإعلام، جامعة القاهرة.
9. فضيل دليو .(2003).مدخل إلى الاتصال الجماهيري .الجزائر: جامعة منتوري قسنطينة.

10. قاسم علي الصراف .(2002) .القياس والتقويم في التربية والتعليم (د.ط). الإمارات: دار الكتاب الحديث.

11. لمعان مصطفى الجلالي. (2011). التحصيل الدراسي، (ط1)، الأردن: دار المسيرة.

12. محمد برو .(2001) .أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في مرحلة الثانوية . الجزائر: دار الأمل للطباعة والنشر والتوجيه.

13. محمد مقداد، وآخرون.(1998).قراءات في التقويم التربوي .الجزائر: جمعية الإصلاح الاجتماعي والتربوي.

14. محمد، عبد الله. (2018). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المدارس الابتدائية. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض.

15. مصلح الصالح. (2004). عوامل التحصيل الدراسي في المرحلة الجامعية، (ط1)، عمان: مؤسسة الوراق للنشر.

16. منال البلقاسمي.(2019).برمجة الألعاب الإلكترونية: محاكاة العقل البشري .مصر: دار التعليم الجامعي.

17. مها حسني الشحروري .(2008).الألعاب الإلكترونية في عصر، (ط1)،الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

18. هندي صالح الدين.(1958).أثر وسائل الإعلام على الطفل ،(ط1)، عمان: دار الفكر.

19. وليد سرحان .(2010).التوحد، مصر: دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.

1. Baer, R. H. (2005). *Videogames: In the beginning*. Rolenta Press.
2. Baer, R. H. (2014). *Postscript: Ralph Baer, a video-game pioneer*. The New Yorker
3. Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
4. Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.
5. Ferdig, Richard E. (2000). *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (Set of 3). USA.
6. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. Journal of Adolescence, 27(1), 5-22

7. Higinbotham, W. (1958). *Tennis for Two*. Brookhaven National Laboratory. Russell, S., Graetz, M., & Wiitanen, W. (1962). *Spacewar!*. Massachusetts Institute of Technology.
8. Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.
9. Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond*. Three Rivers Press.
10. Kowert, Rachel. *The Video Games Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*.
11. Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
12. Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2011). *Self-regulated learning and academic achievement: Theoretical perspectives* (2nd ed.). Routledge.

الكتب باللغة الأجنبية:

ثالثا- المجلات

- المجلات باللغة العربية

1. إبراهيم جناد. (2021). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، *مجلة الحوار الثقافية*، (1)10.
2. أحمد، سارة. (2019). دور الألعاب الإلكترونية في تكوين شخصية الطفل الاجتماعي، *مجلة* العلوم التربوية والنفسية، (3)15، 40-28.
3. الحمادي، سالم. (2020). الألعاب الإلكترونية والتعلم التفاعلي: دراسة تحليلية، مجلة التربية *والتقنية*، (2)5، 60-50.
4. الحمزاوي، محمد. (2020). تنظيم الوقت وأثره على التركيز والتحصيل الدراسي لدى الأطفال . *مجلة دراسات الطفولة*، (1)12، 93-82.
5. الحميدي، سامي. (2019). التأثير النفسي للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، مجلة العلوم النفسية، (3)15، 58-45.
6. الخطيب، سامي. (2018). دور الرقابة الأسرية في تنظيم استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي، مجلة التربية الحديثة، (3)11، 78-68.
7. الخطيب، نورة. (2018). دور الرقابة الأسرية في تنظيم أوقات الأطفال بين الدراسة والترفيه، مجلة التربية والتنمية، (2)10، 80-70.

8. الزهيري، سامي.(2016). تقييم محتوى الألعاب الإلكترونية من حيث الفائدة التعليمي، مجلة الدراسات الإعلامية، (1)9، 50-40.
9. السميري، خالد. (2019). إجهاد الأطفال في الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية .*مجلة علم النفس التطبيقي*، (1)9.
10. السيد، أحمد. (2021). تأثير الألعاب التعليمية على مهارات البرمجة لدى الأطفال، مجلة التكنولوجيا والتعليم، (4)12، .35-25
11. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق. (2012). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، مصر.
12. العلي، نورة. (2018). تعزيز التعلم لدى الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية، مجلة العلوم التربوية، (1)10، 45-35.
13. محمود، أحمد. (2017). تأثير الانسحاب من الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، مجلة العلوم النفسية، (2)12، 60-45.
14. النجار، محمد. (2019). دور الألعاب الإلكترونية في تعلم اللغات الأجنبية لدى الأطفال، مجلة اللغات الحديثة، (3)7، 40-30.
15. النووي بالطاهر، عاتقة غرغوطة. (2018). الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، العدد 8، ديسمبر 2018.
16. الهاشمي، علي. (2017). الألعاب الاستراتيجية وتنمية الذكاء لدى الأطفال، مجلة علم النفس التطبيقي، (2)8، 55-45.

المجلات باللغة الأجنبية:

1. Pujol, J., Fenoll, R., Forns, J., Martínez-Vilavella, G., Álvarez-Pedrerol, M., Rivas, I., ... & Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough? *Annals of Neurology*, 80(3), 424–433. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27463843

رابعا- الأطروحات والمذكرات

- **الأطاريح:**

1. فلاق، أحمد .(2008) .الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والتأثيرات (أطروحة دكتوراه)، جامعة الجزائر، قسم علوم الإعلام والاتصال.
2. غرافينز، مادلين .(1985) .*منهجية العلوم الاجتماعية عند العرب وعند الغرب* ، تر: فريديريك معتوق، بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع..
3. حموش، عبد الرزاق .(2014) .العلاقات الفرنسية *الجزائرية في الصحف اليومية الفرنسية والجزائرية* ،أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة الجزائر، قسم علوم الإعلام والاتصال.

-مذكرات الماستر :

1. بخوش، ميساء، وبن نخلة، نهاد .(2022) .تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، مذكرة ماستر غير منشورة، جامعة 8 ماي 1945 قالمة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع الاتصال.(
2. بلقاسم، ميرة .(2019) .خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري: دراسة على عينة من اللاعبين للعبة ساحة الهواة المعركة) ، مذكرة ماستر ، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، تخصص اتصال وعلاقات عامة.
3. بن العيطر، شيماء. (2022). أثر وسائل التواصل الاجتماعي على التحصيل الدراسي (الفيسبوك أنموذجًا): دراسة ميدانية بمتوسطة المجاهد بشوش البشير – سيدي عامر، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، الجزائر.
4. بن شريف، ليلى فاطمة .(2024).تأثير وسائل التواصل الاجتماعي على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط في متوسطة "الزهراء" بولاية البليدة (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة البليدة 2، الجزائر
5. قلقول، تميم، وأحمد، عبد النور .(2021) .الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية، مذكرة ماستر ، جامعة عبد الحميد مهري، قسنطينة.

خامسا– مصادر إلكترونية

1. Qustodio. (2025). Apps through the Ages – Australia Report. Retrieved from: https://www.qustodio.com/en/research/apps-through-the-ages-australia
2. World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Retrieved from https://www.who.int

الملاحق

ملحق رقم 1: إستمارة الدراسة

جامعة مولود معمري تيزي وزو

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم العلوم الانسانية

فرع علوم الاعلام والاتصال

تأثير الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الطور المتوسط في ولاية تيزي وزو

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في علوم الاعلام و الاتصال

تخصص إتصال جماهيري و الوسائط الجديدة

من إعداد الطالبة:

–دامية حملاوي

–سوهيلة داني

إشراف الاستاذ:

– د. نصيرة خالفي

السنة الجامعية 2025/2024

في إطار التحضير لمذكرة تخرج ماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص إطار الاتصال جماهيري والوسائط الجديدة، نضع بين أيديكم هذه الاستمارة التي تتمحور حول تأثير الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي. ونرجو منكم الإجابة عليها بكل صدق وموضوعية، كما نؤكد على أن المعلومات التي تدلون بها لن تستغل إلا في إطار البحث العلمي. وتقبلوا منا فائض الاحترام والتقدير.

ملاحظة: ضع علامة (x) امام الاجابة المناسبة:

البيانات الشخصية:

- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐
- السن: من 13إلى14 ☐ من 15 إلى 17 ☐
- المستوى : ثالثة متوسط ☐ رابعة متوسط ☐

المحور1: استخدامات الألعاب الالكترونية من خلال الهواتف الذكية

1. هل تقضي وقتلك في الألعاب الالكترونية:

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2. هل تستخدم الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي؟

يوميا ☐ أسبوعيا ☐ شهريا ☐ غير محدد ☐

3. كم وقت تقتضيه في لعب الألعاب الإلكترونية؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة الى2ساعة ☐ من 2 الى 3 ساعات ☐

أكثر من 3ساعات ☐

4. عبر أي جهاز تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

عبر جهاز خاص بك ☐ عبر جهاز أحد افراد عائلتك ☐ عبر جهاز الاصدقاء ☐

5. مع من تفضل لعب الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي؟

بمفردك ☐ مع الأصدقاء ☐ مع الأهل ☐

المحور الثاني: الألعاب المفضلة لدى تلاميذ متوسطة "بعبوش سعيد" عبر الهواتف الذكية

6. هل تتوفى أسرتكم أجهزة إلكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

7. إذا كانت الاجابة نعم أذكرها ؟.....

8. ما طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

ألعاب عدوانية ☐ تعليمية ☐ المغامرة ☐ ألعاب واقعية ☐

لا ادري ☐

9. ما صفة الألعاب التي تفضلها؟

لعبة PUBG ☐ كلانش أوف كلانس ☐

ألعاب سباق السيارات NEED FOR SPEED ☐

لعبة وصلة لكلمات متقطعة ☐

أخرى أذكرها .....

10.كيف تتعرف على أخر إصدارات اللعب؟

عن طريق الأصدقاء ☐ عن طريق الأخوة ☐ عن طريق الإشعار ☐

عن طريق الاطلاع في الانترنت ☐

11. بماذا تشعر عند التوقف عن لعب الالعاب المفضلة لديك؟

شعور عادي ☐ القلق والتوتر ☐ التعب ☐

المحور الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

12. ماذا تعلمت من الألعاب الالكترونية التي تستهوي؟

☐

القدرات في البرمجة ☐ زيادة الذكاء ☐ إكتساب معلومة جديدة تعلم لغة ☐

أجنبية لم اكتسب شيء ☐

13. هل تقوم بإنجاز الواجبات المدرسية ثم تتجه الى لعب الألعاب الالكترونية؟

.....

14.تستخدم الألعاب الالكترونية ثم تنجز الواجبات المدرسية؟

.....

15.هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي بك؟

16.إلى إهمال الواجبات المدرسية ☐ عدم القدرة على النهوض باكرا ☐

17.السهر لوقت طويل من الليل ☐ عدم القدرة على التركيز في الدرس ☐

أخرى اذكرها.....

18.هل ترى أن الألعاب الالكترونية تؤثر على نتائجك الدراسية؟

نعم ☐ لا ☐

19. اذا كانت نعم ما سبب ذلك؟

.....

الإفراط في ممارسة الالعاب الالكترونية ☐ ... غياب الرقابة الوالدية ☐

عدم إستيعاب وفهم الدرس ☐

أخرى اذكرها.....

20.هل نتائجك الدراسية :

ضعيفة ☐ متوسط ☐ ممتاز ☐

21.في رأيك ما كيف يمكن الحد من تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي؟

ملحق رقم 2: نماذج عن مخرجات spss

```
Votre période d'utilisation temporaire de IBM SPSS Statistics va expirer
dans 3885 jours.

GET
  FILE='C:\Users\PC\Documents\جداول.sav'.
DATASET NAME Jeu_de_données1 WINDOW=FRONT.
CROSSTABS
  /TABLES=جنس BY س1
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /CELLS=COUNT ROW
  /COUNT ROUND CELL
  /BARCHART.
```

Tableaux croisés

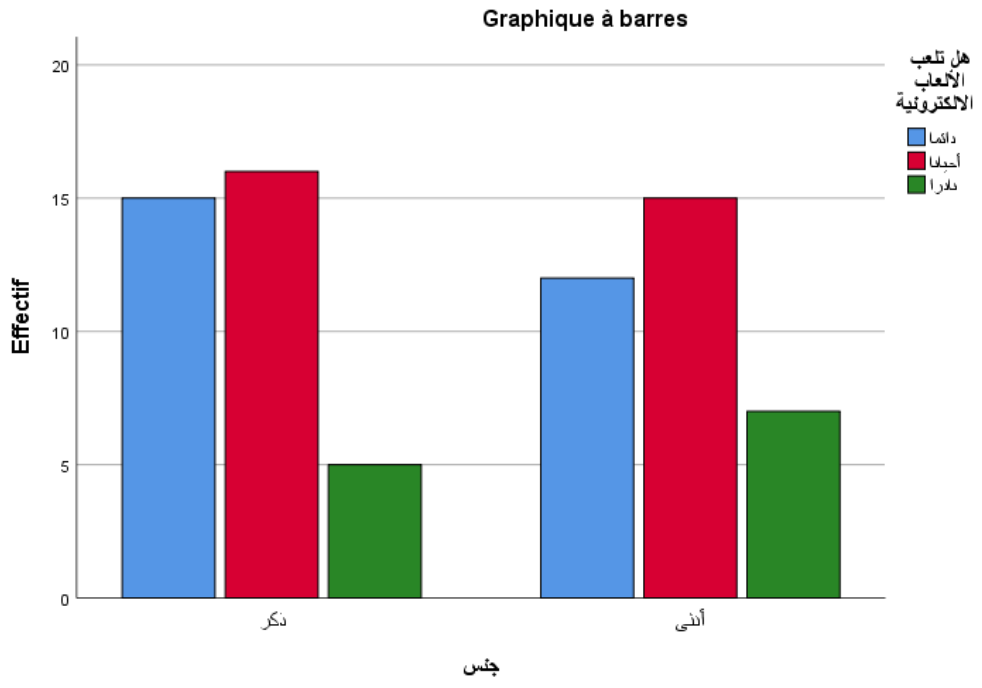
Remarques		
Sortie obtenue		12-MAY-2025 21:14:43
Commentaires		
Entrée	Données	C:\Users\PC\Documents\جداول.sav
	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	70
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque tableau sont basés sur toutes les observations avec données valides des plages spécifiées pour toutes les variables dans chaque tableau.
Syntaxe		CROSSTABS /TABLES=جنس BY س1 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT ROW /COUNT ROUND CELL /BARCHART.
Ressources	Temps de processeur	00:00:03,05
	Temps écoulé	00:00:01,50
	Dimensions demandées	2
	Cellules disponibles	524245

[Jeu_de_données1] C:\Users\PC\Documents\جداول.sav

Récapitulatif de traitement des observations					
	Observations				
	Valide		Manquant		Total
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N
الالكترونية الألعاب تلعب هل * جنس	70	100,0%	0	0,0%	70

Récapitulatif de traitement des observations	
	Observations
	Total
	Pourcentage
الالكترونية الألعاب تلعب هل * جنس	100,0%

الالكترونية الألعاب تلعب هل * جنس Tableau croisé						
			الالكترونية الألعاب تلعب هل			Total
			دائما	أحيانا	نادرا	
جنس	ذكر	Effectif	15	16	5	36
		% dans جنس	41,7%	44,4%	13,9%	100,0%
	أنثى	Effectif	12	15	7	34
		% dans جنس	35,3%	44,1%	20,6%	100,0%
Total		Effectif	27	31	12	70
		% dans جنس	38,6%	44,3%	17,1%	100,0%



```
CROSSTABS
  /TABLES=
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /CELLS=COUNT ROW
  /COUNT ROUND CELL
  /BARCHART.
```

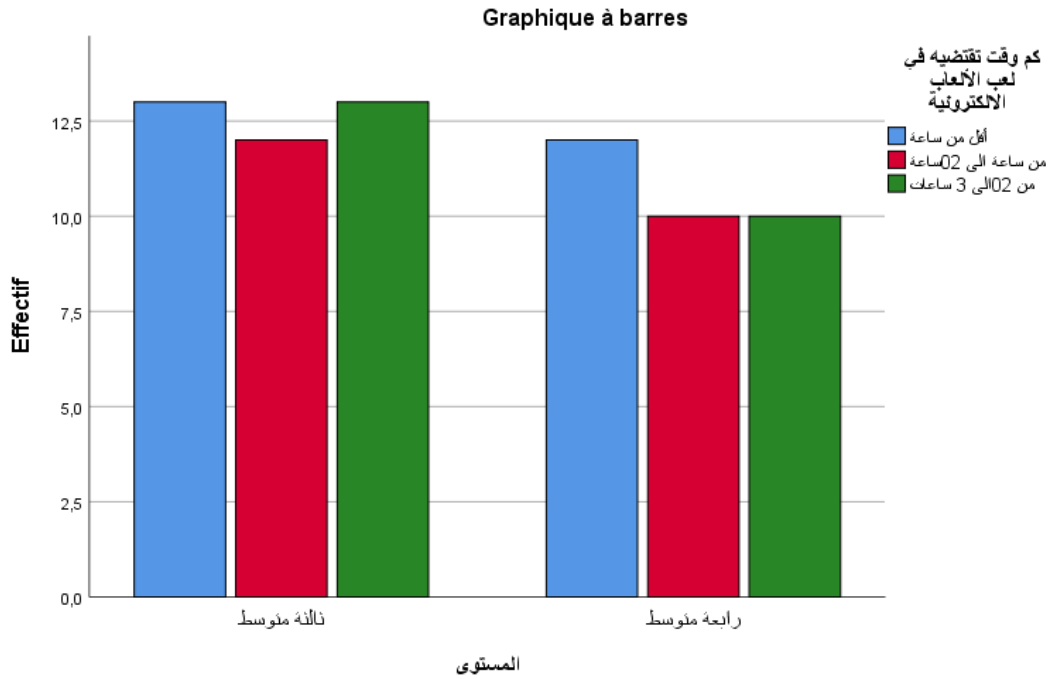
Tableaux croisés

Remarques		
Sortie obtenue		12-MAY-2025 21:15:39
Commentaires		
Entrée	Données	C:\Users\PC\Documents\جداول.sav
	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	70
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque tableau sont basés sur toutes les observations avec données valides des plages spécifiées pour toutes les variables dans chaque tableau.
Syntaxe		CROSSTABS /TABLES=المستوى BY س3 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT ROW /COUNT ROUND CELL /BARCHART.
Ressources	Temps de processeur	00:00:02,50
	Temps écoulé	00:00:00,97
	Dimensions demandées	2
	Cellules disponibles	524245

Récapitulatif de traitement des observations					
	Observations				
	Valide		Manquant		Total
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N
لعب في تقتضيه وقت كم * المستوى الالكترونية الألعاب	70	100,0%	0	0,0%	70

Récapitulatif de traitement des observations	
	Observations
	Total
	Pourcentage
الالكترونية الألعاب لعب في تقتضيه وقت كم * المستوى	100,0%

الالكترونية الألعاب لعب في تقتضيه وقت كم * المستوى Tableau croisé						
			الالكترونية الألعاب لعب في تقتضيه وقت كم			Total
			ساعة من أقل	ساعة02 الى ساعة من	ساعات 3 الى02 من	
المستوى	متوسط ثالثة	Effectif	13	12	13	38
		% dans المستوى	34,2%	31,6%	34,2%	100,0%
	متوسط رابعة	Effectif	12	10	10	32
		% dans المستوى	37,5%	31,3%	31,3%	100,0%
Total		Effectif	25	22	23	70
		% dans المستوى	35,7%	31,4%	32,9%	100,0%



```
CROSSTABS
  /TABLES=
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /CELLS=COUNT ROW
  /COUNT ROUND CELL
  /BARCHART.
```

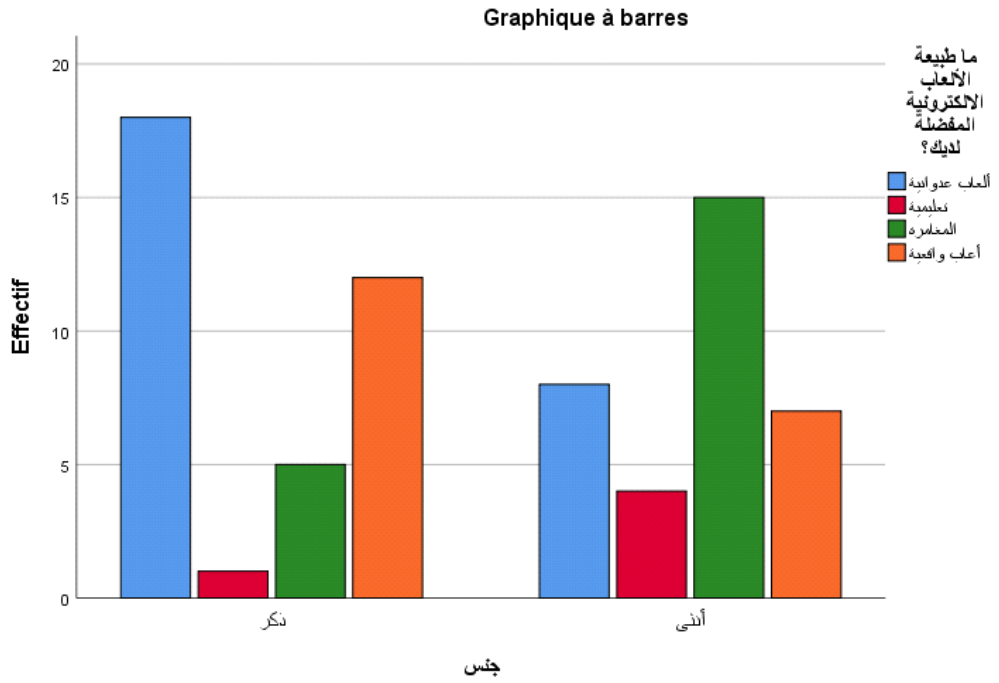
Tableaux croisés

Remarques		
Sortie obtenue		12-MAY-2025 21:17:15
Commentaires		
Entrée	Données	C:\Users\PC\Documents\جداول.sav
	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	70
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque tableau sont basés sur toutes les observations avec données valides des plages spécifiées pour toutes les variables dans chaque tableau.
Syntaxe		CROSSTABS /TABLES=جنس BY س7 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT ROW /COUNT ROUND CELL /BARCHART.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,64
	Temps écoulé	00:00:00,36
	Dimensions demandées	2
	Cellules disponibles	524245

Récapitulatif de traitement des observations					
	Observations				
	Valide		Manquant		Total
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N
الالكترونية الألعاب طبيعة ما * جنس لديك؟ المفضلة	70	100,0%	0	0,0%	70

Récapitulatif de traitement des observations	
	Observations
	Total
	Pourcentage
لديك؟ المفضلة الالكترونية الألعاب طبيعة ما * جنس	100,0%

لديك؟ المفضلة الالكترونية الألعاب طبيعة ما * جنس Tableau croisé							
			لديك؟ المفضلة الالكترونية الألعاب طبيعة ما				Total
			عدوانية ألعاب	تعليمية	المغامرة	واقعية أعاب	
جنس	ذكر	Effectif	18	1	5	12	36
		% dans جنس	50,0%	2,8%	13,9%	33,3%	100,0%
	أنثى	Effectif	8	4	15	7	34
		% dans جنس	23,5%	11,8%	44,1%	20,6%	100,0%
Total		Effectif	26	5	20	19	70
		% dans جنس	37,1%	7,1%	28,6%	27,1%	100,0%



```
CROSSTABS
  /TABLES=
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /CELLS=COUNT ROW
  /COUNT ROUND CELL
  /BARCHART.
```

Tableaux croisés

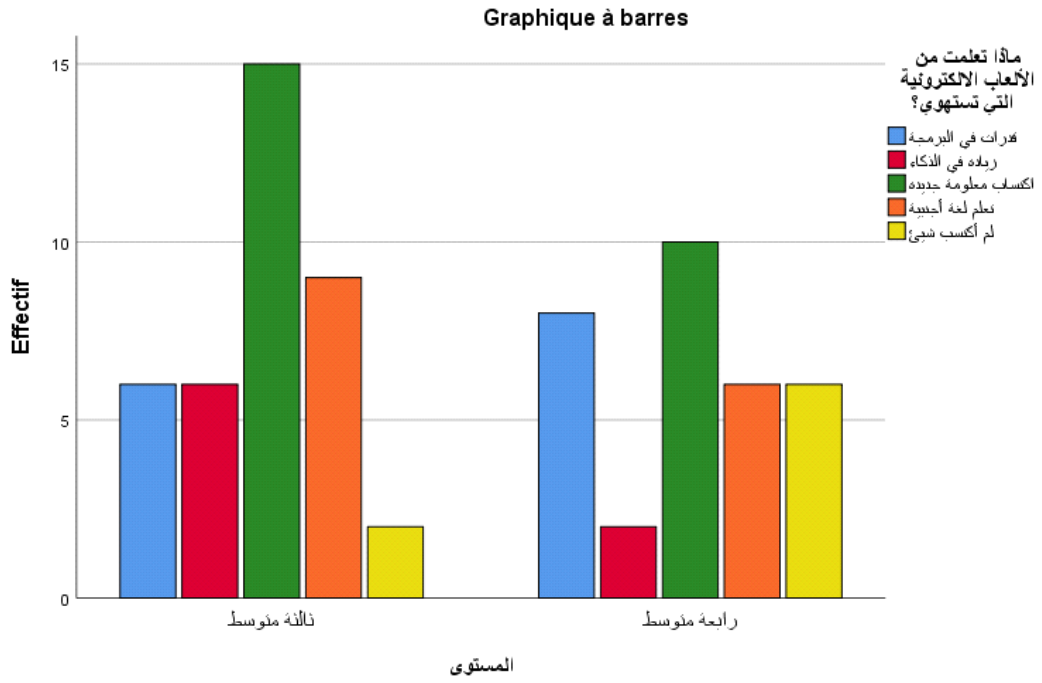
Remarques		
Sortie obtenue		12-MAY-2025 21:18:15
Commentaires		
Entrée	Données	C:\Users\PC\Documents\جداول.sav
	Jeu de données actif	Jeu_de_données1
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	70
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque tableau sont basés sur toutes les observations avec données valides des plages spécifiées pour toutes les variables dans chaque tableau.
Syntaxe		CROSSTABS /TABLES=المستوى BY س11 /FORMAT=AVALUE TABLES /CELLS=COUNT ROW /COUNT ROUND CELL /BARCHART.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,52
	Temps écoulé	00:00:00,36
	Dimensions demandées	2
	Cellules disponibles	524245

Récapitulatif de traitement des observations					
	Observations				
	Valide		Manquant		Total
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N
الألعاب من تعلمت ماذا * المستوى تستهوي؟ التي الالكترونية	70	100,0%	0	0,0%	70

Récapitulatif de traitement des observations	
	Observations
	Total
	Pourcentage
تستهوي؟ التي الالكترونية الألعاب من تعلمت ماذا * المستوى	100,0%

تستهوي؟ التي الالكترونية الألعاب من تعلمت ماذا * المستوى Tableau croisé							
			تستهوي؟ التي الالكترونية الألعاب من تعلمت ماذا				
			البرمجة في قدرات	الذكاء في زيادة	جديدة معلومة اكتساب	أجنبية لغة تعلم	شيئ أكتسب لم
المستوى	متوسط ثالثة	Effectif	6	6	15	9	2
		% dans المستوى	15,8%	15,8%	39,5%	23,7%	5,3%
	متوسط رابعة	Effectif	8	2	10	6	6
		% dans المستوى	25,0%	6,3%	31,3%	18,8%	18,8%
Total		Effectif	14	8	25	15	8
		% dans المستوى	20,0%	11,4%	35,7%	21,4%	11,4%

تستهوي؟ التي الالكترونية الألعاب من تعلمت ماذا * المستوى Tableau croisé			
			Total
المستوى	متوسط ثالثة	Effectif	38
		% dans المستوى	100,0%
	متوسط رابعة	Effectif	32
		% dans المستوى	100,0%
Total		Effectif	70
		% dans المستوى	100,0%


Graphique à barres
Effectif
15
10
5
0
ثالثة متوسط
رابعة متوسط
المستوى
ماذا تعلمت من الألعاب الالكترونية التي تستهوي؟
قدرات في البرمجة
زياده في الذكاء
اكتساب معلومة جديدة
تعلم لغة أجنبية
لم أكتسب شيئ