جامعة مولود معمري ولاية تيزي وزو

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

فـــــرع علـــوم الإعـــــلام والاتصـــــال

العنوان

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ

دراسة مسحية على عينة من الاولياء التلاميذ بمدرسة

" احمد عباس بتيزي وزو "

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص سمعي بصري

اعداد الطالب :

بوقزولة انيس

تحت اشراف الأستاذة :

تمساوت فايزة

السنة الجامعية : 2023/2022

شكر وعرفان

"عرفان الجميل شيمة الارواح النبيلة"

اول شكر وحمد الله عز وجل على منحي العلم وانارة دربي وعقلي لاتمام هذا العمل وتقديمه كثمرة نجاح لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام واتصال.

" فالحمد لله حمدا كثيرا"

اتقدم بجزيل الشكر والعرفان الى كل من صبر معي من افراد عائلتي الفاضلة كل باسمه ومقامه لكي اتم عملي على احسن وجه.

واسمي عبارات الشكر والامتنان للجنة العلمية الموقرة لقبولها مناقشة مذكرتي واثراء رصيدي بتوجيهاتها القيمة.

شكرا جزيلا لكل من ساهم وساعدني ولو بكلمة طيبة على انجاز هذا المشروع راجين من الله عز وجل التوفيق والسداد في المشوار العلمي.

بوقزولة انيس

إهداء

اهدي ثمرة نجاحي الى من هم الى القلب اقرب :

امي الغالية اطال الله في عمرها

ابي الفاضل كان يشجعني كثيرا كما اترحم على روحه النبيلة

اختي الكريمة

اخواني الافاضل

اهدي عملي لكل من تمنى لي النجاح

بسم الله الرحمن الرحيم

فهرس المحتويات

العناوين	صفحات
شكر و عرفان	/
الإهداء	/
فهرس المحتويات	/
ملخص	01
مقدمة	03

الاطار المنهجي	

الإشكالية وتساؤلات الدراسة	06
أسباب اختيار الموضوع	10
أهداف الدراسة	11
أهمية الدراسة	12
نظرية الدراسة	13
تحديد المفاهيم	17
المنهج الدراسة وادواته	26
مجتمع البحث والعينة	32
الدراسات السابقة	34

الاطار النظري

الفصل الاول

ماهية الألعاب الالكترونية

مقدمة	38
مفهوم الألعاب الالكترونية	39-38
تاريخ نشاة الاجهزة الألعاب الالكترونية	46-40
أنواع الألعاب الالكترونية	49-47
أسماء بعض الألعاب الالكترونية	54-50
نظريات الألعاب الالكترونية	57-55
خلاصة	57

الفصل الثاني

تاثيرات الألعاب إلالكترونية على التلاميذ

تعريف التلميذ لغة واصطلاحا	59
تعريف التحصيل الدراسي لغة و اصطلاحا	60-59
الآثار الصحية للألعاب الالكترونية	61
الآثار النفسية للألعاب الالكترونية	62
الآثار الاجتماعية للألعاب الالكترونية	63-62
الآثار التربوية للألعاب الالكترونية	64-63
اسباب تعلق التلاميذ بالألعاب الالكترونية	67-65

الاطار التطبيقي	
الفصل الثالث	
اولا	
تعريف المؤسسة التربوية	**70**
دور المؤسسة التربوية	**70**
اهداف المؤسسة التربوية	**72-70**
ثانيا	
المحور البيانات الشخصية	**77-73**
المحور الأول : عادات واستخدامات التلميذ للالعاب الالكترونية	**80-78**
المحور الثاني : اشباعات المحققة من طرف التلاميذ	**86-81**
المحور الثالث : تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ	**95-87**
التاثير التربوي للالعاب الالكترونية	**89-87**
التاثير الاجتماعي للالعاب الالكترونية	**91-89**
التاثير النفسي للالعاب الالكترونية	**93-92**
التاثير الصحي للالعاب الالكترونية	**95-94**
ثالثا	
نتائج الدراسة	**96**
التوصيات والاقتراحات	**99-97**
الخاتمة	**101**

قائمة الملاحق

01	الاستمارة	**108-103**
02	مقابلة	**110-109**
03	قائمة المصادر و المراجع	**117-111**

ملخص

تهدف الدراسة الحالية إلى التطرق إلى تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل، نظرا لانتشار الاستخدام الواسع لهذه الألعاب في الآونة الأخيرة من قبل الأطفال، فقد أصبحت الألعاب الالكترونية تشكل هاجسا كبيرا في مختلف بلدان العالم، فبعدما كانت هذه الألعاب مجرد ألعاب ترفيهية يمارسها الطفل في أوقات فراغه، تحولت إلى أداة خطيرة في يده تؤدي إلى ادمانه عليها وتؤثر على العديد من الجوانب منها: الجوانب الصحية، النفسية،الاجتماعية والتربوية. ومن هذا المنطلق حاولنا من خلال هذا المقال التطرق إلى تناول موضوع الألعاب الالكترونية ومختلف تأثيراتها الصحية والنفسية و اجتماعية والتربوية على الطفل.

Abstract: This study aims to clarification the effects of electronic games on the child, especially with the widespread use of these games recently by children. It has turned into a dangerous tool that leads to his addiction to it and affects many aspects, including: health, psychological, social and educational aspects. From this point of view, we present through this article a scientific approach to the electronic games and its varied effects on the child's health, psyche, social and educational relations.

مقدمة

مقدمة

عرف العالم تغيرا كبيرا في مجال التكنولوجي , فمع ظهور الحاسوب وتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات وانسياب المعلومات من خلال الانترنت والفضائيات, برزت الاشكال من الالعاب لم تكن معروفة من قبل واصبحت تلعب دورا اساسيا في ثقافة الاطفال عرفت باسم الالعاب الالكترونية .

لقيت هذه الالعاب رواجا كبيرا في البلدان العربية بصفة عامة وفي الجزائر بصفه خاصة, وذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والاطفال وتقرب المسافات فيما بينهم, اضافة الى ما تصنف به من مميزات خاصة كوسيلة الترفيهية , حيث اصبحت هذه الاخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها , بالاضافة الى ذلك فهي سهلة المنال وذلك لانها تتوفر على عده وسائل وحوامل منها الهاتف النقال, حاسب المحمول والحاسوب المكتب, عبر الشبكة العنكبوتية والالعاب اللوحات كما نجدها في قاعات الخاصة بالالعاب الفيديو.

وقد ادى الانتشار الواسع للالعاب الالكترونية ووجودها في كل البيت تقريبا الى انها اصبحت لا يمكن الاستغناء عنها او تجاهلها لاسيما في ميدان صقل الشخصية الطفل وقولبتها وثقافته واقناع الاخرين في مراحل العمر الاخرى بانتهاج قيم واتجاهات متنوعة من خلال ما يتعلمه من هذه الالعاب من مفيد ومضر, وهي بذلك تتنافس دور الاسرة والمجتمع التنشئة الاجتماعة للافراد في عصر العولمة وما يشهد العالم من تطورات المذهلة في الفضاءات الالكترونية.

هذا الانتشار الواسع للالعاب الالكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها الاطفال في اللعب, اثار الانتباه واهتمام المربين والباحثين في العلم النفس وعلم الاجتماع و علوم تربوية حول اثارها النفسية واجتماعية والصحية, واصبح موضوع جدل قائم بين العلماء فيما يخص سلبياتها وايجابياتها على سلوك الاطفال. لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الاطفال هذه الالعاب ام يمنعون من اللعب بها.

الإطار المنهجي

الاطار المنهجي :

- الإشكالية وتساؤلات الدراسة
- أسباب اختيار الموضوع
- أهداف الد راسة
- أهمية الد راسة
- نظرية الدراسة
- تحديد المفاهيم
- المنهج الدراسة وادواته
- مجتمع البحث والعينة
- الدراسات السابقة

إشكالية البحث وتساؤلتها

إن الارتباط القوي الذي جمع بين الأطفال و الألعاب الالكترونية و الذي أصبح جزء لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى ظهور فريقين من الباحثين في علم النفس و التربية في مسألة التساؤل عن طبيعة تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على حياة الطفل سواء من الناحية الصحية والسلوكية والانفعالية، فضلا عن أثارها القيمة وا لثقافية بشكل عام. فنجد الفريق الأول يرى بأن للألعاب الالكترونية تأثيرا ايجابيا في حياة الطفل، وهذا الاتجاه أسس موقفه و معظم طروحاته على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث يؤكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل مهارات علمية وتلقنه معلومات معرفية تساهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي بشكل عام ، فالألعاب الالكترونية هنا لها دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها، كما أن لها دورا تربويا ايجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة و تولد الفكر الإبداعي لديهم، وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم، كما يمكن أن تساهم في تنمية مهارة القيادة لدى الطفل ليتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب.، ويرى كذلك بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنة مع تطور انتشار الانترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعبر اهتماما كبيرا للعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الالكترونية و الاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للانترنت، وأمام قدرته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح

1. نعيمة مزرارة. (جانفي, 2022). بدون عنوان. **المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات**، المجلد 05 (العدد 01)، ص 833 - ص 835.
2. أحمد السيد عبد القوي قنصوه. (جانفي, 2022). بدون عنوان. **المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات**، *المجلد 05* (العدد 01)، ص 833 - ص 835.

متمرسا لها بشكل رهيب |لتنكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.أما الفريق الثاني فيرى بأن الألعاب الالكترونية لها تأثير سلبي على حياة الطفل، الأضرار التربوية هناك حيث توصلت نتائج عدة دراسات إلى أن ادمان الطفل على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى ظهور أضرار تربوية بحيث أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية لا سيما ألعاب العنف يودي ذلك إلى ضعف التحصيل الدراسي لديهم، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، ونجد في هذا الشأن دراسة. ' الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة " تناولت الدراسة أفراد العينة لجميع المناطق التعليمية الست بمختلف المراحل التعليمية بدء من الصف الخامس الابتدائي حتى المرحلة الثانوية، وأوضحت نتائجها أن هناك عزوف عن الدراسة راجع إلى ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية، كما نجد دراسة .حول 'الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمون وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة

فتوصلت الدراسة إلى أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، و أن محتويات هذه الألعاب ثقافية خطيرة للغاية، كتدمير المساجد أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية أحيانا، التي من الممكن أن تؤثر سلبا على الجوانب العقائدية والدينية عموما على الأطفال، كما توصلت الدراسة إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم المبكر،كما نجد دراسة .حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو " فتوصلت النتائج إلى أن العلاقة بين العاب الفيديو وسلوكيات الطفل رغم أنها علاقة غير واضحة إلا أنها تأثرت بمضمون هذه الألعاب، كما توصلت الدراسة إلى وجود تمثل غير واضح للعلاقات الأسرية نظرا للغموض في مضمون هذه الألعاب ذلك أنها تعرض قصصا ذات مضمون خيالي بعيد عن الواقع مما يجعل تمثل الطفل لها غير واضح، كما أوضحت الدراسة أن المضمون الخيالي والعنف و المغامرات هو ما يستقطب إليه عينة الدراسة لما يتميز به من عناصر التشويق، والألوان، فحسب تصريحات عينة الدراسة فإنهم كثيرا ما يتمثلونها للتطهير والتنفيس العاطفي، مع أن الأغلبية أجابوا بأنهم يتمثلونها على أنها خيالية و للترفيه .في حين توصلت دراسة) .حول "الأثر السوسيوثقافي على الطفل الجزائري " أنه نظرا

1. نعيمة مزرارة. **مرجع السابق**.
2. أحمد السيد عبد القوي قنصوه. **مرجع السابق**.

للامتيازات التي تضعها أممه الألعاب الالكترونية ونظرا لثمنها الزهيد جعلت منه مدمن على هذه الألعاب ويستخدمها بشكل مرضي، خصوصا أن الأسعار المطبقة في الجزائر زهيدة جدا مقارنة بتلك المطبقة في الدول الاوروبية أو الولايات المتحدة الأمريكية أو في دول شرق أسيا .كما أوضحت دراسة. حول " أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال " أن جميع القرائن و الدلائل تشير إلى أن الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمه و أنماطه السائدة، فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرهم ومجتمعهم وحتى مع انفسهم , فهم يقرون أنهم مسحوقي الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه املاءات الأسرة والمجتمع.

.يتضح مما سبق أن العديد من الباحثين يحذرون من مخاطر الانفجار المعرفي على الطفل لأنه يؤمن بشكل عفوي لكل ما يعرض عليه، وأن ظهور مجتمع المعلومات وبالضبط الألعاب الالكترونية أثر بعمق على كيفية تعلم ولعب والاتصال وإعداد طفل المستقبل، فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين، يمكن أن تؤثر ايجابيا عند حسن استخدامها، ويمكن أن تؤثر سلبا عند استخدامها المفرط، وهذا ما أكدته معظم الدراسات السابقة في هذا الموضوع، حيث أوضحت أن هناك عدة انعكاسات سلبية للألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال سواء ذلك تعلق بالجانب التربوي أو الصحي أو النفسي أو اجتماعي، لهذا لابد على الآباء و الأمهات والمربون إدراك مخاطرها الحذر منها، لهذا نحاول في هذه الدراسة توضيح الأضرار الصحية والنفسية والتربوية الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال المتمدرسين من وجهة نظر المعلمين والأولياء، وذلك من خلال الإجابة على التساؤل الآتي :

- ما طبيعة الأضرار الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلميهم وأولياءهم؟

والذي بدوره يتفرع إلى الأسئلة التالية:

- ما الأضرار الصحية الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلميهم وأولياءهم؟

1. نعيمة مزرارة. **مرجع السابق**.
2. أحمد السيد عبد القوي قنصوه. **مرجع السابق**.

- ما الأضرار النفسية الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلميهم و أولياءهم؟

- ما الأضرار التربوية الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلميهم وأولياءهم؟

- ما الأضرار الاجتماعية الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر معلميهم وأولياءهم؟

أسباب اختيار الموضوع

الأسباب الذاتية :

- الأساس معرفة كيفية فعل الالعاب الالكترونية على التلاميذ على الاربعة مستويات (نفسي, صحي, اجتماعي, تربوي).
- التعرف على اهم الاشياء التي تلفت وتشد التلاميذ في الالعاب الفيديو.
- معرفة ما هي نتيجة هذه الالعاب اتجاه التلاميذ في تحصيل الدراسي.

الأسباب الموضوعية :

- هذه الظاهرة تنتشرتدريجيا في المجتمع وخاصة في مؤسسات تربوية.
- معرفة نسبة المجتمع مدمن لهذه الالعاب الالكترونية.
- تقديم بعض ملاحظات حول فئة المجتمع.
- معرفة انواع الالعاب التي تجذب التلاميذ المتمدرسين.

اهداف البحث

- معرفة الاضرار الصحية الحاصلة على ادمان الاطفال المتمدرسين للالعاب الالكترونية من وجهة النظر الاساتذهم واوليائهم.

- معرفة الاضرار النفسية الحاصلة على ادمان الاطفال المتمدرسين للالعاب الالكترونية من وجهة النظر الاساتذهم واوليائهم.

- معرفة الاضرار الاجتماعية الحاصلة على ادمان الاطفال المتمدرسين للالعاب الالكترونية من وجهة النظر الاساتذهم واوليائهم.

- معرفة الاضرار التربوية الحاصلة على ادمان الاطفال المتمدرسين للالعاب الالكترونية من وجهة النظر الاساتذهم واوليائهم.

اهمية البحث

من اهمية البحث هو معرفة الاخطاء والاضرار النفسية والصحية والتربوية تنتج عن استخدامات الالعاب الالكترونية لدى التلاميذ من وجهة النظر الاساتذة واولياء واعطاء توصيات وتحسين مستوى او نتائج دراسية.

- يعتبر هذا البحث تقييم للاضرار الصحية والنفسية و اجتماعية وتربوية الناتجة عن استعمال الالعاب الالكترونية لدى التلاميذ من وجهه النظر للاساتذة واولياء وخاصة في العالم التكنولوجيا والثورة المعلوماتية التي شهدها البشرية التي اتاحت لطفل وسائط التكنولوجيا متنوعة ومتعددة التي تمكن ان تجذب هذا الجيل نحو الالعاب الجديدة تسمى الالعاب الالكترونية قد لا يعرف نتائجها.

- قد تساهم نتائج هذا البحث في تزويد الفاعلين في المجال التربوي بجدوى وأهمية هذا النوع من الدراسات وذلك من خلال تزويدهم بقاعدة بيانات تساعدهم في معرفة مرجعية سلوكيات الأطفال المستخدمين للألعاب الالكترونية، كما يتوقع أن تساهم نتائج الدراسة الحالية في توفير البيانات اللازمة تفيد الأحصائيين النفسانيين في كيفية علاج سلوكيات المتطرفة لأطفال الناتجة عن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية، وتحديد إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية مما يسهل العمل على تحسين وتطوير كيفية التعامل مع نوع من هذا التطور التكنولوجي، حيث أن تطوير أداء الطفل ومعرفة كيفية التعامل مع التكنولوجيا (الألعاب الالكترونية) يأتي نتيجة الحاجات فعلية واقعية قائمة، وليس نتيجة لتصورات وتنبؤات قد لا تكون حقيقية.

- قد تساهم نتائج البحث في لفت نظر الأسر لزاوية مهمة في حياة أطفالهم وهي الألعاب الالكترونية وما قد تخلفه من مخاطر صحية و نفسية و اجتماعية و تربوية على أطفالهم.

نظرية الدراسة (الاستخدامات و الإشباعات)

تعريف النظرية :

هناك اختلاف بين الباحثين، وتعيين النظرية باختصار : تعرض الجمهور المواد الإعلامية لإشباع رغبات مكامنة معينة، استجابة لدوافع الحاجات الفردية وأورد مساعد المحي تعريف اصطلاحيا لمفهوم النظرية : على انه ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معينة من استجابة جزئية أو كلية لمتطلبات حاجات ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرض لتلك المادة .[1]

وتعتمد هذه النظرية على فكرة اختلاف استخدام الأشخاص المختلفين لنفس محتوى الرسالة وفقا لأغراضهم، كما ان تأثير وسائل الإعلام يختلف تبعا لاستخدام الناس، واحتياجاتهم وتوقعاتهم، حيث تعد هذه الاستخدامات والاحتياجات متغى ا ر وسيطا يتدخل بشكل مؤثر بين وسائل الإعلام ورسائلها، ويقوم الف رد طبقا لأسلوب الاستخدامات والاشباعات باختيار مضمون الوسيلة الإعلامية وفقا لاحتياجات خاصة يرغب في إشباعها، وبذلك تختلف نظرية الاستخدامات عن نموذج التأثيرا ت التقليدية الذي يهتم أساسا بمحتوى رسائل لإعلام وتأثيرها على دالأفرا د من خلال وجهة نظر المرسل.[2]

نشأة نظرية الاستخدامات والاشباعات :

بدأت أبحاث النظرية منذ عام 1944 في دراسة (هيرت وهرزبح) ، وكان أول ظهور لهذه النظرية بصورة كاملة في كتاب "استخدام وسائل الاتصال الجماهيري" من تأليف " اليهوكاترويلمر" عام 1974 ، ودار هذا الكتاب حول تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام من جانب ، ودوافع الاستخدام من جانب آخر. [3]

1-حازم الحمداني: **الإعلام الحربي والعسكري**، ط 1، دار أسامة، عمان، الأردن 2010 ، ص 44.

2-مرزوق عبد الحكيم العادي: **الإعلانات الصحفية**، د ا رسة في الاستخدامات والاتباعات ط 1، دار الفجر للنشر، القاهرة، 2004 ، ص 110.

3-صلاح محمد عبد الحميد: **الإعلام الجديد**، دط، مؤسسة طبيبة للنشر، القاهرة 2012 ، ص 61.

واقترح كاتر التحول إلى التساؤل حول : ماذا يفعل الناس بالوسيلة الاتصالية ؟ وطرح riely 1951 نموذج الذي أكد استخدام الأفراد المختلفين لنفس مضمون الرسالة بهدف تحقيق اشباعات متباينة، و تطور مفهوم الاستخدامات والاشباعات في الدراسة blumerوkety 1969 لانتخابات عامة البريطانية عام 1964،والتعرف عل أسباب مشاهدة أو تجنب مشاهدة الحملات الانتخابية ، وحدة blumer و kety اختصاص مدخل الاستخدامات والاشباعات بالأحوال النفسية والاجتماعية للاحتياجات والتوقعات من وسائل الاتصال والوسائل الأخرى، والتي تؤدي إلى نماذج مختلفة للتعرض للوسيلة والاندماج في أنشطة تنتج من الاحتياطات والاشباعات. [1]

وكان الظهور الفعلي لمنظور الاستخدامات والاشباعات عام 1994 م في المقال الذي كتبه عالمه الاجتماع بعنوان دوافع الاستماع للمسلسل اليومي واشباعاته وتوصلت من خلال المقابلات التي "harzog" الأمريكية أجرتها مع مائة من مستمعات المسلسل النهاري الذي يقدمه الراديو إلى وجود اشباعات أساسية للاستماع إلى هذه النوعية من المسلسلات .[2]

فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات :

قامت نظرية الاستخدامات والاشباعات على افتراض الجمهور النشيط على عكس نظريات التأثير السابقة،التي قامت بقوة تأثير وسائل الإعلام في الجمهور مثل نظرية الرصاصة، لذا يرى "إليهوكاتر" وزملاءه ان هذا المنظور قام على خمسة فروض هي كالآتي [3] :

- الجمهور هو جمهور مشارك فاعل في عملية الاتصال الجماهيري،و يستخدم الوسيلة التي تحقق حاجاته.

- استخدام الوسائل يعبر عن الحاجات التي يرغب الجمهور تحقيقها وتتحكم في ذلك أمور منها الفروق الفردية، والتفاعل الاجتماعي.

1-رضا عبد الواحد أمين: **النظريات العلمية في مجال الإعلام الالكتروني**، دط، منتدى سوز الابكية، مصر، 2007 ، ص67- 68

2-حازم الحمداني: مرجع سبق ذكره، ص 47

3-كمال خورشيد م ا رد: **الاتصال الجماهيري والإعلام**، ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001 ، ص 144

4-هيثم الهيتي: **الإعلام السياسي والإخباري في الفضائيات**، ط 1، عالم أسامة للنشر، الأردن، 2008 ، ص 24

- الجمهور هو الذي يختار الوسيلة والمضمون الذي يشبعان حاجاته.

- يستطيع الجمهور تحديد حاجاته ودوافعه،و من ثم يلجا إلى الوسائل والمضامين التي تشبع حاجاته.

- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال الرسائل الإعلامية فقط.

بينما يطلق هيثم الهيتي فرضا آخر للنظرية وهو: [4]

- أن الجمهور يستخدم المواد الإعلامية لإشباع رغبات كامنة لديه، وأن دور الإعلام هو تلبية الحاجات فقط.

الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات :

1 - إدعاء المدخلأن الجمهور يختار الوسيلة بما يحققه له المضمون بحرية تامة وبناء على الإحتياج فقط وهذا الأمر ربما يكون مبالغ فيه، حيث هناك عوامل اجتماعية، واقتصادية، قد تبطل ذلك وتحول دون تحقيقه فهذه العوامل تحد من إستفادة الفرد من التكنولوجيا الإعلامية المتقدمة.

2 - هناك جدلا وتساؤلات حول قياس إستخدام المتلقي للوسيلة الإتصالية وكيفيتها التي يتم فيها القياس وزمن الاستخدام من حيث القياس خلال وقت التعرض، وكثافة محدودية المشاركة.

3 - إن المدخل لم يفرق بين الإشباعات التي يبحث عنها الجمهور والإشباعات التي تحقق عند المشاهدة، علما أنهذا الفرق يوضح مبدأ انتقائية الجمهور للمضامين الإعلامية التي يتعرض لها.

1-منال هلال الم ا زهرة: **نظريات الاتصال**، ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012 ، ص 204

2-آمال سعد متولي: **مبادئ الاتصال الجماهير ونظرياته**، ط 1، دار مكتبة الإس ا رء اسيوط، 2007 ، ص 131

3-بسام عبد الرحمان المشاقبة: **نظريات الإعلام**، ط 1، دار أسامة للنشر، الأردن، 2011 ، ص 86

4-محمد بكر نوفل، ف يال محمد أبو عواد: **التفكير والبحث العلمي**، ط 2، دار المسيرة للنشر ،عمان، الأردن 2015 ص_219

بينما ورد في كتاب مبادئ الإتصال الجماهيري ونظرياته " لأمال سعد متولي"إنتقادا في وجه الجمهور نظرية الإستخدامات و الإشباعات وهو: [2]

4 - عدم توفر بدائل عديدة من الوسائل يلغي مفهوم الجمهور الإيجابي أو النشيط الذي يسعى لتحقيق أهداف محددة وإشباع حاجات بعينها، كما أنه يلغي مبدأ حرية الإختيار فليس كل سلوك إتصالى يوجهه حافز فالكثير من السلوك الإتصالي للجمهو رهو سلوك عادي يحدده وجود وسيلة إتصالية واحدة، ولا يوجد أمامها أي مجال للرفض او الإختيار للمضمون الإتصالي المعروف.

غير أن "بسام عبد الرحمان المشاقبة" في كتابه "نظريات الإعلام" أضاف انتقاد آخر هو أن [3] :

5 - هذه الدراسة تكشف الروابط بين الإشباعات التي يتم إق ا رارها وبين الأصول الإجتماعية والنفسية للحاجات التي يتم إشباعها.

تندرج د راستنا هذه ضمن الد راسات الوصفية إذأنها "تعتمد على د راسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفا دقيقا، من خلال التعبير النوعي الذي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها أو التعبير الكمي الذي يعطي وصفا رقميا يوضح مقدار أو حجم الظاهرة." [4]

تحديد المفاهيم والمصطلاحات

تمهيد :

إن البحوثات عادة ما تطلب منافى الدراسة او العمل و لا مفر للهروب منها فهي دائما ما تزيد من ارتفاع الدرجات و من الكثير من المفاهيم و المصطلحات ربما يصبح لها اكثر من معني او يعطي لها تفسيرات مختلفة مثلا حقوق الإنسان فهي تختلف عما هو موجود فالمجتمعات ذات الحزب الواحد او الدول النامية و المتطورة...

اللعب

أولا : تعريف اللعب لغة :

1- اللعب في اللغة : من لعب أي لهي بالشئ اتخذه لعبة ، وفي الدين اتخذه سخرية ، وعملاً غير مجد " وهي ضد الجد " ويقال لعبت بهم الهموم ، عبثت بهم والألعبان الماكر .

2- اللعب في المعاجم العربية ، فعل يرتبط بعمل الجد ، ولقد ذكر مفهوم اللعب بوجه عام في كثير من آيات القرآن الكريم وارتبط ببعض الألفاظ والمعاني منها المرح والترويح واللهو والهزل والسخرية ، وذلك في قوله تعالي : " أرسله معنا غداً يرتع ويلعب وإنا له لحافظون " (سورة يوسف : 12)

ثانيا : تعريف اللعب اصطلاحاً :

1- يعرف " بياجيه (Piaget) " اللعب علي أنه : عملية تمثل تعمل علي تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد فالعب ، والتقليد ، والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي ، والذكاء .

2- ويعرف " ويبستر (webstar) " بأنه : كل حركة ، أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية ، وهو السرعة والدقة والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها ، او التصرف بها .

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من **بحث_حول_تحديد_المفاهيم_والمصطلحات// -https://love** https://love-img.com// : **/img.com/**

1. بدون مؤلف. (09, 2022). تم الاسترداد من :https://www.starshams.com **https://www.starshams.com/2022/09/blog-post_76.html**

3- كذلك نجد تعريف " آن كرافت (Kraft) " حيث عرفت اللعب علي أنه : النشاط الذي يقوم فيه الأطفال بالاستطلاع والاستكشاف للأصوات والألوان ، والأشكال ، والأحجام وكل العالم الذي يحيط بهم ، حيث يظهر الأطفال قدراتهم المتنامية علي التخيل والإنصات ، والملاحظة والاستخدام الواسع للأدوات والخامات ، وكل ذلك للتعبير عن أفكارهم والتواصل مع مشاعرهم ومع الآخرين .

ثالثا : تعريف اللعب الاجرائيا :

اللعب هو استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آنٍ واحد عبر نشاطٍ ما ، قد يكون موجهاً أو غير موجه ، يقوم به الأطفال عادةً لتحقيق المتعة والتسلية والتعلُّم بطريق غير مباشرة ، ويستغله الكبار كي يسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية.

وبذلك فإن اللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى ، وهو يكتسب من خلاله أنماطاً سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجه الأطفال في مراحل مقبلة من العمر. كما أن اللعب قد يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فردياً أو جماعياً ، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية ، ويمتاز بالسرعة والخفة ، ولا يُتعِب صاحبَه ، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع.

.

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). **للعب مفهومه . أنواعه . سماته . أصنافه . وظائفه وأهميته . خصائص لعب الأطفال.** تم الاسترداد من https://facail.yoo7.com: https://facail.yoo7.com/t184-topic

الألعاب الإلكترونية

أولا : تعريف الألعاب الإلكترونية لغة :

الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب. علمًا بأن الشكل الأكثر شيوعًا في هذه الأيام من الألعاب الإلكترونية هو ألعاب الفيديو، ولهذا السبب غالبًا ما يتم الخلط بين هذه المصطلحات على نحو غير صحيح.

ثانيا : تعريف الألعاب الإلكترونية اصطلاحاً :

يوضح الباحث عباس سبتي: "هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون، لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآيفون وجهاز الكمبيوتر وغيرهم".

ثالثا : تعريف الألعاب الإلكترونية الاجرائيا :

الألعاب الإلكترونية هي ألعاب يتم لعبها سواء كنا متصلين بشبكة الإنترنت أو غير متصلين بها، على مجموعة متنوعة من المنصات بما في ذلك أجهزة ألعاب الفيديو (مثل بلايستيشن وإكس بوكس)، والمواقع الإلكترونية والتطبيقات (مثل فيسبوك)، والهواتف الذكية، وعلى الأجهزة المحمولة مثل (الآيباد ونينتندو دي أس آي). و يمكن أن تتراوح التصاميم والفنون المرئية للعبة من تصاميم معقدة ومتطورة للغاية إلى بسيطة للغاية.

1- ^ Hanks, Anna. **Over the 8 Ball - This Essay for Entertainment Purposes Only ...**. The Austin Chronicle. 29 October 1999.نسخة محفوظة 01 فبراير 2010 على موقع واي باك مشين .

2- ^ Newby, Jonica. **Dogs' Eyes**. ABC Online. 25 September 2003.نسخة محفوظة 21 أبريل 2017 على موقع واي باك مشين .

3- ^ **Entertainment Property for Dogs Raises Awareness and Money for Animal Charities**. PR Newswire. 28 November 2004.[وصلة مكسورة]نسخة محفوظة 20 فبراير 2012 على موقع واي باك مشين .

4- ^ Pet Videos. PetDVDLibrary.com. Retrieved 8 December 2008.نسخة محفوظة 28 يونيو 2011 على موقع واي باك مشين .

5. حارث العباسي - كاتب وتربوي. (2018/12/11). **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب.** بدون اسم المجلة، بدون صفحة. تم الاسترداد من https://www.noonpost.com/content/25821

6. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). **تم الاسترداد من** https://www.digitalwellbeing.ae:
https://www.digitalwellbeing.ae/ar/digital-domains/digital-gaming?color=fill_blue#:~:text=الألعاب%20الإلكترونية%20هي%20ألعاب%20يتم,الآيباد%20ونينتندو%20دي%20أس%20آي

الطفل

أولا : تعريف الطفل لغة :

تعرف كلمة طفل بكسر الطاء وتسكين حرف الفاء بإنها الجزء من الشيء وجمعها أطفال كما أن هذا المصطلح يطلق على المولود الذي لم يصل إلى عمر البلوغ والطفل في اللغة هو أول الشيء وكلمة طفل يصح إطلاقها على الذكر والأنثى على حد سواء.

ثانيا : تعريف الطفل اصطلاحا :

يعرف الطفل في الاصطلاح هو تلك المرحلة العمرية التي يمر بها الإنسان منذ عملية الولادة وهذا يعني أن مفهوم الطفل في الاصطلاح مبني على المرحلة العمرية للإنسان والتي تبدأ بولادته وقد تم ذكر هذه المفهوم في القرآن الكريم وذلك في قوله تعالى" ثم يخرجكم طفلا" وذلك من أجل أن يوضح أن سبحانه وتعالى للعباد أن هذه المرحلة العمرية المبكرة من حياة الإنسان لها سمات خاصة تميزها عن غيرها من المراحل العمرية الأخرى وفي

هذه المرحلة العمرية يكون الطفل معتمدا بشكل أساسي على المحيطين به في بيئته كالوالدين أو الأشقاء أو أي فرد يقوم بتربيته ويستمر معتمدا على غيره في تلبية احتياجاته إلى أن يصل إلى عمر البلوغ.

ثالثا : تعريف الطفل اجرائيا :

الطفل هو أي شخص يقل عمره عن 18 سنة.

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mafahem.com: **https://mafahem.com/مفهوم-الطفل-لغة-واصطلاحا**

2. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من : https://www.unicef.org/ar/ **https://www.unicef.org/ar/ اتفاقية-حقوق-الطفل–نسخة-الأطفال/اتفاقية-حقوق-الطفل**

السلوك

أولا : تعريف السلوك لغة :

السّلوك بالضم مصدر سَلَك، وهو يعني سيرة الإنسان وتصرّفاته[١].

ثانيا : تعريف السلوك اصطلاحا :

يُعرّف السّلوك بأنه كل الأنشطة والأفعال التي تصدر عن الإنسان، سواءً كانت هذه الأفعال ظاهرة أم غير ظاهرة، ويعرفّه آخرين بأنّه أي نشاط يقوم به الإنسان سواءً كان أفعالًا يمكن قياسها وملاحظتها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية، أو نشاطات تحدث على نحوٍ غير مرئي كالتفكير والذاكرة والوساوس وغيرها[٢

ثالثا : تعريف السلوك اجرائيا :

السلوك هو أي نشاط يقوم به الفرد ذهنياً كان أم حركياً للتعبير عن حاجة أو كرد فعل لدافع معيّن أول للحصول على نتيجة معيّنة، ويشمل السلوك كل ما يفعله الإنسان أو يقوله أو يفكر به أو يشعر به، كما يختلف السلوك من شخص لآخر، ويعود سبب هذا الإختلاف إلى عوامل وراثية وتاريخية من خبرة الفرد . ومنها يعود إلى البنية الشخصية له، بالإضافة إلى البيئة التي يعيش فيها، تحتاج السلوكيات جيدة كانت أم سيئة إلى أساليب دقيقة للتعامل معها بشكل صحيح خصوصاً في مرحلة الطفولة .

---

1. **"تعريف و معنى السلوك في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"**، المعاني، اطّلع عليه بتاريخ 2021/1/30. بتصرّف .
2. امل عبد الجبار كريم الشرع (27/2/2013)، **"تعريف السلوك"**، جامعة بابل، اطّلع عليه بتاريخ 2021/1/30. بتصرّف .
3. شيماء علي خميس النعيمي (2016/12/10(، **"خصائص السلوك ، الابعاد الرئيسية للسلوك ، دوافع السلوك الانساني"**، جامعة بابل، اطّلع عليه بتاريخ 2021/1/30. بتصرّف .
4. تمت الكتابة بواسطة :أماني المشاقبة.
5. تم التدقيق بواسطة :أميرة حجازي آخر تحديث :١٣:٠٩ ، ٢ فبراير ٢٠٢١.
6. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من :https://corrector.academy **/https://corrector.academy/child-behavior**

التاثير

أولا : تعريف التاثير لغة :

التأثير في اللغة ترك الأثر في الشيء. وأثر في الشيء؛ أي وضع فيه أثراً. أثرت فيه تأثيراً؛ جعل فيه أثراً وإشارة؛ فتأثر أي: وافق وانفعل.

ثانيا : تعريف التاثير اصطلاحا :

- التأثير هو عبارة عن توجيهات لنشاطات المؤسسات أو الأشخاص إلى المكان الصحيح، عبر استعمال الأنشطة الإدارية الأساسية، مثل القيادة، والتنظيم، والإشراف والتواصل، ومن الجدير بالذكر أن هذا المفهوم حصر التأثير بالعمليات الإدارية فقط، بينما تخصصاته غير منحصرة بالإدارة فقط.

- التأثير هو إضافة حالة نفسية تم إنتاجها عن طريق إضافة أفكار جديدة لدى المتلقين، تقوم بجعلهم عند تحركهم مدفوعين بهذه الحالة النفسية، وبمجموعة من الأفكار والمعلومات التي لديهم، ولهذه الحالة النفسية

أدوار كبيرة جداً، فهي أساسية في تغيير سلوكات الفرد أو مجموعة من الأفراد لمدة محددة في اتجاه معين، ويتم الملاحظة في هذا التعريف أنه يقوم بالتركيز على إضافة الأفكار، بينماالتأثير قد يكون عن طريق الصقل والإرشاد إلى الأفكار الموجودة سابقا عند الفرد.

- التأثير هو أحد المركبات في عملية التواصل؛ فالعديد من الباحثين أعطوا التأثير مكانة مركزية في عملية الاتصال، وقاموا بالادعاء أن التأثير عبارة عن مركب ضروري ومهم في كل عملية تواصل، ويتم الملاحظة في هذا التعريف أن التأثير هو من أهم مكونات عمليةالتواصل.

---

1. **"تعريف و معنى تأثير في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"**، *المعاني*، 2022/2/4 .بتصرّف .
2. ديمة الشاعر، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة**، صفحة 7. بتصرّف .
3. ديمة الشاعر، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة**، صفحة 11. بتصرّف .
4. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: https://mawdoo3.com/تعريف_التأثير_لغةً_واصطلاحًا#:~:text=أي%203%A0وافق%20وانفعل.-,التأثير%20اصطلاحا,تخصصاته%20غير%20منحصرة%20بالإدارة%20فقط

ثالثا : تعريف التاثير اجرائيا :

ونعني به إجرائيًا، تأثيرًا أو إحساسًا يُحْدِثُه عامِلٌ بشِدَّة الوَقْع المُؤثِّر، وهو قياس لتأثير حادثة أو مشكلة أو تغيير على مواقف الأفراد. وينبني التأثير عادةً على كيف ستتأثر مستويات الخدمة.

التحصيل الدراسي

أولا : تعريف التحصيل الدراسي لغة :

مشتق من الفعل حصّل أي حصل عَلَيْهِ أَوْ جمعه.

ثانيا : تعريف التحصيل الدراسي اصطلاحا :

يدل عَلَى كل مَا يكتسبه الشخص من مهارات فكرية أَوْ غيرها،و غَالِبًا مَا يقترن التحصيل بالدراسة، فنقول تحصيل دراسي .

وَقَد وردت عدة تعاريف لَهُ، نذكر مِنْهَا مايلي:

نجد فِي قاموس علم النفس هَذَا التعريف : " بأنه مُسْتَوَى محدد من الإنجاز أَوْ الكفاءة أَوْ الأداء فِي العمل المدرسي أَوْ الأكاديمي، يُجرى من قبل المدرسين أَوْ بِوَاسِطَةِ الإختبارات المقننة" .

و يعرفه وبستنر عَلَى أَنَّهُ "أداء الطالب لعمل مَا من ناحية الكم أَوْ الكيف".

أَمَّا د/ رشاد صالح الدمنهوري : " المعدل التراكمي الَّذِي يحصل عَلَيْهِ الطالب فِي مرحلة دراسية مَا ".

و يضيف صلاح الدين علام أَنَّهُ مَدَى استيعاب التلاميذ لما تعلموه من خبرات معينة فِي مادة دراسية مقررة و تقاس بالدرجات الَّتِي يحصل عَلَيْهَا التلميذ فِي الإختبارات التحصيلية".

---

1. عبد الرزاق الدليمي. (26 يوليو, 201888). تم الاسترداد من :https://studies.aljazeera.net/ar **https://studies.aljazeera.net/ar/mediastudies/2018/07/180726114550136.html**

2. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من **https://taa3lim.com: https://taa3lim.com// التحصيل-الدراسي-تعريفه-العوامل-الم**

كَمَا يرى باحثون أخرون عَلَى أَنَّهُ" النتائج المحصل عَلَيْهَا بعد القيام بنشاط معين سَوَاء كَانَ فكري أَوْ غير فكري، و غَالِبًا مَا يكون عَلَى معنى أخر : للنجاح و التفوق".

و يقول روبير لافون : " التحصيل الدراسي يَعْنِي المعرفة الَّتِي يتحصل عَلَيْهَا الفرد مِنْ خِلَالِ برنامج مدرسي قصد تكيفه مَعَ الوسط و العمل المدرسي".

و عَلَيْهِ، فَإِنَّ التحصيل الدراسي لَمْ يقتصر مفهومه عَلَى معنى واحد حَيْثُ أن هُنَاكَ من يرى أَنَّهُ كل مَا يتحصل عَلَيْهِ الفرد من معرفة فِي المدرسة و هُنَاكَ من يرى أَنَّهُ القدير الكمي العلامات الَّتِي يَجِبُ أن يحصلها المتمدرس خِلَالَ تعليمه.

كَمَا يرى إبراهيم عبد المحسن الكناني أَنَّهُ كل أداء يقوم بِهِ الطالب فِي الموضوعات المَدْرَسِية المختلفة وَالَّذِي يمكن إخضاعه للقياس عَنْ طَرِيقِ درجات اختبار أَوْ تقديرات المدرسين.

ثالثا : تعريف التحصيل الدراسي اجرائيا :

يعتبر التحصيل الدراسي هو وصول الطالب إلى مستوى معين من الكفاءة في الدراسة في جميع المراحل التعليمية، ويتم معرفة ذلك من خلال العديد من الاختبارات أو التقارير التي يقوم بإعدادها وتجهيزها المعلمين لكي يقيس من خلالها مستوى الطلاب فى كل مرحلة، كما أن التحصيل الدراسي هو القدرة على اكتساب كم كبير من المعلومات والمهارات التي يمكن للطالب استيعابها خلال الفترة التعليمية التي يمر بها، و ذلك الأمر يتوقف على قدرة الطالب علي استيعاب المعلومات التي تقدم له خلال الفترة التعليمية، والتحصيل الدراسي يقاس عن طريق مؤشر الأداء الدراسي أو الأكاديمي التي يتم إعداده من قبل المسؤولين عن العملية التعليمية للطالب فى كل مرحلة من المراحل التعليمة، وهي الدرجة التي يحققها الطالب أو مستوى النجاح الذي يصل إليه في مادة دراسية معينة أو مجال تعليمي معين، وهو مستوى من الكفاءة التي يصل إليه الطالب في عمله الأكاديمي أو المدرسي.

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://emtyiaz.com : **https://emtyiaz.com/ ما-هي-أهمية-التحصيل-الدراسي-؟-وكيف-يستف**
2. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: **https://mawdoo3.com/مفهوم_التربية_لغة_واصطلاحاً**

المؤسسة التربوية

أولا : تعريف المؤسسة التربوية لغة :

ورد تعريف التربية في اللغة في معجم لسان العرب على أنّها ربا يربو أي نما وزاد، كما ذكرت في القرآن الكريم في قوله تعالى: (فَإِذَا أَنزَلْنَا عَلَيْهَا الْمَاء اهْتَزَّتْ وَرَبَتْ وَأَنبَتَتْ مِن كُلِّ زَوْجٍ بَهِيجٍ) [الحج: 5]، بمعنى نمت وازدادت، أما التربية بمعناها الواسع فهي: العملية التي تساهم في تشكيل عقل وجسم وخُلق الفرد باستثناء ما يتدخل فيه الوراثة والعمليات التكوينية للجسم، أما التربية بمعناها الضيق فهي غرس المهارات والمعلومات والمعارف من خلال مؤسسات تم إنشاؤها لذلك، مثل المدارس والجامعات وغيرها.

ثانيا : تعريف المؤسسة التربوية اصطلاحا :

التربية: هي مصطلح يطلق على تنمية الشخصية وصقلها من جميع النواحي الاجتماعيّة، والنفسيّة، والعقليّة، بما يتناسب مع قيم الجماعة التي يعيش فيها الفرد، وهو مصطلح كبير لا يعتمد على جهة واحدة أو مؤسسة بعينها بل يتمّ حيثما وُجد متعلّم ومعلم وموقف تفاعلي بين الطرفين.

عملية التربية هي عملية استمرارية وتكاملة تظلّ مستمرّة بالأخذ والعطاء بين الفرد ومحيطه، وتبدأ التربية منذ ولادة الطفل وتستمرّ معه طيلة حياته، وقد تمّ إيجاد مؤسسات من قبل المجتمع تُعنى بعملية التنشئة السليمة للأفراد يُطلق عليها "مؤسسات التنشئة الاجتماعية"، وأهمّ هذه المؤسسات هي الأسرة والمدرسة إضافة إلى أقران الفرد ووسائل الإعلام، وفي مقالنا هذا سنسلّط الضوء على هذه المؤسسات.

ثالثا : تعريف المؤسسة التربوية اجرائيا :

هي كيان منظم يقوم بمجموعة من العمليات لتحقيق أهداف في إعداد الأشخاص الذين يقومون بتولي المؤسسة التربوية لتقديم خدماتها في اكتساب المهارات السلوكية والضوابط الأخلاقية والمفاهيم التي تكون بمثابة رصيد من المعرفة والخبرات الإنسانية، وذلك دعمًا للمتدربين لتمكينهم من المشاركة في المجتمع بدور فعال وفق المجالات التي تم إعدادهم للمشاركة فيها.

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: **https://mawdoo3.com/تعريف_المؤسسة_التربوية**

2. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://www.edarabia.com: **https://www.edarabia.com/ar/مفهوم-الموسسة-التربوية-وخصائصها-بـ-5-نقاط/**

المنهج الدراسة و أدواته

أدوات المنهج المسحي

من المهم على الباحث العلمي أن يعرف ماهية أدوات المنهج المسحي وكيفية استخدامها، فهذا المنهج العلمي هو أحد المناهج العلمية المستخدمة بالعديد من التخصصات الدراسية، وفي الكثير من الموضوعات المهمة للغاية.

يمكن اعتبار هذا المنهج أحد أنواع المنهج الوصفي، والذي يسعى الى تحديد وتشخيص الواقع البحثي ووصفه بشكل دقيق، وبعد جمع الباحث البيانات والمعلومات والاحصائيات يتجه الباحث من خلاله الى جمع هذه المعلومات وتحليلها وتصنيفها.

علماً أن الدراسات المسحية تختلف فيما بينها، ويظهر اختلاف هذه الدراسات بمجالات عدة وأبرزها موضوع الدراسة وحجم المجال الذي ترتبط به، فهي تشمل مجتمع كامل كأن يكون دولة كاملة، او أحد المحافظات، او البلدات، او القرى.

مفهوم وأهداف المنهج المسحي

إن إجراء عمليات المسح من الأساليب المستخدمة في جمع البيانات والمعلومات المرتبطة بمشكلة البحث، أو موضوع معين،وذلك بهدف التحديد لطبيعة الموضوع والمشكلة البحثية وما هي الخصائص المرتبطة بوظائفها وتركيبها.

إن المنهج المسحي من أبرز الطرق التي تتبع للمنهج الوصفي بالدراسات البحثية، علماً أن المنهج الوصفي من أبرز المناهج العلمية التي تستخدم بمختلف المجالات العلمية وأبرزها العلوم الإنسانية، والعلوم الاجتماعية، والعلوم التربوية والأدبية.

وتبقى الوظيفة الأساس لمختلف أدوات المنهج المسحي جمع البيانات والمعلومات، التي يجري لاحقاً تحليلها بهدف :

---

1. دون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, 2021). **المنهج المسحي الميداني**. تم الاسترداد من https://www.researchgate.net: https://www.researchgate.net/profile/Zeinab-Hassan-5/publication/324438994_rd_almnhj_almshy_almydany_Presentation_for_Survey_Method/links/5acdd7460f7e9b189656731b/rd-almnhj-almshy-almydany-Presentation-for-Survey-Method.pdf

استخلاص الاستنتاجات، واكتشاف العلاقات التي تجمع مختلف الظواهر، والقيام بتفسيرها بما يحقق أهداف الدراسة المسحية.

وبعد كل ما ذكرناه يمكننا أن نعرّف المنهج المسحي بأنه :

أحد أنواع الأبحاث العلمية التي يجري من خلالها اجراء الدراسة على كامل أفراد مجتمع البحث، او على عينة تشكّل النسبة الاكبر من المجتمع، وهو ما يساهم بوصف مشكلة او ظاهرة البحث.

ومن التعريفات المعتمدة للبحث المسحي أنه :

احد أساليب جمع المعلومات والبيانات المرتبطة بظاهرة البحث العلمي، وذلك للتعرف عليها بشكل أعمق، وتحديد وضعها الحالي، وما هي نقاط الضعف والقوة فيهابما يساعد على اكتشاف مدى سلامة الوضع الحالي، أو الوصول الى التغييرات الأساسية او الجزئية الواجب احداثها.

أما تعريف البحث المسحي وفقاً للعالم هويتني فهو:

المحاولة المنظمة لتقرير الوضع الراهن المرتبط بنظام اجتماعي، أو ببيئة او جماعة محددة، والعمل على تحليل وتفسير هذا الوضع المرتبط بمشكلة او ظاهرة البحث العلمي.

أهداف البحث المسحي

تهدف الدراسات التي تتبع مختلف أدوات المنهج البحثي الى تحقيق عدد من الأهداف من أبرزها :

1. جمع المعلومات والبيانات والحقائق الدقيقة حول الظاهرة او الموضوع الذي تتناوله الدراسة البحثية.
2. الدراسة الدقيقة لمشكلة او ظاهرة البحث بالشكل الذي يساهم في الوصول الى نتائج واستنتاجات سليمة، مما يساعد على اقتراح الحلول الفعالة لهذه الظواهر أو المشكلات البحثية.
3. تطوير الاعمال والمجتمعات وبناء المخططات التي تساهم في حل المشكلات وتحسين الظروف الآنية.
4. التعرف على اتجاهات وآراء جمهور محدد او الرأي العام تجاه إحدى القضايا.

---

1. دون مؤلف ,المنهج المسحي الميداني,**نفس المرجع**

5. المساعدة في التوصل الى الحقائق التي تساهم في تطور العلوم والمجتمعات وإيجاد الحلول للمشكلات المتنوعة.

6. دراسة الوضع الحالي وتحديد كفاءته مقارنةً مع بعض المعايير المحددة.

أدوات المنهج المسحي

تتعدد أدوات المنهج المسحي التي يمكن استخدامها في جمع المعلومات والبيانات المطلوبة، علماً أن اختيار الاداة المناسبة يتوقف على موضوع البحث أو المشكلة الدراسية والأهداف التي يسعى الباحث الوصول اليها، وعلى حجم المجتمع او العينة البحثية التي ستتم الدراسة عليها، وعلى كيفية الوصول اليها واختيارها.

حيث تحدد العوامل السابقة الأداة الدراسية التي سيتم استخدامها بالمنهج البحثي، فما هي أبرز أدوات المنهج البحثي :

الاستبيان (الاستبانة) :

تعتبر الاستبيانات من اهم الأدوات المستخدمة في المنهج المسحي، ومن خلالها يتم تحديد المجتمع البحثي او العينة الدراسية التي تمثله.

ووفق موضوع الاستبيان يضع الباحث العلمي أسئلة الاستبيان التي يوزعها بشكل فردي أو جماعي على مجتمع أو عينة البحث، وذلك إما بشكل ورقي مباشر، او باستخدام الوسائل التكنولوجية كالبريد الالكتروني على سبيل المثال.

حيث يتجه الباحثون حالياً الى استخدام الأسلوب التكنولوجي لما يقدمه من ميزات كثيرة، أبرزها قلة التكاليف، والوصول الى المستجيبين بكل سرعة وسهولة بغض النظر عن التباعد في المكان الجغرافي.

للاستبيان العديد من الانواع أبرزها :

1- الاستبيان المفتوح الذي تكون اجابات المستجيبين على أسئلته حرة ومفتوحة، فالمبحوث يجيب بالشكل الذي يريده مع إمكانية شرح سبب الإجابة بهذا الشكل.

وهذا النوع على الرغم من دقته وموثوقيته، إلا ان تنظيم وترتيب وتحليل المعلومات والبيانات التي تمّ جمعها يحتاج الى مجهود كبير ووقت طويل.

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, 2022). **ادوات المنهج المسحي**. تم الاسترداد من :ttps://mawdoo3.com ttps://mawdoo3.com/%D8%A3%D8%AF%D9%88%D8%A7%D8%AA_%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%86%D9%87%D8%AC_%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%AD%D9%8A

2- الاستبيان المقيد او المغلق، ومن خلاله يضع الباحث العلمي أسئلة الاستبيان مع تحديد إجابات محددة لكل سؤال، وعلى المبحوث ان يجيب من ضمن خيارات الإجابات المعروضة، دون أي إضافة او شرح.

ومن الامثلة على الإجابات لهذا النوع نذكر (اوافق، لا اوافق، لا أهتم)، (أؤيد، أعارض)، (نعم، لا)، وغيرها الكثير من الامثلة المشابهة.

وتتميز هذه الاستبيانات بسهولة تنظيمها وترتيبها وتحليلها وصولاً الى الاستنتاجات والبيانات المطلوبة.

3- الاستبيانات المفتوحة المقيدة وهي التي تحتوي على سؤال او مجموعة من الاسئلة التي تكون اجابتها مفتوحة كما أشرنا اليه في النوع الاول، مع وجود سؤال او عدة أسئلة تكون لها أجوبة محددة كما في النوع الثاني الذي اطلعنا عليه.

4- الاستبيانات المصورة وهي التي تستخدم مع الأميين او الاطفال وغيرهم من الاشخاص الذين لا يجيدون القراءة والكتابة، ويعتمد هذا النوع من أدوات المنهج المسحي على الأشكال والصور التي يفهمها المستجيبين ويختارون إحداها.

وعلى الرغم من المميزات المتعددة لهذه الاداة الدراسية، كسهولة اجراءها وانخفاض تكاليفها، إلا أن عيوبها الاساسية ان العديد من الافراض الخاضعين للاستبيان قد لا يأخذون الامر على محمل الجد، فلا تكون إجاباتهم دقيقة.

كما ان عدم فهم المبحوث للسؤال المطروح قد يؤدي الى إجابة غير دقيقة، تؤدي بدورها الى استنتاجات غير منطقية .

المقابلات :

تعتبر المقابلة من ابرز أدوات المنهج المسحي، ومن خلالها يقوم الباحث العلمي بإجراء مقابلات مع مجتمع او عينة البحث العلمي، وذلك بشكل مباشر وفردي مع كل فرد من الأفراد لوحده، او بشكل جماعي سواء مع كامل أفراد المجتمع أو الدراسة، أو مع كل مجموعة منهم على حدة.

يمكن للباحث اجراء المقابلة بشكل مباشر بوجوده مع المستجيب او المستجيبين في مكان واحد يحدده الباحث، ومع التطور التكنولوجي باتت وسائل الاتصال الرقمية هي الاكثر استخداماً (السكايب على سبيل المثال)، لما تقدمه من ميزات وللتوفير الكبير في الوقت والجهد والتكاليف المادية.

---

1. بدون مؤلف , **ادوات المنهج المسحي,نفس المرجع**

يضع الباحث العلمي أسئلة المقابلة بشكل مسبق، والتي تتدرج من العام باتجاه الخاص، والتي تكون وفق أحد الانواع التي تتحدد وفق نوع الإجابة التي يسمح للمستجيبين الإجابة بها وهي :

انواع المقابلات :

1- المقابلة المفتوحة وهي التي يجيب المستجيب فيها بالشكل الذي يريده وبحرية مطلقة، مع إمكانية تعبيره عن سبب اختياره الإجابة ورأيه بها.

وهذا النوع يحتاج الى وقت وجهد كبيرين في جمع المعلومات والبيانات وفي تحليلها، وإن كانت تعطي بيانات دقيقة وواضحة.

2- المقابلة المقيدة وهي التي يحدد فيها الباحث العلمي للمستجيب السؤال مع أجوبة محددة لكل سؤال، وعلى المستجيب ان يختار أحد الأجوبة دون السماح له بأي شرح أو إضافة.

كان يختار بين إجابات (أعرف، لا أعرف) او غير ذلك من خيارات حسب طبيعة السؤال والمعلومات المطلوب جمعها.

ومن اهم ميزات هذا النوع من المقابلات هو سهولة التنظيم والترتيب والتحليل، لأن الإجابات محصورة وغير موسعة.

3- النوع الثالث هو الذي يسمح فيه الباحث العلمي للمبحوث ان يجيب بكامل حريته وبالشكل الذي يراه مناسباً، ولكنه في نفس الوقت يمكن ان يقاطع المبحوث ويكتفي بما سمعه من إجابة عن السؤال، عندما يسمع النقطة التي يبحث عنها.

ومن اهم الميزات للمقابلة إمكانية ملاحظة ردود أفعال المستجيب على السؤال المطروح، وهو ما يفترض تدوينه الى جانب الإجابة، لأن له دور كبير عند ترتيب المعلومات والبيانات وجمعها.

---

1. بدون مؤلف , **ادوات المنهج المسحي,نفس المرجع**

إخترنا المنهج المسحي من أجل معالجة موضوع دراستنا كونه و إعتمدنا على الأدوات التالية :

- الإستبيان.

- المقابلة.

مجتمع البحث والعينة

تعريف المجتمع والعينة

يمكن إيجاز مفهوم العينة من خلال المفاهيم التالية :

- العينة هي اختيار جزء من الكل وهذا الجزء بدوره يتكون من الكل، والعينة هي عملية تأتي لتسهيل البحث العلمي تعطي نتائج على العموم دقيقة وتجيب على معظم أسئلة الموضوع.

- هي عبارة عن عدد محدود من المفردات التي سوف يتعامل معها الباحث منهجيا ويشترط فيها أن تكون ممثلة لمجتمع البحث في الخصائص والسمات.

أنواع العينات

3- العينة الطبقية

في الغالب ينقسم هذا النوع إلى فئات أو طبقات وفق خواص و مزايا معينة مثل:السن،المهنة،الجنس. بحيث يقسم المجتمع الأصلي حسب الفئات المطلوبة،وتأخذ كل فئة على حدا عشوائيا فمثلا يقسم أفراد المجتمع إلى عمال، طلبة ، منتجين.

نختار شريحة واحدة من شرائح المجتمع،ولتكن العمال مثلا،ثم نختار العدد المطلوب منها، حيث يكون ربع العدد الأصلي،فلو فرضنا أن حجم العينة هو(100شخص)موزعين على (4فئات)،فيكون العدد المقسم هو(25)لكل فئة.وبعد ذلك يبدأ الباحث بإجراء الدراسة وجميع المعلومات وفق هذا العدد وهذا التقسيم.

---

1. أحمد بن مرسلي ، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام و الإتصال**. الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية،2005. ص 44
2. فضيل دليو، **أسس البحث وتقنياته في العلوم الاجتماعية**. قسنطينة: ديوان المطبوعات الجامعية،1997. ص 33
3. عبيدات،د.محمد. وآخرون.(1997) **منهجية البحث العلمي:القواعد والمراحل والتطبيقات**.وائل للنشر.عمان.ص 90
4. علي عبد الرزاق إبراهيم،عبد الهادي أحمدالجوهري،**المدخل إلى المناهج وتصميم البحوث الاجتماعية.الاسكندرية**:المكتب الجامعي الحديث،2002 ص 44
5. عبيدات، ذوقان وآخرون (2001). **البحث العلمي مفهومه أساليبه أدواته**. دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، ط7 عمان، الأردن. ص 35

- يلجا الباحث في تلك الحالة الى اختيار مجموعات فرعية من مجتمع البحث وهو تلاميذ ابتدائية احمد عباس بلدية تادمايت ولاية تيزي وزو في فترة الدراسة، وتسمى هذه المجموعة عينة البحث.

- وتم اختيار التلاميذ مستوى ابتدائي مدينة تيزي وزو كعينة لهذه الدارسة التي تتابع الألعاب الالكترونية الذي يؤثر على جانب نفسي ,صحي, اجتماعي, تربوي عن طريق العشوائية الطبقية.

- العينة الطبقية اخذنا منها 10 تلاميذ في كل مستوى و تم استرجاع 3 استمارات بسبب الغياب.فالكل 60/57 تلميذ منهم 40 الاناث و 17 ذكور.

تعريف الدراسات السابقة

يمكننا تعريف الدراسات السابقة بمصطلح هي مجموعة من الموضوعات والمصادر السابقة التي قامت بمناقشة نفس الموضوع الذي يريد الباحث الكتابة عنها بشكل منسق ومرتب ، كما انها بها الكثير من المعلومات التي تساعد الكاتب عي جعل بحثه العلمي واضح ومنسق ، وصاحب موضوع قوي ، وكلما تم رجوع الكاتب لهذه الدراسات السابقة ، كلما كان موضوع البحث به الكثير من المعلومات الموثوقة واصبح ذات اهمية كبري ، لذلك من الواجب علي الباحث ان يختار من الدراسات السابقة ما يلائم موضوع بحثه ، وان يكون لديه القدرة في أخذ المعلومات التي يريدها في بحثه من هذه الدراسات ، ويجب ايضا ان يكون لديه القدرة في عرض هذه الدراسات في بحثه بطريقة صحيحة.

كما تصنف الدراسات السابقة علي انها القسم الثاني من الاطار النظر للبحث العلمي ، وفي هذه الحالة يستطيع الكاتب المقارنة بين هذه الدراسات السابقة وبين بحثه العلمي ، الذي تناول نفس موضوع بحثه ،ومن خلال ذلك يستطيع اخراج اوجه الاختلاف والتشابه بين بحثه وبين هذه الدراسات وما هي الاضافات التي سوف يقوم بتقديمها في بحثه العلمي الجديد.

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://www.search-academy.com:

https://www.search-academy.com/article/تعريف-الدراسات-السابقة

دراسة ماستر حول أثر الألعاب الإلكترونية عل التحصيل الدراسي للمراهقين من زهية بوديبة و رشيدة منغور في جامعة محمد الصديق بن يحي-الجزائر ،كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية قسم الاعلام والاتصال ،تخصص علاقات العامة,سنة 2018.

- حيث تمحور إشكاليتها أساسا على معرفة :

1) ماهي اهم الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما قبل المراهقين؟

2) هل توجد علاقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية وتاثيرها على تحصيلهم الدراسي؟

3) ماهي طبيعة تاثيراستخدام الألعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي للمراهقين ؟

نتائج الدراسة :

وتتشابه هذه الدراسة مع دراستنا كونها تتطرق الى الالعاب الفيديو وهو متغير اساسي في دراستنا حيث تتناول موضوع حول الالعاب الالكترونية.

كما تكمن نقاط التشابه في بعض الاجراءات المنهجية حيث اعتمدت كلتا الدراستين على استمارات كاداة الجمع المعلومات.

وتمكن النقاط الاختلاف :

كون هذه الدراسة ركزت على الشباب الجزائري والالعاب الالكترونية دراسة مستوى الدراسي ,اما دراستنا فركزت على تاثير الالعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي لتلاميذ باضافة الى اختلاف مجتمع البحث حيث تركز هذه الدراسة على المراهقين ونحن نركز على الأطفال.

وبغض النظر عن الاختلافات فان هذه الدراسة تعتبر فرعا من دراستنا فقد افادتنا كثيرا في احاطة بموضوع المدروس سواء من ناحية المنهجية او نظرية وكذلك في توجيهتنا الى مراجع المفيدة.

الإطار النظري

الفصل الأول

ماهية الألعاب الالكترونية

مقدمة

المبحث الأول : مفهوم الألعاب الالكترونية و تاريخ نشاة أجهزتها

المطلب الأول : مفهوم الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني : تاريخ نشاة الاجهزة الألعاب الالكترونية

المبحث الثاني : أنواع وأسماء ونظريات الألعاب الالكترونية

المطلب الأول : أنواع الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني : أسماء بعض الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث : نظريات الألعاب الالكترونية

خلاصة

مقدمة

الالعاب الالكترونية من اكثر ما يتم انتشارها في لاوان الاخيرة كونها من احدي الاشياء المسلية التي يلجأ اليها العديد من لاشخاص وخاصة الاطفال، كما انه هناك العديد من لالعاب الالكترونية باختلاف انماظها واشكالها وتركبيبتها، فهنالك العاب تلعب علي الجهاز الحاسوب ومنها تلعب علي الهاتف المحمول، فتختلف وتتنوع بين الحين والاخر، ومع التطور التكنولوجيا الحديث اصبح هنالك العديد من الالعاب الالكترونية المنتشرة بين الكثير من الفئات المجتمع، كما تعرف الالعاب الالكترونية بانها فيديو محمل عل يالجهاز ويتم لعبها عبر الجهاز بكل سهولة بعد تحميلها، كما وتتطور الالعاب الالكترونية مع التطوير التكنولوجي رويدا رويدا وتشغل بال العديد من لاطفال والشباب بصورة كبيرة، كونها من احدي المسليات التي يلجأ اليها العديد منهم، وهنا سوف نتعرف علي موضوع عن الالعاب الالكترونية.

مفهوم الألعاب الإلكترونية :

الألعاب الإلكترونية أصبحت شيئًا شائعًا بين الجميع سواء على مستوى الطلاب أم غيرهم، ولها جمهورها والمهتمون والمتابعون لبرامجها وتطور الألعاب مع ظهور وسائل التواصل الاجتماعي، وللمهتمين في شؤون التربية والمراهقين تعريفات متعددة، فيرى المتخصص في شؤون المراهقين الأستاذ فهد الحمدان أن الألعاب الإلكترونية "استخدام للتقنية والرسوم المتحركة - من شركات متخصصة - في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر - موجود فعليًا أو عبر الإنترنت - يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة".

ويوضح الباحث عباس سبتي: "هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون، لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآيفون وجهاز الكمبيوتر وغيرهم".

وقد تختلف المفاهيم أو تتفق، فهي تسلط الضوء بعمومها على الألعاب الإلكترونية، وتحاول أن تضع لها تعريفًا عامًا، ومع انتشارها وتعددها، وشغلها حيّزًا كبيرًا من حياتِنا، تُلقى مسؤولية كبيرة على المختصين في شؤون التربية، فيجب عليهم أن يتابعوا طلابهم في التفاعل مع هذه الألعاب سلبًا وإيجابًا.

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://www.almnsa.com: **https://www.almnsa.com/post/26304**

1. حارث العباسي - كاتب وتربوي نشر بتاريخ 11/12/2018 , ا**(الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب)**

https://www.noonpost.com/content/25821

فنجد هنا عدات تعريفات للالعاب الالكترونية :

يُشار إلى مصطلح الألعاب الإلكترونية (بالإنجليزية: Electronic Games) بمصطلح ألعاب الفيديو (بالإنجليزية: Video games)،[١] وتُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنّها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز،[٢] كما يُمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات المُعتمدة على وجود خوادم خاصة،[٣] والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للمُستخدِمين بممارسة اللعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين.[٤]

وتعرف أيضا لعبة الفيديو لعبة إلكترونية تتضمن التفاعل مع واجهة المستخدم لتوليد تعليقات مرئية على جهاز تم تصميمه خصيصًا للعب اللعبة ويُسمى وحدة التحكم بالفيديو ، ويتم إدخال هذه التفاعلات عبر أجهزة إدخال مثل وحدات التحكم وعصا التحكم والأجهزة الطرفية المحمولة باليد.تعرف الأنظمة الإلكترونية المستخدمة لتشغيل ألعاب الفيديو باسم الأنظمة الأساسية التي تتراوح من أجهزة الكمبيوتر الشخصية وأجهزة ألعاب الفيديو والأجهزة المحمولة الصغيرة ومن خلال هذه الأنظمة يتم إنتاج الفيديو والصوت للتفاعل مع المستخدم.

وأيضا انها نوع من أنواع العوالم الافتراضية وألعاب المحاكاة تستخدم فيها الأجهزة الإلكترونية للعب، وهناك أنواع مختلفة من تلك الألعاب فمنها ما له جهاز خاص به ومنها ما يتم اللعب عن طريق أجهزة الكمبيوتر ومنها ما يكون على هيئة تطبيقات على الهواتف المحمولة ومنها ما يكون عن طريق الإنترنت، وتستهدف هذه الألعاب جميع المراحل العمرية المختلفة، فمنها ما يكون موجه للأطفال من أجل التعليم ومنها ما يكون للشباب والكبار ومنها ما يكون للفتيات فقط.

---

1. دون مؤلف. (٢٧ مارس, ٢٠٢١). **ما_هو_تعريف_الألعاب_الإلكترونية**. تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: https://mawdoo3.com/ما_هو_تعريف_الألعاب_الإلكترونية.
2. بدون مؤلف. (14 يناير, 2023). تم الاسترداد من **https://www.almrsal.com/post/862254** https://www.almrsal.com:
3. بدون مؤلف . (12 افريل, 2018**). تعريف-الالعاب-الالكترونية**. تم الاسترداد من www.i7lm.com :www.i7lm.com/تعريف-الالعاب-الالكترونية/

تاريخ نشاة الألعاب الإلكترونية :

لا أحد يستطيع أن ينكر قوة الألعاب الإلكترونية في هذه الأيام الحالية، و من كان ليتخيل كيف ستتطور لتصل إلى ما هي عليه، و تطور الألعاب الإلكترونية كون مجتمعا لم يكن موجودا من قبل؛ مجتمع اللاعبين الذي يتتطور تدريجيا و يتوسع مع الوقت. و لكن رغم أننا اللاعبين مدمنين نظل جالسين أمام الأجهزة لمدة طويلة إلى أن الكثير منا لا يعلم أي شيء عن تاريخ الألعاب الإلكترونية و كيف بدأت و تتطورت و كيف كانت هي الألعاب قبل أن تصل إلى ما هي عليه الآن. الألعاب الإلكترونية يرجع تاريخها إلى زمن بعيد لا ليس إلى زمن الفراعنة! بل أقرب بقليل بتحديد كان مولدها في عام 1947 عندما سجل Thomas T. Goldsmith و Estle Ray Mann براءة اختراع في أمريكا وصفوه بأنه جهاز تسلية يعتمد على الأشعة الكاثودية، يبدو الاسم معقدا و لكنها بسيطة جدا(على الأقل في هذا الزمن). و لكن الألعاب الإلكترونية لم تر استقبالا حسنا إلى في السبعينات عندما انتشرت أجهزة الأركيد و الأجهزة المنزلية و ألعاب الكومبيوتر، و منذ ذلك الحين أصبحت الألعاب الإلكترونية جزء من ثقافة هذا الجيل. و لكن أول لعبة إلكترونية كانت في 1952 عندما كانت رسالة الدكتورة للسيد A.S. Douglas في التفاعل ما بين الإنسان و الكومبيوتر فصمم لعبة على الكومبيوتر عبارة عن لعبة- Tic-Tac Toe ،اللعبة المعروفة عندنا بالعالم العربي باسم إكس أو .(XO) كان الغرض الأساسي من اختراع اللعبة هو إثبات التفاعل ما بين الإنسان و الكومبيوتر. إلا أن أول لعبة هي لعبة Tennis 4 Two التي صممها William Higinbotham في سنة 1958 و كانت اللعبة تستعمل جهاز راسم الإشارة (شبيه بالردار)، و كان غرضها إمتاع زائري مختبر بروكهافن في نيويورك أثناء اننتظار الزوار. اللعبة كانت عبارة عن صورة مبسطة من لعبة التنس الأرضي.

و فوق كل ذلك أول لعبة ذات شهرة كانت لعبة طورت في عام 1961 من قبل طلاب في جامعة MIT الأمريكية، و هي لعبة Space War! اللعبة انتشرت لأن نوع جديد من الكومبيوترات ذو سعة تخزين أعلى كان قد طور في ذلك الوقت، اللعبة كانت تتمحور حول لاعبين كليهما يلعب بمركبة فضائية و هدفهم قتل مركبة اللاعب الآخر الذي ضده و بين المركبتين هناك نجم يخلق أعاصير لتعرقل الطائرتين.

أما في 1966 قرر Ralph Baer اختراع لعبة تفاعلية إلكترونية تلعب على التلفاز و بعد مرور عام اختراع ما سمى آخر نسخة منه Brown Box و لكن الجهاز لم يصدر إلى في 1972 من شركة Magnavoxباسم Odyssey و كان ذلك أول جهاز منزلي.

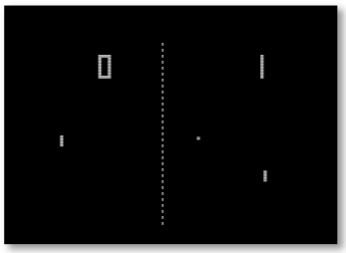
---

1. بدون مؤلف. (15 ديسمبر, 2014). **تاريخ-الألعاب-الإلكترونية**. تم الاسترداد من https://mohammadalawad.wordpress.com: https://mohammadalawad.wordpress.com/2014/12/15/تاريخ-الألعاب-الإلكترونية/

و في عام 1971 طور Bill Pitts و Hugh Tuck أول لعبة أركيد تعمل بإدخال العملات المعدنية، اللعبة تدعى Galaxy Game و طورت في جامعة Stanford، و لكن لم يصنع منها إلى نسخة واحدة فقط.

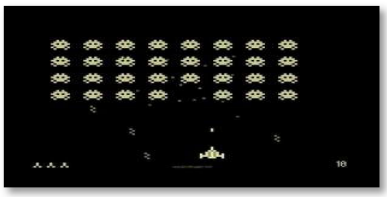
في نفس السنة صمم Nolan Bushnell و Ted Dabney أول لعبة أركيد تلعب في الأسواق و الأماكن العامة، و أصبحت من مشاهير الألعاب الإلكترونية فلا يوجد أحد في أمريكا لم يلعب تلك لعبة عندما انتشرت! اللعبة نزلت قبل جهاز Magnavox Odyssey بستة أشهر. اللعبة عبارة عن Space Warو لكن من نوع الأركيد.

بعد ذلك ذهب Nolan Bushnell و Ted Dabney لتأسيس شركة Atari عام 1972، و بعد ذلك صمموا لعبة Pong من نوع الأركيد و قد حققت نجاحا ساحق و جبار، اللعبة كانت تتمحور حول لعبة تنس الطاولة. شركة Atari قامت ببيع في حدود 19,000 آلة في ذلك الوقت و هذا عدد كبير، و ذلك جعل الكثير من الناس يطوروا ألعاب شبيها للعبةPong ، و مع كثرة الألعاب الشبيهة للعبة Pong حصلة أزمة في سوق الألعاب الإلكترونية مما أجدث فجوة في عالم الألعاب الإلكترونية و جميع الشركات خسرة أموال كبيرة في السوق مما أدى إلى إفلاسها و إقفالها، و بذلك لم يعد هناك شركات في السوق غير Magnavox و.Atari.



سوق الألعاب رأى النور ثانية بعد إصدار شركة)Taito الآن هي فرع من شركة (Square Enixلعبة الأركيد الشهيرةSpace Invaders ، اللعبة أحيت السوق و حققت نجاح رهيب فقد بيع 360,000 آلة و حققت الشركة مكاسب تبلغ إثنان مليار دولار (ما يعادل 4.2 مليار دولار أمريكي حاليا)، و Atariرجعت إلى القمة بعدما أتفقت مع Taito أن تصدر Space Invadersعلى جهازها (Atari VCS أو كما كان يعرف باسمAtari2060).

1. تاريخ-الألعاب-الإلكترونية,**نفس المرجع**.



في عام 1979 شهد العالم ولادة أول شركة من نوع شركات الطرف الثالث، إنها الشركة المسؤولة عن حلب Call of Dutyنعم إنها .Activision مبرمجو شركة Atari الأوليين هم من أسسوها. عندما جاء عام 1982 كان هناك ثمانية مليون منزل فيأمريكا يملك جهاز منزلي، و كانت الأجهزة المنزلية تصدر 3.8 مليار دولار أرباح سنويا، و هذا المبلغ هو تقريبا نصف أرباح ألعاب الأركيد و التي تبلغ 8 مليار دولار.

و لكن في عام 1983 شهد عالم ألعاب الفيديو أزمة حرجة كادت أن تؤدي بحياة هذا السوق للأبد فهذه الأزمة استمرت حتى 1985، و كان هناك عدة أسباب لها و لكن السبب الأساسي هو كثرة الألعاب الرديئة في السوق مما أدى إلى فقدان ثقة المستهلكين بالشركات و تراجع المبيعات تراجعا جسيما، فالمبيعات تراجعة من 3.8 مليار إلى 100 مليون دولار فقط. و لكن Nintendo أنقذت الموقف عندما أنصدرت NES اختصار لاسم (Nintendo Entertainment System).الجهاز كان مسيطرا على السوق الأمريكي و الياباني و لعبة الإطلاق كانت Super Mario Bros و بالطبع هي الأخرى كانت ناجحة.

التسعينات شاهدت نهضة للألعاب الإلكترونية من الألعاب ثنائية الأبعاد إلى الألعاب ثلاثية الأبعاد و ذلك بسبب التطور في قوة أجهزة الكومبيوتر و قلة التكلفة في تصنيعها، و ذلك أدى إلى ظهور عدة أنواع جديدة من الألعاب مثل FPS و Real-Time Strategy. الأجهزة المحمولة بدأت تنتشر و الفضل يعود لإطلاق جهاز Game Boy في 1989 و أيضا لوحظ قلة الألعاب الأركيد لانتشار الأجهزة المنزلية. ابتداء من هنا سوق الألعاب الإلكترونية ثبت أقدامه و أصبح مستقر و توالت الأجيال من الأجهزة المنزلية واحدا تلو الآخر.

---

1. تاريخ-الألعاب-الإلكترونية,**نفس المرجع**.

و بظهور تلك الأنواع الجديدة من الأجهزة المنزلية التي لديها جرافيكس ثلاثية الأبعاد بدأت ألعاب الأركيد تختفي تدريجيا من السوق و بظهور الألعاب التي كانت تلعب على كبائن الأركيد، على الأجهزة المنزلية؛ قفلت جميع أجهزة الأركيد و تلك كانت نهاية الأركيد.

و في عام 1989 أُطلق جهاز Sega Megadrive وقد أثبت جدارته في السوق و بدأ يناطح NES .

ولكن Nintendo لم تبقى صامتة فأطلقت Super NES لتضمن حصة في السوق و بدأت الشركات تناطح في بعضها البعض فكان هناك عدة أجهزة فكان هناك أيضا Neo-Geo و اندلعت حرب دامية بين الأجهزة و لكن هذا الجيل انتهى بولادة جيل الأقراص المضغوطة بدلا من ROM .cartidges.

و لكن الحرب الدامية بالفعل التي سقط فيها عدة شهداء هي ابتداء من 1993، ففي تلك الفترة ظهرة عدة أجهزة منزلية، فشركة Atari رجعة لتشارك بجهازها,Atari Jaguar .

و أيضا جهاز 3 DOالمسمى DO Interactive Multiplayer 3و لكنه لم يستطع مجارة مبيعات جهاز أتاري لسعره المرتفع، و لكن كلاهما سقطوا في أرض المعركة لأن مبيعاتهم كانت منخفضة و لم يكن هناك ألعاب جيدة بما فيه الكفاية.

.و في عام 1994 ولد ثلاثة أجهزة جديدة هم...

PC-FX

Sony Playstation

Sega Saturn

1. تاريخ-الألعاب-الإلكترونية,**نفس المرجع**.

و جهاز Sega Saturn و Sony Playstation أطلقا في أمريكا في عام 1995. جهاز سوني هو من انتصر على هؤلاء جميعا بمبيعات مرتفعة جدا مقارنة بالأجهزة الأخرى، و لكن وحش سوني القاتل لم يستطع التخلص من عدوه الشرس و هو جهاز نينتندو الذي كبر في السن هو.Super Nintendo Entertainment System .

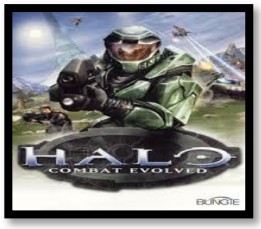
في علم 1995 نينتندو أطلقت جهازهاVirtual Boy و لكنه لم يطلقا أي استحسن و سحب من السوق بعدها بسنة.

في هذه اللحظة نينتندو لم يكن لديها جهاز جديد مننوع-bit 64وكان عليها التحرك بسرعة حتى لا يستولي جهاز سوني على السوق كله وهكذا أطلق جهاز Nintendo-64 عام 1996 حتى يقتسم حصة جهاز سوني,ولكن ما أعطى سوني اليدالعليا في هذه المعركة هي أن سوني كانت تستعمل الأقراص المضغوطة, بدلا من الكارتيدج.

فالأقراص المضغوطة تستوعب ملفات أكثر و تصنيعها أقل تكلفة، و ذلك جعل الكثير من شركات الطرف الثالث تتجه إلى جهاز سوني، و ذلك كان واضح جدا في لعبة Final Fantasy كل أجزائها كانت على أجهزة نينتندو و لكنها أصدرت جزء Final Fantasy VIIعلى Playstation و كانت ناجحة نجاحا باهرا .

بعد هذا الجيل ابتداء من سنة 1999 تغيرت الأوضاع قليلا فسوني كانت المتربعة على عرش السوق، مع أن Sega حاولت الرجوع إلى السوق ثانية عبرDream Cast و لكن ما أدى إلى فشل الجهاز هو فقدان الثقة في حملات سيجا الإعلانية السابقة و أيضا الإنتظار الكبير لجهاز سوني الجديدPS2 ، و سرعان ما أوقف إنتاج الجهاز في 2002 و ذلك كان جهاز سيجا الأخير قبل أن تكون من شركات الطرف الثالث. في سنة 2000 تم إطلاق جهاز سوني المرموق الذي يعتبر من أفضل الأجهزة على الإطلاق و هوPS2 ، و بعدها بسنة أطلقت نينتندو أول جهاز لها يستعمل الأقراص المضغوطة و لكنه لم يلقى استحسان لأنه لم يكن هناك دعم قوي من شركات الطرف الثالث كما كان حالPS2 ، و أيضا الجهاز كانت سمعته بأنه جهاز للأطفال؛ لقلة الألعاب المقدمة للراشد قبل نهاية 2001 شركة Microsoft أطلقت جهازها الأول و هو Xbox و الذي كان يعتمد على تقنية الكومبيوتر باستعماله رقاقة Intel .

1. تاريخ-الألعاب-الإلكترونية,**نفس المرجع**.



ما دفع بمبيعات جهاز Xbox إلى الأمام هي سياسة Microsoft الذكية، فميكروسوفت قررت أن تبيع الجهاز بسعر أقل من سعر التكلفة و قررت أن تجني الأرباح عن طريق بيع الألعاب. و ما ساعد الجهاز أيضا هو الإصدار الأول من لعبة Halo التي أصبحت الآن من أفضل ألعاب إطلاق النار.و بذلك جهاز ميكروسوفت كانت مبيعاته مساوية لمبيعات Game Cube عالميا و لكنه كان أقوى في أمريكا من .Game Cube و في هذا الجيل من الأجهزة تحولت الألعاب إلى ألعاب هاردكور مقدمة للراشدين و تلك الألعاب كانت أقوى ألعاب الجيل.

و أيضا في هذا الجيل ألعاب الإنترنت انتشرت لانتشار البرودباند و بسعر منخفض، و أول نوع كان MMORPGs الذي لاقى استحسان كبير، أيضا على Xbox لعبة Final Fantasy XIالتي حققت نجاح كبير(كان قد شحن محول إيثرنت لدعم اللعبة). و في ذلك الوقت ميكروسوفت صنعت شبكة Xbox Live التي كانت ناجحة جدا خصيصا مع لعبةHalo 2.

بعد ذلك أتى جيلنا الحالي الذي بدأ بجهاز نينتندو DS و جهاز سونيPSP ،و توالت الأجهزة المنزلية وPS3 وXbox

ولقد بدء الجيل الجديد Wii u وPS4 وxbox one .

1. تاريخ-الألعاب-الإلكترونية,**نفس المرجع**.

وفي سنة 2020 أعلنت شركة مايكروسوفت عن إطلاق جهاز الألعاب إكس بوكس "فئة إكس (Series X) "الفاخر الجديد، بالإضافة إلى جهاز إكس بوكس "فئة إس (Series S) "بقدرة أقل، ولا يتضمن وحدة تشغيل أسطوانات "بلو راي-Blu) " (ray، ويتوفر بسعر تنافسي حقيقي، وتعتزم شركة سوني أيضا طرح جهاز بلاي ستيشن 5 المعتاد والموديل بلاي ستيشن 5 "ديجتال إيديشين " (Digital Edition) بدون وحدة تشغيل أسطوانات بلو راي.

اصبحت الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي مُتطورةً بشكل كبير عبر الأجهزة المُتخصصة بألعاب الفيديو كجهاز بلايستيشن (Playstation) الخاص بشركة سوني وجهاز إكس بوكس (Xbox) الخاص بشركة مايكروسوفت، حيث توُفّر الإصدارات الحديثة من هذه الأجهزة مزايا مُتقدمةً جداً؛ كإمكانية لعب الألعاب من خلال الواقع الافتراضي أو مُمارستها بتقنيات مُشاهدة تصل إلى دقة عرض (4k)، ولا تقتصر إمكانية مُمارسة الألعاب الإلكترونية على مثل هذه الأجهزة؛ حيث يُمكن فعل ذلك من خلال منصات وسائل التواصل الاجتماعي المُختلفة أو من خلال أجهزة الهواتف المحمولة.

1. بدون مؤلف. (23 سبتمبر, 2020). **نظرة-سريعة-على-أجهزة-الألعاب-الجديدة**. تم الاسترداد من https://www.aljazeera.net: https://www.aljazeera.net//tech/2020/9/23/نظرة-سريعة-على-أجهزة-الألعاب-الجديدة

أنواع الألعاب الإلكترونية :

يتم تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى عدة أنواع، وفي ما يلي بعض من هذه الأنواع :

- **ألعاب الأكشن**

تمتاز ألعاب الأكشن بالإنجليزية (Action Games) : بروح المنافسة حيث يتطلب من الاعب محاربة الكثير من الشخصيات المختلفة التي تتمتع بقدرات فريدة،[١١] ويحتاج هذا النوع من الألعاب رد فعل سريع والقدرة على التناسق السريع بين اليد والعين، وفي الأغلب يكون اللاعب تحت ضغط الوقت للتغلب على التحديات المختلفة.[١٢]

- **ألعاب المحاكاة**

تتضمن ألعاب المحاكاة بالإنجليزية (Simulations games) : القدرة على السيطرة على المركبات الواقعية مثل الدبابات والسفن والطائرات، يمكن للاعب أن يتعلم من خلال هذه الألعاب طريقة التحكم في هذه المركبات

وكما تستخدم لتدريب المحترفين، حيث يتم تدريب الطيارين عن طريق ألعاب المحاكاة قبل أن يقوموا بالرحلة في الواقع.[١٣]

- **ألعاب تقمص الأدوار**

تسمح ألعاب تقمص الأدوار بالإنجليزية (Role-playing games) : للاعبين بإنشاء شخصيات حسب طلبهم في مساحة خيالية، يعيش اللاعب بالشخصية ليتفاعل مع اللاعبين الآخرين داخل اللعبة ويقوم باتخاذ بعض القرارات تؤدي للحصول على مكافآت مختلفة، تحتوي اللعبة على العديد من الخصائص بما فيها القتال، تطوير القصص، الاستكشاف، الاختيارات والعواقب.[١٢]

- **ألعاب رياضية**

تسمح الألعاب الرياضية بالإنجليزية (Sports Games) : للاعبين بممارسة أنواع الرياضات الواقعية وذلك عن طريق المحاكاة للاعبين الحقيقين، ويتم تصميم الألعاب الرياضية بنفس الألعاب الأحداث الرياضية الواقعية مثل كرة القدم وكرة السلة والتنس، وتحتوي هذه الألعاب على مستويات مختلفة.[١١]

---

1. ربى فجماوي. (06 فيفري, 2022). **الانواع الالعاب الالكترونية**. تم الاسترداد من https://tech.mawdoo3.com: https://tech.mawdoo3.com/b/%D8%A3%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%B9-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9

- **ألعاب الألغاز**

تستهوي ألعاب الألغاز بالإنجليزية (Puzzle Games) : اللاعبين الذين يحبون حل الألغاز الصعبة، فهي عبارة عن ألعاب ذهنية لا تحتاج أي فعل تقدم عدة مستويات للمبتدئين وللمحترفين، وتكون هذه الألعاب بأشكال ملونة[1].[13]

- **الألعاب الإستراتيجية**

تسمح الألعاب الإستراتيجية بالإنجليزية (Strategy Games) : للاعبين بالقيام باتخاذ قرارات للعب تحدد النتيجة، فهي تحتاج للتفكير والتخطيط وإدارة الموارد حتى يتمكن اللاعب من النجاح، تتضمن هذه الألعاب سيناريوهات عسكرية بحيث يقوم اللاعب بالتخطيط للمعارك وجمع الموارد الأساسية، وبناء القواعد، وتجنيد قوات لصالحه وتدريبهم[1].[12]

- **الألعاب التعليمية**

توجد العديد من الألعاب التعليمية بالإنجليزية (Educational Games) : التي تساعد في عملية التعلم، حيث تقوم بالتدريب على العديد من الموضوعات المختلفة وذلك لجعل التعلم ممتعًا، حيث تحتوي هذه الألعاب

على اختبارات يمكن الإجابة على أسئلة الاختيار من متعدد، ومن أكثر الألعاب التعليمية شيوعًا هي ألعاب الرياضيات والعلوم وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات[1].[13]

- **ألعاب المغامرة**

تكون ألعاب المغامرة بالإنجليزية (Adventure Games) : عبارة عن ألعاب فردية تنشأ في عالم خيالي، حيث تبدأ المغامرة بقصة معينة وبمهمة محددة وبحسب هذه المهمة والموارد المتاحة للاعب يجب عليه معرفة كيفية إكمال مهمته[1].[11]

- **ألعاب التسلل**

تكون ألعاب التسلل بالإنجليزية (Stealth Shooter) : عبارة عن ألعاب حربية أو ألعاب تعتمد على التجسس، بحيث يستخدم اللاعب التسلل وذلك لهزيمة خصمه[1].[13]

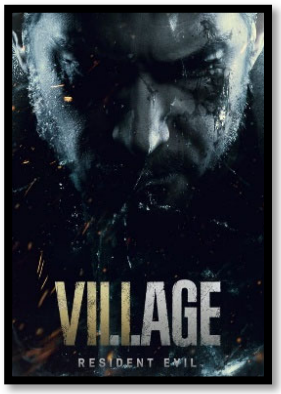
---

1. ربى فجماوي.**نفس المرجع**

- **الألعاب الخاملة**

تحتاج الألعاب الخاملة بالإنجليزية :(Idle Game) :القليل من التفاعل، حيث يستخدم اللاعبين إجراءات بسيطة مثل النقر للحصول على المكافآت وقد تكون هذه المكافآت على شكل عملة داخل اللعبة أو غيره[١٢].

الاسماء بعض الالعاب الالكترونية :



ريزدنت إيفل فيلدج بالإنجليزية (Resident Evil Village) : هي لعبة فيديو من نوع رعب البقاء قادمة من تطوير ونشر شركة كابكوم .اللعبة هي الجزء الرئيسي الثامن من سلسلة ريزدنت إيفل والجزء الثاني من ريزدنت إيفل 7: بايوهازرد الذي تترك منظور الشخص الثالث لتكون من منظور الشخص الأول . تدور أحداث اللعبة بعد سنوات من الجزء السابق مع إيثان وينترز وزوجته ميا، ليظهر كريس ريدفيلد (البطل الأسطوري من أجزاء السلسلة السابقة) ليعطل ويزعج حياتهم فجأة.

تم الإعلان عن اللعبة في حدث إطلاق جهاز بلاي ستيشن 5 في يونيو 2020، صدرت اللعبة على مايكروسوفت ويندوز، وبلاي ستيشن 4، وبلاي ستيشن 5، وإكس بوكس سيريس إكس وسيريس أس في شهر مايو 2021، حيث تدعم اللعبة اللغة العربية.

كنترول بالإنجليزية (Control) : هي لعبة فيديو من نوع تصويب منظور الشخص الثالث، وأكشن ومغامرات، تم إصدار اللعبة في السوق بتاريخ 27 أغسطس 2019، وهي من تطوير ريميدي إنترتينمنت، ومن نشر 505غيمز.

1- Pre-purchase Resident Evil Village on Steamنسخة محفوظة 2020-12-27 على موقع واي باك مشين.

2- ^"Resident Evil Village Out For Old And New Consoles On May 7 [Update: PS5 Demo Out]". Kotaku (بالإنجليزية الأمريكية). Archived from the original on 2021-01-28. Retrieved 2021-04-30.)

3- ^McWhertor, Michael (11 Jun 2020). "Resident Evil 8 announced at PS5 reveal event". Polygon (بالإنجليزية). Archived from the original on 2021-02-07. Retrieved 2021-04-30.

4- Jeff ، Cork. "Control Is Coming Out This August". Game Informer. مؤرشف من الأصل في 02-07-2019. اطلع عليه بتاريـخ 05-03-2019.

5- Vader^، Leo. "Remedy's Control Only Has One Gun. Here's Why It's Awesome". Game Informer. مؤرشف من الأصل في 02-07-2019. اطلع عليه بتاريـخ 13-03-2019.

6- Shea^، Brian. "A Look At Every Supernatural Ability In Remedy's Control". Game Informer. مؤرشف من الأصل في 02-07-2019.

7- (15 مارس 2019 ^@bacon_sandwich "I think you'll be happy to learn in Control, player health does not regenerate automatically. It is dropped from enemies as you damage them, and you have decide when to collect it").تغريدة

كراش بانديكوت 4 : إتز أباوت تايم بالإنجليزية (It's About Time) : Crash Bandicoot 4 هي لعبة فيديو منصات من تطوير تويز فور بوب ونشر أكتيفجن .واللعبة هي الإصدار الثامن في السلسلة الرئيسية لـ »كراش بانديكوت « ، وتعتبر الإصدار الرابع في الترتيب الزمني. وأيضاً تعتبر اللعبة تابعة لكراش بانديكوت إن. سين تريلوجي، أينما تقع الأحداث بعد كراش بانديكوت 3: واربد.[1][2] من المقرر إصدار اللعبة على بلاي ستيشن 4 وإكس بوكس ون في 2 أكتوبر 2020 .

أساسنز كريد أوريجنز (بالإنجليزية: Assassin's Creed Origins), هي لعبة أكشن-مغامرات، لعبة تسلل وعالم مفتوح، طورها ستوديو يوبي سوفت مونتريال الكندي وهي من نشر شركة يوبي سوفت الفرنسية، تقع أحداث اللعبة في مصر القديمة. هي اللعبة الرئيسية العاشرة في سلسلة أساسنز كريد تأتي بعد أساسنز كريد سنديكيت. صدرت في 27 أكتوبر 2017 على مايكروسوفت ويندوز، بلاي ستيشن 4 وإكس بوكس ون.

تقع أحداث قصة اللعبة في المملكة البطلمية قبل أحداث الألعاب الأخرى. حيث يسعى الأساسنز إلى السلام والحرية، بينما يسعى التمبلرز إلى السلام عبر النظام. تركز القصة على شخصية بايك وهو مدجاي والذي يقاتل من أجل حماية شعبه من الأخطار. يسمح عالم اللعبة المفتوح للاعب بالتنقل بحرية في مصر على الأقدام أو على ظهر الخيل والجمال أو بالقوارب. اللعبة فردية لا تحتوي على أي نوع من اللعب الجماعي. تم تطويرها بواسطة محرك أنفيل.

---

1. Jonathon. "Crash Bandicoot 4: It's About Time First Gameplay, Details Revealed". *IGN*. *Dornbush، 27-07-2020*. اطلع عليه بتاريخ 22-06-2020. *مؤرشف من الأصل في*
2. Shannon (22 يونيو 2020 *Press*). "We Spoke To The Crash 4 Developers About Crash's New Look". *Grixti*، ^ *Start*. مؤرشف من الأصل في 22-07-2020. اطلع عليه بتاريخ 22-06-2020.
3. Crash Bandicoot 4: It's About Time is coming October 2 | VentureBeat ^نسخة محفوظة 22-06-2020 على موقع واي باك مشين.
4. Assassin's Creed Origins review | GamesRadar نسخة محفوظة 24 يوليو 2017 على موقع واي باك مشين.
5. Why Assassin's Creed: Origins is going to Egypt and revamping the series | GamesBeat ^نسخة محفوظة 22 أكتوبر 2017 على موقع واي باك مشين.
6. ASSASSIN'S CREED ORIGINS ^لعبة تصدر رسمياً مع ترجمة للعربية في منطقة الخليج العربي مع تأجيل حتى 19 ديسمبر Assassin's Creed - Origins Pcنسخة محفوظة 24 فبراير 2018 على موقع واي باك مشين.
7. "E3 2017: Assassin's Creed Origins Is A True Open-World RPG". GameSpot. 11 يونيو 2017 ^. مؤرشف من الأصل في 03-02-2019.
8. "EVERYTHING WE KNOW ABOUT 'ASSASSIN'S CREED ORIGINS'". Digital Trends. 11 يونيو 2017 ^. مؤرشف من الأصل في 02-04-2019.
9. ^صفحتها في ستيم نسخة محفوظة 16 ديسمبر 2017 على موقع واي باك مشين.

فيفا 23 بالإنجليزية: (FIFA 23) هي لعبة فيديو لمحاكاة كرة القدم تنشرها إلكترونيك آرتس .إنها الدفعة الثلاثين في سلسلة فيفا، وصدرت في جميع أنحاء العالم في 30 سبتمبر 2022 لأجهزة الكمبيوتر الشخصية، نينتندو سويتش، بلاي ستيشن 4، بلاي ستيشن 5، جوجل ستاديا، إكس بوكس ون وإكس بوكس سيريس إكس/إس.[2]ستكون اللعبة هي اللعبة الأخيرة في الشراكة بين إي أي وفيفا في سلسلة كرة القدم. من المقرر تسمية ألعاب كرة القدم المستقبلية من قبل إي أي بدون إدراج اسم فيفا تحت شعار إي أي سبورتس إف سي (EA Sports FC).

غران تورزمو 7 بالإنجليزية (Gran Turismo 7) : هي لعبة فيديو محاكاة سباق تم تطويرها بواسطة بوليفني ديجيتال ونشرها بواسطة سوني إنتراكتيف إنترتينمنت .اللعبة هي الدفعة الثامنة الرئيسية في سلسلة غران تورزمو [2].تم الإعلان عن اللعبة في 11 يونيو 2020 في حدث الكشف عن بلاي ستيشن 5 وتم إصدارها في 4 مارس 2022 لجهاز بلاي ستيشن 4 وبلاي ستيشن 5، مما يجعلها أول لعبة متعددة وحدات التحكم في السلسلة.

طريقة اللعب

تتميز غران تورزمو 7 بعودة حملة اللاعب الفردي، وضع محاكاة جي تي [3][4].(GT Simulation Mode) الميزات العائدة الأخرى هي عودة مسارات ومركبات السباق التقليدية، الأحداث الخاصة، البطولات، مدرسة القيادة، متجر ضبط قطع الغيار، وكالة السيارات المستعملة، وجي تي أوتو مع الاحتفاظ بوضع جي تي سبورت الجديد، براند سنترال، وديسكوفر التي تم تقديمها في غران تورزمو سبورت [5].يحتاج اللاعب إلى التقدم من خلال المهام («كتب القائمة») من جي تي كافيه لفتح ميزات مثل تعدد اللاعبين وجميع المسارات والسيارات. [6][7].

1-). "FIFA 23's release date is confirmed – here's everything we know". The 2022 يوليو Jasper (20 ،Pickering Independent. مؤرشف من الأصل في 01-08-2022. اطلع عليه بتاريخ 04-08-2022.

2-). "'FIFA 23' career mode to include real-world managers for the first 2022 أغسطس Will (2 ،^ Nelson time". NME. مؤرشف من الأصل في 04-08-2022. اطلع عليه بتاريخ 04-08-2022.

3- Kevin Wolff How Gran Turismo 7's GT Simulation Mode works, ginx.tv, March 4th, 2022 نسخة محفوظة 07-03-2022 على موقع واي باك مشين.

4-). "PS5 games list: All confirmed launch, exclusive and *2020 أغسطس Matthew (26 ، Reynolds؛ Lottie ،^ Lynn* first-party PS5 games explained". *Eurogamer*. *مؤرشف من الأصل في 20-08-2020*. اطلع عليه بتاريخ 26-08-2020.

5- *). Archived بالإنجليزية ^ Peters, Jay (11 Jun 2020).* "Gran Turismo 7 announced for PlayStation 5". *The Verge* (*from* the original *on 2020-06-11*. Retrieved 2020-06-11.

6- Andrew Evans How to Unlock Everything in Gran Turismo 7, gtplanet.net, March 5, 2022 ^نسخة محفوظة 08-03-2022 على موقع واي باك مشين.

7- ^ Thomas Harrison-Lord How to access lobbies, Sport Mode and split-screen multiplayer in Gran Turismo 7, traxion.gg, March 4, 2022نسخة محفوظة 06-03-2022 على موقع واي باك مشين.

تتميز اللعبة أيضًا بعودة الوقت الديناميكي وتأثيرات الطقس، والتي ظهرت سابقًا في غران تورزمو 5 وغران تورزمو 6 [8].على الرغم من أن اللعبة تتضمن حملة لاعب واحد، كما هو الحال مع غران تورزمو سبورت، تتطلب اللعبة اتصالاً ثابتًا بالإنترنت حتى يتمكن اللاعبون من حفظ تقدمهم. يوضح صانع المسلسل كازونري ياموتشي أن هذا القرار تم اتخاذه لمنع القرصنة والغش. ومع ذلك، فإن وضع آركيد قابل للتشغيل بالكامل في وضع عدم الاتصال [9].

بالنسبة إلى إصدار بلاي ستيشن 5، تستفيد اللعبة من قوة المعالجة المتزايدة لوحدة التحكم، وأجهزة تتبع الأشعة (Ray-tracing hardwarw) المخصصة، تخزين محرك الحالة الصلبة المخصص، محرك تمبست (Tempest)، ووحدة التحكم دول سينس لدعم ميزات مثل ردود الفعل اللمسية المتقدمة، والمشغلات التكيفية، تأثيرات تتبع شعاع الوقت، والصوت المكاني ثلاثي الأبعاد، وأوقات التحميل أقصر [10][11][12][13].يتم تشغيل إصدار بلاي ستيشن 5 من غران تورزمو 7 أيضًا بدقة 4 كي و60 إطارًا في الثانية مع دعم النطاق الديناميكي العالي[14].(High dynamic range) .

1- ^ Thomas Harrison-Lord How to access lobbies, Sport Mode and split-screen multiplayer in Gran Turismo 7, traxion.gg, March 4, 2022نسخة محفوظة 06-03-2022 على موقع واي باك مشين.

دراغون بول فايترز بالإنجليزية (Dragon Ball FighterZ)؛ باليابانية：ドラゴンボール ファイターズ [1]؛ هي لعبة من سلسلة ألعاب دراغون بول صدرت اللعبة في 26 يناير 2018. هذه اللعبة هي لعبة قتال من نمط 2.5 .D.اللعبة من تطوير Arc System Works ونشر بانداي نامكو، وستصر على كل من بليستيشن 4 وإكس بوكس ون و ووينديوز.وربحت جائزه أفضل لعبه قتاليه لسنة 2018.

كول أوف ديوتي بلاك أوبس 4 بالإنجليزية (Call of Duty: Black Ops 4) ، لعبة فيديو من نوع تصويب منظور الشخص الأول وكثيفة اللاعبين على الإنترنت ولعبة بقاء، تم تطويرها من قبل تريارك وسيتم نشرها بواسطة أكتيفجن. هي الجزء الرابع من سلسلة كول أوف ديوتي: بلاك أوبس تقع إحداثها في فترة ما بين بلاك اوبس 2 و بلاك اوبس 3. سيتم إصدار اللعبة في 12 أكتوبر 2018، خلافا لما عهد من إصدار سنوي في نوفمبر من سلسلة كول أوف ديوتي. ستعمل اللعبة على منصات بلاي ستيشن 4، مايكروسوفت ويندوز وإكس بوكس ون.

كول أوف ديوتي: بلاك أوبس 4 (بالإنجليزية(Call of Duty: Black Ops 4 :، هي لعبة فيديو من نوع تصويب منظور الشخص الأول تم تطويرها من قبل تريارك وسيتم نشرها بواسطة أكتيفجن. هي الجزء الرابع من سلسلة كول أوف ديوتي: بلاك أوبس تقع إحداثها في فترة ما بين بلاك اوبس 2 و بلاك اوبس 3. تم إصدار اللعبة في 12 أكتوبر 2018، خلافا على ماعهدناه من إصدار سنوي في نوفمبر من سلسلة كول أوف ديوتي. تعمل اللعبة على منصات بلاي ستيشن 4، مايكروسوفت ويندوز وإكس بوكس ون.

1- "Arc System Works-developed Dragon Ball Fighters announced for PS4, Xbox One, and PC - Gematsu". gematsu.com. مؤرشف من الأصل في 09-05-2019. اطلع عليه بتاريخ 2017-06-09.

2- Dragon Ball Fighters announced for PS4, Xbox One, and PC | GAMETRANSFERS نسخة محفوظة 07 نوفمبر 2017 على موقع واي باك مشين .

3- "Dragon Ball Fighters Coming In 2018 - Siliconera". siliconera.com. مؤرشف من الأصل في 17-05-2019. اطلع عليه بتاريخ 2017-06-09.

4- Moyse، Chris (6 مارس 2018). "Rumour: GameStop insider leaks Call of Duty: Black Ops 4". Destructoid. مؤرشف من الأصل في 13-03-2019 . اطلع عليه بتاريخ 2018-03-08.

5- Stewart ،Sam (7 مارس 2018). "Call of Duty: Black Ops 4 Logo Possibly Revealed by NBA Star James Harden". IGN. مؤرشف من الأصل في 07-03-2018. اطلع عليه بتاريخ 2018-03-08.

6- JHarden13 (مارس 2018) "Let the countdown begin… #ad #BlackOps4". (تغريدة). (اطلع عليه بتاريخ 2018-03-08.

نظريات الألعاب الالكترونية :

توجد نظريات كثيرة نختار بعضها وهي:

أولا : نظرية (Malone-Lepper للألعاب الرقمية التعليمية)

يشير شيت هيدن : (Hedden,C.1992) إلى رأى مالون ولبيير ونظريتهم في الألعاب الرقمية التعليمية فهي "نظرية شاملة لتصميم الألعاب الرقمية التعليمية" تبنى على ثلاثة محاور هي (التحدي - الخيال - الفضول). الهدف من هذه النظرية هو "الحصول على محكات يكمن الرجوع إليها عند تصميم بيئات تعليمية من خلال الألعاب الرقمية، وتمتاز بالتحدي والخيال وحب الاستطلاع والحس المادي والمعرفي.

ثانياً : نظرية (Gunter.A.& Kenny.F& Vick.H,2006)

يشير جينتر وكني وفيك إلى نظرية جانجي للألعاب الرقمية التعليمية والتي ترتكز على ثلاث مبادئ رئيسة وهي:

أولا : الاهتمام بنتائج التعلم: بمعنى أن المتعلم يجب أن يمر بهرم من المهارات البسيطة إلى المعقدة أثناء اللعب، ومن أهم نتائج التعلم في هذا النمط) الإدراكية - اكتساب استراتيجيات الوصول إلى المعلومات - اكتساب المهارات الفكرية والحركية - المهارات الموقفية).

ثانيا : وضع بعض الشروط الخاصة الداخلية والخارجية الواجب توافرها لتحقيق النجاح في الألعاب وهي (وضع تعليمات محددة تبنى نحو الهدف النهائي للمهمة - ضمان أن كل عناصر المهمة تفتت - تسلسل المهام بشكل منطقي - إثارة فضول المتعلم).

ثالثاً : وضع تسعة إحداث بمثابة دليل لتطوير وإنجاز وحدات التعليم في ضوء الألعاب الرقمية وهى • :وضع تصور للشيء المراد إنجازه بشكل شخصي.

•القدرة على ربط النشاط إلى غاية الهدف المنشود.

•توقع النجاح في نهاية اللعبة.

---

1. الدكتورة سحر الغانمي. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). **مدونة مادة تقنييات الألعاب التعلمية/الالعاب والاستراتيجيات التعليمية التقنية .** تم الاسترداد من https://fordrsahar.blogspot.com .

- التوافق بين الأهداف المتوقعة.
- المحتوى / المفاهيم سهلة الفهم.
- توفر فرصة للإبداع.
- توفير نظام للمكافآت.
- ربط نشاط المتعلم بسياق العالم الواقعي.
- الجدية في تصميم الرسومات.

ثالثاً : نظرية (اختلال التوازن المعرفي VanEck,R,2006,16-30)

تشير النظرية إلى أن النضج الفكري يعتمد على (الإدراك - الاستيعاب - التكيف) وغياب تلك العناصر يحدث لدى الفرد ما يسمى باختلال التوازن المعرفي ويرى فان ايك أن ذلك هو مفتاح التعلم في الألعاب الرقمية حيث بشعر المتعلم بحالة من عدم الرضا المعرفي ورغبة في المتابعة لتحقيق الفوز لذا يبدأ في محالة استكشاف اللعبة لتحقيق الوعى بها والفهم وأخيرا التكيف ثم الانغماس أو الغمر وعند هذا المستوى يخرج المتعلم من حيز الوقت والعالم الخارجي، مما يدفعه إلى "إجازة" اللعبة، مثل الألعاب القائمة على الألغاز والتي تتطلب حلولا غير منطقية، والمهم في ذلك هو توفر المعرفة اللازمة للتفاعل مع اللعبة في إطار المضمون وعلى نحو يتناسب مع المنهج.

رابعاً : نظرية (الدافعية Prensky, M,2001)

يعد الدافع للتعلم من أهم الأمور التي تؤثر في التعلم ذلك أن التعلم يتطلب الجهد، ونادرا ما يبذل المتعلم هذا الجهد دون دافع والذي يمكن أن يتمثل في الألعاب الرقمية في معرفة الأهداف الجوهرية، والحصول على المكافآت، والتخلص من بعض العوامل النفسية مثل الخوف، والحاجة إلى الرجاء والاستحسان، ويشير "Prensky "إلى أن الدافع في الألعاب الرقمية التعليمية يمكن أن يكون:

---

1. الدكتورة سحر الغانمي. **نفس المرجع**

- الرغبة في اللعب لساعات طويلة.
- الرغبة الدائمة في الفوز المستمر.
- تقديم مكافآت مثل الحصول على كنز أو تجميع نقاط.
- العمل، والتفكير، وصنع القرار من الأشياء التي تدعم الدافع الذاتي.

خامساً : مبدأ السرد القصصي (Ang C.S.,2005 Chee Ang)

يشير "Chee Ang" إن اللعبة الرقمية تصاغ في إطار قصصي يعد الهيكل التنظيمي للعبة وذلك من أجل إحداث نوع من التفاعل مع اللعبة وتحقيق عنصر الإمتاع والإثارة والسماح للاعب لتشييد طريق اللعب داخل القصة التي تتفاعل مع الأحداث ويؤكد على أن الخيال في ألعاب الكمبيوتر يتوفر من خلال الغطاء السردي للقصة بشرط:

- أن يكون السرد في العالم اللعبة الرقمية يعتمد على تفاعل المتعلم بشكل جدي.
- الأحداث والإجراءات يتعرف عليها المتعلم مسبقا قبل الانغماس في اللعبة.
- مساعدة المتعلم على الحكم الذاتي على مقدار التقدم في اللعبة (المحتوى).

خلاصة :

يمكن أن نختصر الألعاب الإلكترونية في كونها مجموعة من البرامج المعقدة التصميم التي تم تصميمها من طرف مبرمجين ومطورين، والغرض الأساسي منها هو اللعب والتسلية والترفيه والمتعة.

---

1. الدكتورة سحر الغانمي. **نفس المرجع**.

2. محمد. (8 اوت, 2022). *https://al3abok.com*. تم الاسترداد من الألعاب الإلكترونية: عناصرها الأساسية، إيجابياتها وسلبياتها: https://al3abok.com/%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9-%D9%85%D8%A7%D9%87%D9%8A%D8%AA%D9%87%D8%A7%D8%8C-%D8%B9%D9%86%D8%A7%D8%B5%D8%B1%D9%87

الفصل الثاني

تاثيرات الألعاب الإلكترونية على التلاميذ

المبحث الأول : مدخل مفاهيمي حول التلميذ والتحصيل الدراسي

المطلب الأول : تعريف التلميذ

المطلب الثاني : تعريف التحصيل الدراسي

المبحث الثاني : تاثيرات الألعاب الالكترونية على التلاميذ واسباب تعلقهم

المطلب الأول : الآثار الصحية و النفسية

المطلب الثاني : الآثار الاجتماعية و التربوية

المطلب الثالث : اسباب تعلق التلاميذ بالألعاب الالكترونية

تعريف التلميذ لغة واصطلاحا :

التلميذ : (لغة)

الجمع : تلامِذة و تلاميذُ, التَّلْمِيذُ : خادم الأُستاذ من أَهل العلم أَو الفن أَو الحرفة, طالب العلم، وخصّه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسيّة الأولى تلميذٌ في مدرسة ابتدائيّة، صبيّ يتعلَّم صنعة أو حرفة.

التلميذ : (اصطلاحا)

من لزم شخصًا ليتعلم منه علما أو حرفة (فقهية).

تعريف التحصيل الدراسي لغة واصطلاحا :

يعتبر مفهوم التحصيل واحد من أكثر المفاهيم تناولا و تداولا في الأوساط الإنتاجية و المعرفية و الصناعية و الزراعية ،ولعل أهم الدوائر العلمية و العملية الأكثر استخداما لهذا المفهوم هي الدائرة التربوية التعليمية ،فهو مادة للحوار و النقاش وميدانا للبحث و الدراسات المعمقة ،وهو ما يعكس بالتأكيد الأهمية التي يحتلها في نشاط المسؤولين التربويين و الإداريين و المعلمين و الأهل ،و التي تمليها الحاجة الملحة إلى إعداد الأجيال الناشئة لتكون قادرة على العطاء و الإسهام وتحقيق الأهداف الاجتماعية.

تعريف التحصيل : (لغة)

يعرفه بأنه حصل الشيء ،يحصل حصولا ،وقد حصلت الشيء تحصيلا أي تجمع و ثبت -وتربويا يعرف التحصيل الدراسي بأنه انجاز تعليمي أو تحصيل دراسي للمادة ،ويعني بلوغ مستوى معين من الكفاية في الدراسة سواء أكان في المدرسة أو الجامعة ،ويحدد ذلك اختبارات مقننة أو تقارير المعلمين أو الاثنين معا.

1- فاخر عاقل،**معجم علم النفس (انجليزي –فرنسي-عربي)** نط2،بيروت دار الملايين،1971،ص 106 .
2- الطهر سعد الله ،**المرجع السابق،ص 46**
3- أحمد كمال،وعدلي **سليمان،المدرسة والمجتمع، مصر مكتبة الانجلو مصرية**،1972،ص48

تعريف التحصيل : (اصطلاحا)

ويعرف الدكتور فاخر عاقل كلمة التحصيل أنه "اكتساب و هو الحصول على المعارف و المهارات ،و يحدد [1] باللغة الفرنسية)Acquuisition) و بالإنجليزية-)attaittmement) أن "التحصيل الدراسي هو مجموعة الخبرات المعرفية و المهارات التي يستطيع التلميذ أن يستوعبها و يحفظها و يتذكرها عند الضرورة ،مستخدما في ذلك عوامل متعددة كالفهم و الانتباه و التكرار الموزع على فترات زمنية معينة " [2]،و القدرة على فهم الدروس و استيعابها يربطونه أيضا بالنتائج المحصل عليه.

في حين يرى بعض الباحثين الآخرين بالإضافة إلى أن التحصيل هو القدرة على فهم الدروس و استيعابها يربطونه أيضا بالنتائج المتحصل عليها -ويعرفه فجابلن يعرفه على أنه "مستوى محدد من الآراء و الكفاءة في العمل المدرسي ،كما يقيم من قبل [3]المعلمين أو عن طريق الاختبارات المقننة أو كليهما"

ومن هنا نستنتج أن التحصيل الدراسي هو مقدار ما يستوعبه الطالب من المادة الدراسية و مستواه التعليمي في هذه المادة الذي يسمح له إما بالانتقال إلى القسم الأعلى أو الرسوب و هذا بعد إجراء "الاختبارات التحصيلية التي تجري في الأقسام في آخر السنة وهو ما يعبر عنه بالجوع العام لدرجات التلميذ في جميع المواد الدراسية " [1]في جميع المراحل التعليمية من المدرسة إلى الجامعة ،فهو إذن مقياس يمكن من خلاله قياس مستوى التلميذ أو الطالب.

1- فاخر عاقل، **نفس المرجع**
2- الطهر سعد االله ، **نفس المرجع**

3- أحمد كمال،وعدلي سليمان، **نفس المرجع**
4- سيد خير االله، **بحوث نفسية وتربوية** ،لبنان ،دار النهضة العربية،1981،ص76

الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية :

لقد حذّر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرّضهم إلى مخاطر إصابات قد تنتهي إلى إعاقتهم، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف ويشيرون في هذا الصدد إلى أن هذه الإصابات تظهر في العادة عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامه، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكومبيوتر.

ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات صرع لدى الأطفال. كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال، لاحتمال ارتباطه بالإصابة بـ (مرض ارتعاش الأذرع والأكف). كما طالب الباحثون بضرورة كتابة تحذيرات على مثل هذا النوع من الألعاب من نوع التحذيرات المكتوبة على علب السجائر، وضرورة تقنين إنتاجها وتحديد نسب اهتزاز معينة، خصوصا مع ازدياد عدد الأطفال الذين يستخدمونها.

وقد أشار العلماء أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار ألعاب الكومبيوتر، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الكومبيوتر يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة. كما تشير الأبحاث العلمية إلي أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة ألعاب الكومبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها، إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكومبيوتر، تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين والجفاف والحكة وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

---

1. "Top Ten Signs of Gaming and Internet Addiction", ventureacademy, Retrieved 5/8/2021. Edited.
2.
3. "The Signs and Effects of Video Game Addiction", verywellmind, Retrieved 6/8/2021. Edited.
4. "11 SIGNS OF VIDEO GAME ADDICTION AND INTERNET GAMING DISORDER IN TEENS"، outbacktreatment، اطّلع عليه بتاريخ 2021/8/6. Edited.
5. ""Understanding Video Game Addiction"، addictioncenter، اطّلع عليه بتاريخ 2021/8/7. Edited.
6. "The health effects of too much gaming", .health.harvard, Retrieved 8/8/2021. Edited.
7. ""Gaming Addiction Explained"، uk-rehab، اطّلع عليه بتاريخ 2021/8/6. Edited.
8. ""Unhealthy Video Gaming: What Parents Can Do to Prevent It"، healthychildren، اطّلع عليه بتاريخ 2021/8/8. Edited.

الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية :

يؤثر إدمان الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في الدماغ خاصةً في نظام المكافآت لديه، كما هو الحال مع أنواع الإدمان الأخرى، إذ يسبِّب اللعاب بكثرة على هذه الألعاب زيادة إفراز هرمون الدوبامين بشكل متكرر، وهي مادة كيميائية توجد بشكل طبيعي في الدماغ، وتعزِّز من الشعور بالنشوة والسعادة، الأمر الذي يؤدي إلى زيادة الرغبة لدى الشخص ودفعه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل متكرر، لكن مع مرور الوقت يعتاد الدماغ على هذه المستويات المرتفعة من الدوبامين، ممّا يدفع الشخص لممارسة اللعب بشكل أكبر للوصول إلى ذات المستوى من السعادة، وفي هذه المرحلة تزداد صعوبة التوقف عن هذا السلوك، إذ إنّ ذلك حينها يرتبط بحدوث أعراض انسحابية،[٦][١٠] وهي مجموعة من الأعراض الجسدية والنفسية المترافقة مع التوقف عن القيام بعمل معين أو التقليل منه، إلا أنّه بعد التوقُّف عن لعب هذه الألعاب لفترة كافية من الوقت، تعود كيمائية الدماغ إلى طبيعتها، ويتخلّص الشخص من إدمانه.

الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية :

يمثل المراهقون والأطفال مجموعة من الأشخاص الذين ينخرطون في الغالب في ألعاب الفيديو في المجتمع ، وإن هشاشة هذه المجموعات وخاصة الأطفال تكون بارزة وواضحة ، لأنها في مراحل حرجة من تطورها بحيث تتأثر بشدة ببيئتها ، ولهذا السبب نشأت بعض المخاوف بشأن ألعاب الفيديو التي أصبحت حكاية مؤثرة للغاية بالنسبة لهذا الجيل من الأطفال والشباب.

وقد يكون هذا نتيجة للتطورات التكنولوجية التي كشفت الأجيال الجديدة عن المزيد ألعاب الرسم التي تؤكد العنف ، وفيما يتعلق بهذه القضية ، هناك جانبان متعاكسان للغاية ، أولهما أن صناعة الألعاب هي ترفيه آمن بلا صلة بالعنف ، والجانب الأخر هم علماء النفس والباحثون الذين يجادلون بأن الألعاب العنيفة تروج للعدوان في المجتمع.

---

1. بدون مؤلف.(14 يناير, 2023). تم الاسترداد من **https://www.almrsal.com: https://www.almrsal.com/post/862254**

تعد الأبحاث المخصصة لهذه القضية هائلة ، حيث خلصت العديد من الدراسات العلمية إلى أن التعرض الكثير لألعاب الفيديو العنيفة يزيد من خطر السلوك العدواني لدى بعض الأطفال ، ومن هذا التعرض يصبح الأطفال حساسين للعنف مما يجعلهم يعتقدون أن العالم مكان أكثر عنفاً وخوفًا مما هو عليه.

وغالبًا ما يقال إن هذه الأفكار يصعب تغييرها لاحقًا في الحياة ، لذلك يبدأ الأطفال في الاعتقاد بأن العنف سلوك عادي كما هو موضح في الألعاب ، ويمكن أن تكون فكرة العنف في ألعاب الفيديو مماثلة لفكرة العنف المنزلي ، حيث يصبح الأطفال الذين يتعرضون للعنف مجرمين أو ضحايا ، ويمكن أن يؤدي تطوير هذه الأفكار في اللاعبين إلى أن يصبح اللاعبون أكثر عنفًا وعدوانية مع مرور الوقت.

يتمثل جانب ألعاب الفيديو الأكثر أهمية في المحتوى نظرًا لحقيقة أن المحتوى العنيف الذي يتعرض له المستخدمون يمكن أن يكون عاملاً يؤدي إلى نتائج عدوانية ، وعلى الرغم من أن الباحثين الحاليين يخلصون إلى التأثيرات العنيفة ، إلا أن العلاقة بين الألعاب والسلوك العدواني تكون مثل العلاقة بين التدخين والسرطان.

توضح هذه المقارنة فكرة أن التعرض للعنف في ألعاب الفيديو قد لا يؤدي دائمًا بالضرورة إلى نتائج عدوانية ، وبالمثل لا يصاب المدخنين دائمًا بالسرطان ، ومع ذلك تزداد بشكل كبير فرص ألعاب الفيديو التي تسبب السلوك العنيف لدى المراهقين.

الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية :

أصبحت الوسائل الذكية متوفرة بشكل طبيعي بيد الأطفال وطلاب المدارس، وأصبح حديث المدرسين أن هذه الوسائل والألعاب أصبحت تؤثر بشكل مباشر على المستوى العلمي للطالب، وقد تراجع مستوى بعض الطلبة بعد تعرفهم على برامج التواصل الاجتماعي، وتدنت درجات الكثير منهم، مما استفزّ إدارات المدارس بهذا الخطر الذي دهمهم.

1. بدون مؤلف.(14 يناير, 2023). **نفس المرجع**

2. حارث العباسي كاتب وتربوي. (11 ديسمبر, 2018). **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب**. تم الاسترداد من https://www.noonpost.com/content: https://www.noonpost.com/content/25821

تقِفُ التربوية فرح ياسين الفارس مع الموضوع وقفة متوازنة فتقول: "أنا مع الإلكترونيات وضد الإدمان عليها، فيتغذى القلب والدماغ على السكر، ولكن الإدمان عليه قد يكون المُسبب لأخطر الأمراض، ونحن هنا نقف عند مثلٍ معروفٍ لم يقل اعتباطًا (كل شيء يزيد عن حده ينقلب ضده)، فالتوازن في جوانب مختلفة من حياة الفرد سر سعادة الفرد قبل أن يكون سر نجاحه، نحن في زمن ننقاد فيه إلى عصر التكنولوجيا".

غزتِ الأجهزة الإلكترونية حياتنا وأصبحت جزءًا من سلوكنا اليوميوتضيف الفارس: "في زمن مضى كانت هناك ملهيات واليوم توجد هذه الملهيات، فهي تختلف باختلاف العصور، فكنا نجد الطالب الكسول والطالب المجتهد واليوم كذلك نجدهما، فلا ضير أن ينعم الطالب بمسليات عصره، وأن يستمتع ضمن الحد المعقول، لأن مكانه كطالب، لا يعني أن يكون سجين الكتب وأن يُمضي يومه يتصفح الأوراق، فمن حقه كإنسان وطفل أو مراهق أو شاب ومهما كانت الفئة العمرية أن يستمتع بما يهوى من ألعاب إلكترونية، فاليوم من لا يعرف لغة الألعاب الإلكترونية، يُعتبر جاهلًا وأميًا بين أقرانه في مجتمعاتنا".

وتوضح الفارس: "حياتنا أصبحت تعتمد بشكل كبير على الإلكترونيات، فأضحى التسوق إلكترونيًا، وتواصلنا مع الأهل والأحبه إلكترونيًا، وكذلك ألعاب أطفالنا استبدلت بألعاب إلكترونية".

اسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية :

في دراسة للدكتور (الهدلق،2012) ذات صلة بالألعاب الإلكترونية توصل الهدلق إلى أن هناك العديد من العوامل التي تستهوي الأطفال والشباب وتدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية، هذه وقد جاء في مقدمة هذه العوامل: السعي لتحقيق الفوز، والسعي لهزيمة الآخرين، وتوظيف مبدأ المنافسة بين اللاعبين. هذا ويدعم هذه النتائج ما أشار إليه (الانباري، 2010) من أنه يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كبيئة وساحة للتنافس بين اللاعبين، وذلك من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين.

كما أن تضمين الألعاب الإلكترونية عنصر التحدي يعد محفزا قويا لاستمرار طلاب التعليم العام في ممارسة الألعاب الإلكترونية. هذا ويمكن تحقيق عنصر التحدي عبر توظيف أحد أو جميع العوامل الآتية :

- توفير مستويات متعددة من الصعوبة، واللاعب الأفضل هو الذي يستطيع التعامل مع أصعب المستويات، والوصول إلى نهاية اللعبة قبل بقية اللاعبين .
- توفير نقاط أو درجات ينبغي على اللاعب الحصول عليها بدرجة أكبر من منافسيه.
- إنجاز اللاعب مهام أو تحركات معينة في أقل وقت ممكن مقارنة ببقية اللاعبين .

كما أن نتائج هذه الدراسه تتفق مع ما توصلت إليه دراسة قام بها (مالون،1982) حول أهم العناصر التي إذا توفرت في لعبة إلكترونية فإنها تزيد من دافعية الأطفال لممارسة اللعبة، حيث توصلت الدراسة إلى العناصر الثلاثة الأتية :

- توفرعنصر التحدي.
- توفرعنصر التصور أو التخيل.
- توفرعنصر حب الاستطلاع.

كما تتفق نتائج هذه الدراسة كذلك مع تطرقت اليه مجلة ولدي في العدد (66) الصادرة في شهر مايو 2004 . ص 48 حول بعض الأسباب التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، وذلك كما يلي:

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم جانفي, 2013). تم الاسترداد من http://islamic-games-rating.blogspot.com: **http://islamic-games-rating.blogspot.com/p/blog-page_7107.html**

أولا : إشتمالها على عدد من عوامل الجذب

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

ثانيا : تتطلب التأمل والتركيز

تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحياناً تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط " السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

ثالثا : فيها محاكاة للأبطال

تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة. كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية. وهذا يتوافق كذلك مع ما أشارت إليه (هند الخليفة، 2009) بقيام اللاعبين في بيئة الواقع الافتراضي بتقمص شخصيات مختلفة وقدرات معينة، ويعملون في مجموعات ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة.

رابعا : توفيرها عوالم وهمية إفتراضية

توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال عالما وهمياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي . وهذا يتوافق كذلك مع ما أشار إليه (الحضيف، 2010) بأن الحياة الافتراضية يهرب إليها بعض اللاعبين من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية.

---

1. بدون مؤلف. (بدون يوم جانفي, 2013).**نفس المرجعا**

خامسا : تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص

إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي و العالمي.

الإطار التطبيقي

الفصل الثالث

أولا :

تعريف المؤسسة التربوية

دور المؤسسة التربوية

اهداف المؤسسة التربوية

ثانيا :

المحور البيانات الشخصية

المحور الأول : عادات واستخدامات التلميذ للالعاب الالكترونية

المحور الثاني : اشباعات المحققة من طرف التلاميذ

المحور الثالث : تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ

ثالثا :

نتائج الدراسة

التوصيات والاقتراحات

خاتمة

أولا :

❖ تعريف المؤسسة التربوية :

هي كيان منظم يقوم بمجموعة من العمليات لتحقيق أهداف في إعداد الأشخاص الذين يقومون بتولي المؤسسة التربوية لتقديم خدماتها في اكتساب المهارات السلوكية والضوابط الأخلاقية والمفاهيم التي تكون بمثابة رصيد من المعرفة والخبرات الإنسانية، وذلك دعمًا للمتدربين لتمكينهم من المشاركة في المجتمع بدور فعال وفق المجالات التي تم إعدادهم ...

❖ دور المؤسسة التربوية :

- تعزيز مصادر المعرفة وتوجيه الطلاب إليها.
- احترام آراء الطلاب وتشجيعهم على التساؤل والاهتمام بالإجابة عليها.
- توفير جو من الأمان وحرية التعبير وحفز الطلاب وتشجيعهم على إبداء الرأي والتفكير في حل المشكلات التي تواجههم.

❖ أهداف المؤسسة التربوية في النظام التربوي :

- التعرف على وتعزيز وتطوير القدرات والقيم العالمية لدى الطلاب المعلمين اللازمة من أجل تماسك ورفاهية المجتمع والأمة.
- تقوم المؤسسة التربوية على توعية الطلاب وتمكينهم من ربط تكنولوجيا المعلومات والاتصالات مع الفلسفة التعليمية الهندية القديمة من أجل بيئة أكاديمية عالية الجودة.

---

1. بدون مؤلف. (09, 01, 2023). تم الاسترداد من **https://hbbjordan.com/page-44051/**
2. محمد السكران، **أساليب الدراسات الاجتماعية**، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن، طبعة 1، 2007
3. محمد منير مرسي، **الإصلاح والتجديد التربوي**، عالم الكتب، القاهرة، 1996م
4. عمر الشيباني، **تطور النظريات والأفكار التربوية**، الدار العربي للكتاب، ليبيا، تونس، طبعة 1، 1975م
5. جمال محمد أبو الوفا، **اتجاهات حديثة في الإدارة المدرسية**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، طبعة 1، 2000م

- تحفيز وتثقيف وتمكين الطلاب المعلمين من التميز في التدريس والتعلم والاستقصاء والابتكار.
- تطوير السلوك والكفاءة والمهارات الأساسية الضرورية لتدريس عملية التعلم بين المعلمين الطلاب.
- تشجيع الطلاب على اشتقاق قدرة أبدية على إدراك وتنفيذ أدوارهم ومسؤولياتهم في التنمية الشاملة للمتعلم.
- توفير بيئة تعليمية متحمسة ومحفزة وملهمة ويمكن الوصول إليها على قدم المساواة، تفضي إلى النمو المهني للمعلمين والمعلمين الطلاب.
- تزويد كل طالب ببيئة مواتية لتحقيق أهدافه المهنية مع التركيز القوي على تنمية الشخصية وتقديم جميع الموارد المطلوبة للحصول على تعليم جيد دون المساومة على الجودة وقواعد الأخلاق.
- تدريب الطلاب على اعتماد أحدث منهجيات التدريس والتعلم بما يتماشى مع التقدم التكنولوجي السريع.
- تقوم المؤسسة التربوية على تزويد الطلاب بالمعرفة والمهارات الملائمة للتوظيف والمهارات الشخصية المتبادلة والتوقعات العالمية للحصول على عمل هادف عند الانتهاء من دراستهم.
- تشكيل الطلاب كمواطنين يستحقون القيم الأخلاقية و مع التزام مجتمعي قوي للوفاء بالتزاماتهم تجاه المجتمع والأمة ككل.
- لتعزيز اكتساب أحدث المهارات من خلال التعرض العملي السليم في مجال الهندسة والتكنولوجيا المختار.
- إبراز الأفضل في كل فرد من خلال تقديم أفضل التسهيلات والأجواء للسعي الأكاديمي المواتي مع التركيز القوي على المهارات المهنية والقيم الأخلاقية والأخلاقية والالتزام تجاه المجتمع.
- لتعزيز التعليم الشامل مع الوصول والإنصاف والجودة كنقاط محورية.
- تقديم برامج تعليمية على مستوى عالمي في مختلف تخصصات الهندسة والتكنولوجيا ودورات متعددة التخصصات وبرامج إضافة القيمة.

---

1. محمد السكران، **نفس المرجع**
2. محمد منير مرسي، **نفس المرجع**
3. عمر الشيباني، **نفس المرجع**
4. جمال محمد أبو الوفا، **نفس المرجع**

- تقديم الدعم لتنمية المهارات العملية، ومنح منح الجدارة والمساعدات المالية الأخرى للطلاب المستحقين، ودعم ومكافأة أعضاء هيئة التدريس في إنجازاتهم التعليمية.

- توفر المؤسسة للطلاب تجربة تعليمية متوازنة، بما في ذلك الأنشطة المشتركة للمناهج الدراسية التي تساهم في نموهم الشخصي وتساعدهم على تطوير مهارات القيادة.

- تكرس المؤسسة التربوية نفسها لتزويد كل فرد ببيئة مواتية مناسبة لتحقيق أهدافه المهنية مع التركيز القوي على تنمية الشخصية.

- تقدم المؤسسة أيضًا العديد من برامج القيمة المضافة لغرس القدرة على التفكير النقدي والموضوعي والبحث عن المعلومات والوصول إليها.

- تعتبر المؤسسة التربوية مسؤوليتها الأساسية في تعريض كل طالب للمعرفة ومهارات التوظيف والبصيرة التي تعتبر ضرورية لاكتساب مشاركة ذات مغزى في مجالات العلوم والتكنولوجيا المتزايدة باستمرار.

ثانيا :

❖ المحور البيانات الشخصية :

- **الجدول رقم (3) :** يبين توزيع الافراد العينة حسب متغير الجنس الطفل.

الجنس	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الذكور	17	% 29,82
الاناث	40	% 70,18
المجموع	57	% 100

تحليل الجدول : تظهر الاحصائية المبينة في جدول رقم (3) ان عدد الذكور هو 17 مفردة بنسبة, 29,82% بينما عدد الاناث ب 40 مفردة بنسبة 70,18% , معظم الجنس اطفال العينة محل دراسة الاناث.

تفسير النتائج : يعود سبب ارتفاع عدد الاناث بمقارنة مع الذكور, كون عين الدراسة اختاروا ابنائهم الاناث باعتبارهم اكثر ممارسة للالعاب الالكترونية مقارنة بدراسة السابقة نلاحظ ان النسبة 70,18 % جاءت في اعلى نسبة .

الجدول رقم (4) : يبين توزيع الافراد العينة حسب سن الطفل.

الفئة العمرية	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
5 سنوات	6	% 10,53
6 سنوات	10	% 17,54
7 سنوات	13	% 22,81

8 سنوات	8	% 14,03
9 سنوات	7	% 12,28
10 سنوات	7	% 12,28
11 سنوات	6	% 10,53
المجموع	57	% 100

تحليل الجدول : تشمل العينة 57 مبحوث حيث تظهر احصائية المباينة في الجدول رقم (4) انا الفئة العمرية 7 سنوات هي اكثر عدد ب 13 مفردة اي بنسبة 22,81 % وهي اعلى نسبة مقارنة بنسب اخرى ,كما سجلت الفئة العمرية 5 و11 سنوات يساوي عدد 6 مفردة بنسبة 10,53 % لكل الفئة ثم الفئة العمرية 6 سنوات تحتل المرتبة ثانية عدد مفردة 10 بنسبة 17,54 % ,سجلت الفئة العمرية 8 سنوات 8 مفردة بنسبة 14,03% ولدينا الفئة العمرية 9 و10 سنوات يساوي عدد 7 مفردة بنسبة 12,28 % لكل فئتين .

تفسير النتائج : تواصلنا من خلال نتائج الجدول ان الفئة العمرية اكبر سنا بين المفردات المجتمع الدراسة و هي 7 سنوات فئة اكثر عددا لممارسة الالعاب الالكترونية وهذا ببلوغهم مرحلة الطفولة مبكرة حيث ينمو ادراكهم ويحوزون استقرار فيزيولوجيا ونمو شاملا ومتكاملا .

- **الجدول رقم (6) :** يبين توزيع الافراد العينة حسب المستوى الدراسي.

المستوى الدراسي	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
تحضيري	10	% 17,54
الأولى	10	% 17,54
ثانية	10	% 17,54

ثالثة	10	% 17,54
رابعة	8	% 14,03
خامسة	9	% 15,79
المجموع	57	% 100

تحليل الجدول : تظهر الإحصائية المباينة في جدول رقم (6) عن العينة متساوية العدد للمستويات (تحضيري, الأولى, ثانية, ثالثة) بالنسبة 17,54 %,كما يتضح لنا ان مستوى رابعة وخامسة بالنسبة 14,03% و 15,79 % وهي تقريبا في نفس المستوى.

تفسير النتائج : نستنتج ان بعض التلاميذ السنوات الرابعة و الخامسة لم يتم استرجاع بعض الاستمارات ولم نجد عدد مفردات متساوية.

- **الجدول رقم (7) :** يبين توزيع الافراد العينة حسب المستوى التعليمي لاولياء.

المستوى التعليمي	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
بدون مستوى	2	% 3,51
ابتدائي	2	% 3,51
متوسط	4	% 7,02
ثانوي	11	% 19,30
جامعي	27	% 47,36
ما بعد التدرج	11	% 19,30
المجموع	57	% 100

تحليل الجدول : تظهر الاحصائيات المباينة في الجدول رقم (7) ان العينة متساوية العدد بنسبة لبعض المستويات التعليمية للاولياء ,بدون مستوى و مستوى ابتدائي يسجلان نفس النسبة 3.51 % وايضا مستويات ثانوية وما بعد التدارج في نفس النسبة في 19.30% ,بينما المستوى المتوسط 7,02 % وما يليه مستوى جامعي يسجل اكبر نسبة وهي 47,36 %.

تفسير النتائج :نلاحظ ان اغلبية الاولياء مستوى تعليمي جامعي وهي اكبر نسبة مقارنة بالمستويات الاخرى نرى ان اغلبياتهم مثقفين.

- **الجدول رقم (8) :** يبين توزيع الافراد العينة حسب المستوى المعيشي.

المستوى المعيشي	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ضعيف	0	% 0
متوسط	34	% 59,65
جيد	20	% 35,09
ممتاز	3	% 5,26
المجموع	57	% 100

تحليل الجدول : جدول تظهر الاحصائية المباينة في جدول رقم (8) ان معظم الافراد العينة من محل الدراسة المستوى المعيشي -متوسط الشهري- ما بين 25,000 الى 50,000 دينار وهي اعلى نسبة مقاومة بالنسب أخرى ب34 مفردات بنسبة 59,65 %,كما سجل المستوى المعيشي -جيد- ثاني اعلى فئة ب 20 مفردات بالنسبة 35,09 % تصنف ضمنه وحدة في العينة التي يكون فيها كلا ولديها اطار او تاجر و دخلهم الشهري فوق 60,000 دينار ثم يليه المستوى المعيشي -الممتاز- ب 3 مفردات بالنسبة 5,26 % تصنف ضمنه مفردات العينة التي يكون كلا والديها اطار في المؤسسات الدفاعية والاقتصادية الكبرى او رجال الاعمال يفوق دخلهم 120,000 دينار جزائري ,اما المستوى المعيشي ضعيف لا يوجد.

تفسير النتائج : بما ان الفئة المستوى المعيشي ممتاز وفئة جيدة على العموم مقارنة بالفئة متوسطة وهذا راجع لكونه انا قسمنا جزء كبير من استمارة ببلدية تادمايت وباعتبار المؤسسة عمومية غير اقتصادية فان الاجر محدود.

- **الجدول رقم (9) :** يبين توزيع الافراد العينة حسب مكان الإقامة.

مكان الإقامة	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
حضري	**38**	**% 66,67**
شبه حضري	**16**	**% 28,07**
ريفي	**3**	**% 5,26**
المجموع	**57**	**% 100**

تحليل الجدول : تظهر الاحصائية المباينة في جدول رقم (9) ان معظم افراد العينة محل دراسة مكانهم اقامتهم حضري وهذا بنسبة تقدر 66,67 % وهي اعلى نسبة ,كما سجل شبه حضري بنسبة 28,07% ,اما الريفي سجل اقل نسبة 5,26%.

تفسير النتائج : توصلنا من خلال الجدول ان العينة الدراسة اغلبهم مكان الإقامة حضري ببلدية تادمايت مما يجعلهم يكتسبون عدات سلوكيات كما انه في مدينة اكثر احتكاكا بمختلف فئات الاجتماعية, كما تتوفر لديهم كل امكانيات التي تسمح لهم باقتناء العاب الالكترونية عكس الذين يعيشون في القرى والارياف .

❖ المحور الاول : عادات واستخدامات التلميذ للالعاب الالكترونية :

- **الجدول رقم (10) :** يبين توزيع الافراد العينة حسب الفئة العمرية للاستخدمات الالعاب الالكترونية.

الفئة العمرية	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
من 01 الى اقل من 02 سنة	**4**	**%7,41**
من 03 الى اقل من 04 سنة	**20**	**%37,04**
من 05 الى اقل من 06 سنة	**22**	**%40,74**
من 07 الى اقل من 08 سنة	**7**	**%12,96**
من 09 الى اقل من 10 سنة	**1**	**%1,85**
من 11 او اكثر	**0**	**%0**
المجموع	**54**	**%100**

تحليل الجدول : تظهر الاحصائية المباينة في جدول رقم (10) نسبة الاطفال من 1 الى 2 سنة بالنسبة 7.41% ,ومن من 3 الى 4 سنوات تسجل 37.04 ,اما 5 و6 سنوات بنسبة اكبر ب 40,74% والفئة العمرية ما بين 7 و 8 بنسبة 12,96% و9 الى 10 سنوات تسجل 1.85% , ومن 11 او اكثر سنة لا يوجد.

تفسير النتائج : نستنتج ان اغلبية التلاميذ لاستخدامات الالعاب الالكترونية هي فئة 5 و 6 سنوات وهذا يدل على ان الاطفال يلعبون في السن باكر ولفت الانتباه على الالعاب.

- **الجدول رقم (11) :** ماهي الأجهزة التي يستخدمها في اللعب ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
وحدة الالعاب	1	% 1,79
الكمبيوتر	12	% 21,43
الهواتف الذكية	43	% 76,78
المجموع	56	% 100

تحليل الجدول : تظهر الاحصائية المباينة في جدول رقم (11) ان نسبة 76,78 % من الاطفال يستخدمون الهاتف الذكي وبالنسبة 21,43% يمتلكون الكمبيوتر وبالنسبة 1,79 % يستخدمون وحدة الالعاب .

تفسير النتائج : من خلال النسب المداونة في الجدول نجد ان اغلب اطفال ببلدية تادمايت الذين يلعبون الالعاب الالكترونية يستخدمون الهاتف الذكي نظرا للسعر هذه الاجهزة التي اصبحت في متناول الجميع والمستوى المعيشي المتوسط.

- **الجدول رقم (12) :** ما هي المدة التي يقضيها في اللعب ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ساعة	40	% 71,43
ساعتين	12	% 21,43
ثلاثة ساعات او اكثر	4	% 7,14
المجموع	56	% 100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (12) نجد ان نسبة 71,43 % من افراد العينة يقضون ساعة واحدة في استخدام الألعاب الالكترونية, واما نسبة 21,43 % من افراد العينة يقضون ساعتين,و نسبة 7,14 % لافراد العينة الذين يقضون ثلاثة ساعات او اكثر.

تفسير النتائج : توصلنا من خلال نسب المدونة في الجدول ان الاولياء في رقابة الاطفالهم وتوجيهم وهذا يدل على تحديدهم وقت مناسب للاعب.

- **الجدول رقم (13) :** ما هي الفترة التي يلعب فيها الطفل ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
صباحا	**6**	**%9,52**
مساءا	**48**	**%76,19**
ليلا	**9**	**%14,29**
المجموع	**63**	**%100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (13) نجد ان نسبة 76,19 % من عينة البحث يلعبون ابناءهم الالعاب الالكترونية مساءا في حين 14,29 % منهم يلعبون ليلا ونسبة اقل في فترة صباحية بالنسبة 9,52 %.

تفسير النتائج : من خلال النسب المدونة من جدول نجد ان اغلب مفردات العينة ابنائهم يلعبون في الفترة المسائية والفترة الليلية وهذا ان دل على شيء انما يدل على ان المدة التي يقدر الاطفال في اللعب ليلا ومساءا لها تاثير على صحتهم و جهازهم العصبي وعدم قدرتهم على نهوض صباحا بسبب قله النوم.

❖ المحور الثاني : اشباعات المحققة من طرف التلاميذ :

- **الجدول رقم (14) :** ما هو الشعور طفلك اثناء اللعب؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الفرحة	**30**	**%42,25**
القوة والشجاعة	**6**	**%8,45**
القلق والتوتر	**3**	**%4,23**
الحماس	**17**	**%23,94**
الشعور عادي	**15**	**%21,13**
المجموع	**71**	**%100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (14) نجد ان نسبة 42,25 % من الافراد العينة يشعر أبنائهم بالفرح اثناء استخدام الألعاب الالكترونية ,و المرتبة ثانية هي حماس بنسبة 23,94 %, ويليه الشعور عادي في المرتبة الثالثة بنسبة 21,13 % اما القوة و الشجاعة اقل بكثير مع القلق والتوتر.

تفسير النتائج : من خلال النسب المدونة في الجدول نجد ان للألعاب الالكترونية تاثير على السلوكية الطفل عند ممارسة لهويته فنجده يشعر بالفرحة و الحماس و القوة والشجاعة عند الفوز في الاعب, وعند خسارته يشعر بالتوتر و القلق وايضا الذين نجدهم يلعبون بسرور فشعورهم عادي.

- **الجدول رقم (15) :** ما السبب الذي يدفعه لممارسة العاب الالكترونية ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الوحدة	**2**	**%3,64**
التسلية والترفيه	**41**	**%74,54**
الفراغ	**12**	**%21,82**
المجموع	**55**	**%100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (15) السبب الذي يدفع الطفل ممارسة الالعاب نرى نسبة الوحدة ب 3.64% والفراغ بالنسبة % 21,82,ونسجل التسلية والترفيه باكبر نسبة تمثل في 74.54%.

تفسير النتائج : نستنتج ان الاغلبية الاطفال يتجهون نحو التسلية والترفيه وهذا يدل على تمتعهم وتجولهم في عالم وهمي.

- **الجدول رقم (16) :** ما العاب المفضلة لدى طفلك ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
العاب قتالية والحربية	**7**	**%7,53**
العاب المغامرات	**16**	**%17,20**
العاب الاستراتيجيات	**5**	**%5,38**
العاب رياضية	**13**	**%13,98**
العاب سباقات	**16**	**%17,20**
الغاز والمسابقات	**13**	**%13,98**

العاب التعليمية	23	%24,73
المجموع	93	%100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (16) نجد ان نسبة 24,73 % من عينة يمارسها ابنائهم العاب التعليمية ,في حين توزعت الباقي العينة على الاقتراحين العاب الرياضية والعاب الغاز والمسابقات بنفس النسبة 13,98 % خاصة العاب المغامرات والعاب سباقات بنفس النسبة 17,20%

,العاب قتالية والحربية نجد نسبة 7,53 %,اما العاب الاستراتيجيات بالنسبة 5,38 % من عينة البحث تمارس هذه الالعاب.

تفسير النتائج : من خلال النسب المدونة في جدول نستنتج ان اغلب الأطفال يمارسون العاب التعليمية كما يمكن استخدام ما لدى الطفل من ألعاب حتى لو كانت بسيطة لتحقيق أهدافاً تربوية فالاولياء يراقبون الألعاب التي يستهلكها الاطفالهم في حال على التعلم والتنمية مهاراتهم الفكرية والذهنية من خلال تحميلهم بعض الالعاب التعليمية وتعلم المهارات الجديدة وتجلات في أهمية التزويد طفل بتلك

المعلومات ومهارات المرغوبة في مرحلة الطفولة, ونظرا لاهمية هذه المرحلة بحيث شملت ايضا الالعاب الرياضية وتطويرها مهارات المشي والقدرات الحركية لدى الافراد العينة.

فقد ساهم بقصد كبير من تحسين لغة وسيادة التركيز الطفل من خلال حل الغاز الفكرية ما اكسبها مجموعة من الخيارات تعليمية التي ساعدته في حياته اليومية اما الالعاب الاستراتيجية نلاحظ ان هذا اهمية بنسبة اقل مقارنة بالعاب التعليمية ب 5,38 % .

- **الجدول رقم (17) :** اذكر اسماء الالعاب الالكترونية التي يستعملها ؟

الأنواع الالعاب	الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
العاب قتالية والحربية	زومبي كاتشر Zombie catcher	1	%1,88
	ميتال سولديورز Metal soldiers	1	%1,88
	ديد سبايس Dead space	1	%1,88
	فري فاير Free fire	1	%1,88
	جي تي ا 5 GTA 5	1	%1,88
	المجموع ←	5	%9,43
العاب المغامرات	برنس ات ذ مول Prince at the mole	1	%1,88
	تومبل ران Temple run	5	%9,43
	سوبوايز سيرفر Subway surfers	1	%1,88
	سلاحف نينجا Ninja turtles	1	%1,88
	ماشا Macha	2	%3,77
	سونيك داش Sonic dash	1	%1,88
	سبدر مان Spider-man	1	%1,88
	المجموع ←	12	%22,64
	فاند اوت Find out	5	%9,43

العاب الاستراتيجيات	مي كات دياري My cat diary	1	%1,88
	شي بي دولز She be dolls	1	%1,88
	هاردي Hardi	1	%1,88
	فاشين ستيل Fashion style	1	%1,88
	قاشا ليف Gacha life	1	%1,88
	جي اوميتري Geometry dash	1	%1,88
	المجموع ←	11	%20,76
العاب رياضية	فيفا Fifa	5	%9,43
	سكيت توينس Skate twins	1	%1,88
	المجموع ←	6	%11,32
العاب سباقات	تاكسي Taxi	1	%1,88
	ابياتور Aviator	1	%1,88
	المجموع ←	2	%3,77
الغاز والمسابقات	باربي Barry	1	%1,88
	ليدو Ludo	1	%1,88
	سبور ارت Sport arts	1	%1,88
	المجموع ←	3	%5,66
	كلمات كراش Mots crash	5	%9,43

العاب التعليمية	هابي كولور Happy color	1	%1,88
	بيزل Puzzle	1	%1,88
	من سيربح مليون Qui veut gagner des millons	1	%1,88
	لعبة التنظيف Jeux de nettoyage	1	%1,88
	هيل كوكينق Hell knocking	1	%1,88
	انقليش فيشيز English fishes	1	%1,88
	بيانو ريت قو Piano right go	1	%1,88
	شطرنج Jeux d'échec	1	%1,88
	4 صور كلمة 1 4 Images 1 Mot	1	%1,88
	المجموع ←	14	%26,42
المجموع		53	%100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (17) اسماء الالعاب الالكترونية التي يستعملنها في وقت الحالي نسبة 26,42 % من عينة يمارسها ابنائهم العاب التعليمية ,وفي المرتبة الثانية نجد العاب المغامرات نسبتها 22,64% ثم تليها مرتبة الثالثة العاب الاستراتيجيات نسبتها 20,76% و الباقي الألعاب نسبتها اقل .

تفسير النتائج : نلاحظ ان الألعاب اكثر اختيارا هي الألعاب التعلمية ,الألعاب الاستراتجيات و المغامرات و نفهم من هنا ان الاوليائهم يختارون لهم الألعاب مخصصة لتعلم و اكتشاف لما يجعلهم مجتهدون .

❖ المحور الثالث : تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ :

- **الجدول رقم (18) :** يبين توزيع الافراد العينة حسب علامات الطفل.

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ضعيفة	1	% 1,79
متوسطة	8	% 14,28
جيدة	47	% 83,93
المجموع	56	% 100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (18) تظهر علامة الطفل ضعيفة بالنسبة 1.79 % وعلامات متوسطة بالنسبة 14.28 % واكبر نسبة لعلامات جيدة بنسبة 83.93%.

تفسير النتائج : ان الأطفال الذين لديهم علامات جيدة واكبر نسبة 83.93% هذا يدل اما منعوا الاولياء للاطفالهم في اللعب كثير او اعطاء بعض برامج الألعاب مختص لذكاء .

- **الجدول رقم (19) :** هل يتابع في القسم ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	54	% 96,43
لا	2	% 3,57
المجموع	56	% 100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (19) سجلت عدد الاجابات بنعم لتلاميذ الذين يتبعون في القسم اكبر نسبة % 96,43اما الإجابات ب لا بنسبة اقل % 3,57.

تفسير النتائج : نستنتج ان اكبر اجابات كانت على التلاميذ الذين يتبعون بالنسبة 96.43 % وهذا يعود على تحسين علاماتهم واجتهادهم.

- **الجدول رقم (20) :** هل يقوم بواجباته المنزلية ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	**54**	**% 96,43**
لا	**2**	**% 3,57**
المجموع	**56**	**% 100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (20) سجلت عدد الاجابات بنعم على التلاميذ الذين يقومون بواجباتهم المنزلية اكبر نسبة ب 96.34% اما الإجابات ب لا بنسبة اقل3.75 %.

تفسير النتائج : نستنتج ان اكثر اجابات كانت على التلاميذ الذين الذين يقومون بواجباتهم المنزلية بالنسبة 96.43% وهذا يعود على الجهد والعمل.

- **الجدول رقم (21) :** غيابات الطفل خلال الموسم الدراسي.

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
متكررة	1	% 1,79
احيانا	13	% 23,21
لا	42	% 75
المجموع	56	% 100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (21) عدد الغيابات طفل خلال موسم دراسي كانت اجابات متكررة بالنسبة 1.79 % و احيانا بالنسبة 23.21 % اما الاجابات ب لا كانت في اعلى قمة 75%.

تفسير النتائج : نستنتج انا اكبر نسبة كانت الاجابات ب لا وهذا يدل على ان التلاميذ يحبون العمل.

- **الجدول رقم (22) :** هل هناك تغيرات في السلوك ابنك عند استخدام الألعاب ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	26	% 46,43
لا	30	% 53,57
المجموع	56	% 100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (22) نرى ان التغيرات في السلوك الطفل عند استخدام الالعاب كانت الاجابات بنعم بالنسبة 46. 43 % والاجابات ب لا تسجل اكبر نسبة 53.57 %.

تفسير النتائج : نستنتج ان عدد الاجابات بنعم ولا تقريبا متساويان ونلاحظ السلوك طفل يختلف باختلاف نوع لعبة .

- **الجدول رقم (23) :** كيف يتصرف طفلك عند منعه اللعب بالالعاب الالكترونية ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
العنف والعدوان	5	%7,69
التمرد	3	%4,61
العزلة	3	%4,61
البكاء	21	%32,31
خروج من البيت	2	%3,08
تصرف عادي	29	%44,62
تصرفات أخرى	/	/
الغصب	2	%3,08
المجموع	65	%100

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (23) تصرفات الطفل عند منع لعب بالالعاب الالكترونية ان العنف والعدوان يسجل نسبة 7.69 % , وتمرد والعزلة بنسبة 4.61 % ولدينا البكاء بنسبة 32.31 % وايضا لدينا خروج من البيت والغضب اللذان يسجلان نفس النسبة 3.08 % وتاليه نسبة اكبر وهو التصرف العادي بالنسبة 44.62%, اما التصرفات اخرى لا يوجد.

تفسير النتائج : من خلال نسب المداونة في الجدول نرى تصرفات الطفل عند منعه من اللعب وذلك باثار البارز على ان التصرفات عادية هي اكبر نسبة سجلت من بينهم فهذا يدل ان الاغلبية يطيعون للولديهم.

- **الجدول رقم (24) :** تصرفات واستفادات طفلك عند تعرضه الى أنواع من الألعاب الالكترونية.

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ارتكاب الجريمة	**0**	**%0**
كلام سيئ	**4**	**%5,71**
عنف بين أصدقائه	**4**	**%5,71**
تعلم الأشياء جديدة	**30**	**%42,86**
اكتشاف الغموض والالغاز	**19**	**%27,15**
لا يوجد	**13**	**%18,57**
المجموع	**70**	**%100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (24) نسجل تصرفات الطفل عند تعرضه الى انواع من الالعاب الالكترونية نرى كلام السيء وعنف بين اصدقائه يسجلان نفس نسبة ب 5.71% ولدينا اجابات حول الاكتشاف الغموض والالغاز بالنسبة 27.15 % ولدينا اكبر نسبة و هو تعلم الاطفال اشياء جديدة بالنسبة 42,86% اما لا يوجد بنسبة 18.57 % وارتكاب الجريمة ب % 0 .

تفسير النتائج : نستنتج ان استفادة الطفل اكثر من تصرفات عند تعرضه للالعاب ,ونسجل تعلم الاشياء جديدة و اكتشاف الغموض والالغاز وهذا يدل على ان اولياء في مراقبة اطفالهم واعطائهم العاب الذهنية و الحصول على نتائج جيدة في موسم الدراسي.

الجدول رقم (25) : ماهي تاثيرات الشخصية الناجمة عن استخدام الالعاب الالكترونية ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ضعف الشخصية	**1**	**%1,54**
الصبر	**5**	**%7,69**
تقليد لشخصية الألعاب	**21**	**%32,31**
قوة الشخصية	**10**	**%15,38**
اكتشاف الحلول	**25**	**%38,46**
فقدان الثقة بالنفس	**3**	**%4,62**
المجموع	**65**	**%100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (25) نجد الاجابات حول ضعف الشخصية اقل نسبة 1.54% والصبر بالنسبة 7.69% وفقدان الثقة بالنفس بالنسبة 4.62 % ولدينا القوة الشخصية التي تسجل 15.38 ولدينا ايضا تقليد الشخصيات الالعاب بالنسبة 32.31 % واما اكتشاف الحلول يسجل اكبر نسبة 38.46%.

تفسير النتائج : من خلال النسبة المداونة في الجدول نلاحظ ان الاطفال يركزون كثيرا في اكتشاف الحلول وهذا يزيد قدرة ذهنية وتاليه تقليد الشخصيات الالعاب وهذا يعتبر بانه بطل لعبة والايماءات التي يفعلها وهذا يشكل خطر على الطفل وانما بعض اولياء يرون ان اللعبة لاطفالهم تقوي الشخصية.

- **الجدول رقم (26) :** هل لديه صعوبة التحكُم بالوقت المُستهلك في اللعب ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	**22**	**% 39,29**
لا	**34**	**% 60,71**
المجموع	**56**	**% 100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (26) نجد اجابات نسبة الاطفال الذين لديهم صعوبات في التحكم الوقت المستهلك خلال اللعب اقل ب 39.29% اما الاجابات ب لا فهي بالنسبة مرتفعة 60.71%.

تفسير النتائج : من خلال النسب المداونة في الجدول نجد ان النسبة كبيرة من اجابات لا وهذا يعود على قدرات الطفل على تحكمه الوقت المناسب للعب.

- **الجدول رقم (27) :** هل لديه مشكلة في التأخر نطق ؟

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	**4**	**% 7,14**
لا	**52**	**% 92,86**
المجموع	**56**	**% 100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (27) النسبة اجابات بنعم ضعيفة جدا الذين لديهم مشكلة في التاخر النطق ب 7.14% اما نسبة بالاجابات ب لا بالنسبة % 92,86.

تفسير النتائج : نستنتج ان نسبة الاجابات كانت ب لا فهذا يعود على اغلبية الاطفال ليس لديهم اي مشكل نفسي.

الجدول رقم (28) : تاثيرات الصحية التي تنتج عن الالعاب الالكترونية.

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
بالتشويش في رؤية	**13**	**%21,67**
الصداع	**10**	**%16,67**
مشاكل في النوم	**6**	**%10**
انحناء في الفقري	**3**	**%5**
قلة الحركة	**2**	**%3,33**
تعزيز المهارات الحسية والحركية	**10**	**%16,67**
تقوية الذاكرة	**16**	**%26,66**
المجموع	**60**	**%100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (28) تتمثل نسبة تاثيرات صحية التي تنتجها عن الالعاب الالكترونية في اجابات التشويش في رؤية بالنسبة 21.67 % وفي الصداع والتعزيز المهارات الحسية والحركية يسجلان نفس النسبة ب 16.67 % لدينا مشاكل في النوم بالنسبة 10%, انحناء في الفقري بنسبة 5% وقلة الحركة بالنسبة 3.33% اما تقوية الذاكرة فتسجل اكبر نسبة ب 26.66%.

تفسير النتائج : نرى هنا ان اكبر نسبة هي تقوية الذاكرة ب 26.66% وهذا يدل ان الطفل يتعلم اشياء ويكتشف ويضاعف قدرات العقلية وبذات يستيقظ قبل قوات الاوان,اما المرتبة الثانية التشويش في الرؤية ب 21.67 % وهذا يدل ان الطفل يركز كثيرا في الالغاز حتى يدرك انه تؤلمه العين.

- **الجدول رقم (29) :** فقدان الشهية.

الاجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	**18**	**% 32,14**
لا	**38**	**% 67,86**
المجموع	**56**	**% 100**

تحليل الجدول : من خلال تحليل نتائج جدول رقم (29) نسبة الاجابات بنعم اقل 32.14 % الذين لديهم فقدان الشهية اما بنسبة الاجابات لا يمثل 67.86% .

تفسير النتائج : نلاحظ ان نسبة الاجابات كانت ب لا فهذا ليس لكل الطفل يفقد الشهية بعد فترة من اللاعب حسب ارادته.

ثالثا :

نتائج الدراسة

- تبين المعلومات ان الاناث اكثر اهتماما بالالعاب الاكترونية مقارنة بالذكور.
- الأغلبية الاولياء مستوهم جامعي.
- معظم الأشخاص يسكنون في المدينة (حضري).
- الهواتف الذكية اكثر استخداما في عصرنا.
- اهتمام الأطفال بالألعاب التعلمية.
- مستوى معيشي للعائلات متوسط.
- استخدام الأطفال الالعاب الاكترونية خلال الفترة المسائية.
- قضاء مدة طويلة في الاعب.

التوصيات والاقتراحات

- ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

- إنشاء مركز وطني/قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية .

- إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

- تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار في إنتاج ألعاب الالكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

- إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.

- وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

- حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.

- تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الالعاب داخل وخارج المدرسة.

- ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات في العوالم الافتراضية.

- ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

- ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

- ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

- ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

- القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابًا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.

- التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

- ينبغي إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للالعاب الالكترونية الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

- ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بعيدا بما فيه الكفاية عن شاشة التلفاز أو الحاسوب، وذلك لأجل التقليل من مخاطر الاشعة على صحة الطفل.

- التاكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة والتهوية.

خاتمة

هدفت الدراسة تاثير الالعاب الالكترونية على التلاميذ الابتدائي، وبعد دراسة هذه النظرية والتحليل النتائج دراسات السابقة قمنا باستخدام المنهج المسحي واستخدام الاستبيان والمقابلة الذي تم تطبيقه على عينة مجموعة من التلاميذ الابتدائية احمد عباس ببلدية تادمايت ولاية تيزي وزو ومن خلال نتائج كانت ايجابية على التلاميذ الاقسام الابتدائية في استخدامهم كثيرا في الالعاب تعلمية واستراتيجية وهنا نرى انا اغلبية الاوليائهم مدركون و مثقفين وهذا يدل ايضا على انهم يراقبون ما يلعبون الاطفالهم و ماذا يفيد لهم في تلك الانواع من الالعاب وفي هذه الحالة تؤكد ان علاماتهم جيدة.

الحديث

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة مولود معمري ولاية تيزي وزو

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم علوم الاعلام والاتصال

بسم الله الرحمن الرحيم

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته:

أنا طالب من قسم علوم الاعلام والاتصال في جامعة مولود معمري بتيزي وزو أقوم بدراسة حول (تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ الابتدائي دراسة مسحية على عينة من المؤسسة التربوية) وتعتمد نتائج الدراسة ومناقشتها وتحليلها على تعاونكم معنا في تعبئة الاستبانة المرفقة .

أقدر وقتكم الثمين وأشكركم جداً على تعاونكم وعلى ما تقدمونه لهذا القسم, علماً أن المعلومات التي ستقدمونها ستستخدم فقط لغرض هذا البحث العلمي وستكون بشكل سري.

وشكرا

❖ **المحور البيانات الشخصية :**

1) الاب ☐ الام ☐ الكفيل ☐

2) عدد الأولاد : ☐

3) جنس الطفل : ذكر ☐ انثى ☐

4) سن الطفل : ☐

5) المؤسسة التعلمية : ابتدائية .....

6) المستوى الدراسي : تحضيري ☐ الأولى ☐ ثانية ☐

. ثالثة ☐ رابعة ☐ خامسة ☐

- **خاص بالاولياء**

7) المستوى التعليمي : بدون مستوى ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐

ثانوي ☐ جامعي ☐ ما بعد التدرج ☐

8) المستوى المعيشي :

ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

9) مكان الإقامة :

حضري ☐ شبه حضري ☐ ريفي ☐

❖ **المحور الاول : عادات واستخدامات التلميذ للالعاب الالكترونية :**

10) في اي سن بدا طفلك يهتم بالالعاب الالكترونية ؟ ☐

11) ما هو نوع الجهاز الذي يستخدمه في اللعب ؟

وحدة الالعاب ☐ الكمبيوتر ☐ الهواتف الذكية ☐

12) ما هي المدة التي يقضيها في اللعب ؟

ساعة ☐ ساعتين ☐ ثلاثة ساعات او اكثر ☐

13) ما هي الفترة التي يلعب فيها الطفل ؟

صباحا ☐ مساءا ☐ ليلا ☐

❖ **المحور الثاني : اشباعات المحققة من طرف التلاميذ :**

14) ما هو الشعور طفلك اثناء اللعب ؟

الفرحة ☐ القوة والشجاعة ☐ القلق والتوتر ☐

الحماس ☐ الشعور عادي ☐

15) ما السبب الذي يدفعه لممارسة العاب الالكترونية ؟

وحدة ☐ التسلية والترفيه ☐ الفراغ ☐

16) ما العاب المفضلة لدى طفلك ؟

العاب قتالية والحربية ☐ العاب المغامرات ☐ العاب الاستراتيجيات ☐

العاب رياضية ☐ العاب سباقات ☐ الغاز والمسابقات ☐

العاب تعليمية ☐

الألعاب اخرى ان وجدت :

.....

.....

17) اذكر اسماء الالعاب الالكترونية التي يستعملها ؟

.....

.....

❖ **المحور الثالث : تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ :**

- **التاثير التربوي للالعاب الالكترونية :**

18) علامات الطفل : ضعيفة ☐ متوسطة ☐ جيدة ☐

19) هل يتابع في القسم ؟ نعم ☐ لا ☐

20) هل يقوم بواجباته المنزلية ؟ نعم ☐ لا ☐

21) غيابات الطفل خلال الموسم الدراسي : متكررة ☐ احيانا ☐ لا ☐

- **التاثير الاجتماعي للالعاب الالكترونية :**

22) هل هناك تغيرات في السلوك ابنك عند استخدام الألعاب ؟ نعم ☐ لا ☐

23) كيف يتصرف طفلك عند منعه اللعب بالالعاب الالكترونية ؟

العنف والعدوان ☐ التمرد ☐ العزلة ☐ البكاء ☐

خروج من البيت ☐ تصرف عادي ☐

تصرفات أخرى اذكرها ان وجدت :

.....

.....

24) تصرفات واستفادات طفلك عند تعرضه الى أنواع من الألعاب الالكترونية

ارتكاب الجريمة ☐ كلام سيئ ☐ عنف بين أصدقائه ☐

تعلم الأشياء جديدة ☐ اكتشاف الغموض والالغاز ☐ لا يوجد ☐

- **التاثير النفسي للالعاب الالكترونية :**

25) ماهي تاثيرات الشخصية الناجمة عن استخدام الالعاب الالكترونية ؟

ضعف الشخصية ☐ الصبر ☐ تقليد لشخصية الألعاب ☐

قوة الشخصية ☐ اكتشاف الحلول ☐ فقدان الثقة بالنفس ☐

تاثيرات الشخصية أخرى اذكرها ان وجدت :

.....

.....

26) هل لديه صعوبة التحكُم بالوقت المستهلك في اللعب ؟

نعم ☐ لا ☐

27) هل لديه مشكلة في التأخر نطق ؟ نعم ☐ لا ☐

- **التاثير الصحي للالعاب الالكترونية :**

28) تاثيرات الصحية التي تنتج عن الالعاب الالكترونية

هل يشعر الطفل ؟ بالتشويش في رؤية ☐ الصداع ☐

مشاكل في النوم ☐ انحناء في الفقري ☐ قلة الحركة ☐

تعزيز المهارات الحسية والحركية ☐ تقوية الذاكرة ☐

29) فقدان الشهية نعم ☐ لا ☐

ملاحظات أخرى :

.....

.....

.....

.....

شكرا لكم

مقابلة

❖ **اقسام ابتدائية** :

- **الباحث** : مع ظهور الالعاب الالكترونية,هل تغيرت السلوكات التلاميذ الابتدائية بشكل جذري ؟

- **الاستاذ** : نعم ,اصبح التلاميذ مدمنون عن هذا الجهاز وخاصة في السن الصغر وهذا ادى الى عدم قيام بالواجبات المنزلية.

- **الباحث** : هل تحسنت نتائجهم دراسية ؟

- **الاستاذ** : نتائجهم غير مرضية الى حد الان.

- **الباحث** : هل الالعاب الالكترونية اكثر تاثيرا وجذاب لسنوات الابتدائية ؟

- **الاستاذ** : نعم اكيد لان في طفولته هدفه هو اللعب.

- **الباحث** : هل ترى بعض الالعاب الالكترونية نافعة في بعض الأحيان ؟

- **الاستاذ** : من هنا نجيد الالعاب الذكاء التي تحل بعض الصعوبات لتلاميذ.

- **الباحث** : هل تعتقد ان الذكور اكثر ادمان لالعاب مقارنة بالاناث ؟

- **الاستاذ** : في حالة مثل هذه نجد ان الاناث نشيطات في المدرسة اما الذكور يهملون العمل في وهم اكثر جذابة للالعاب الالكترونية.

- **الباحث** : هل الالعاب الالكترونية ظاهرة قديمة ام جديدة في الاقسام الابتدائية وكيف ذلك ؟

- **الاستاذ** : بدات تنتشر بكثير في سنوات الفين ,لان في هذا العام بعض بلدان طورت عديد من أجهزة الألعاب الالكترونية.

- **الباحث** : كيف يمكن معالجة مشكلة الادمان الالعاب الكترونية على التلاميذ المتمدرسين ؟

- **الاستاذ** : يجب على اوليائهم قيد هذه واعطاء مدة زمنية محددة.

قائمة المصادر و المراجع :

❖ الكتب :

1- حازم الحمداني: **الإعلام الحربي والعسكري،** ط 1، دار أسامة، عمان، الأردن 2010 ، ص 44.

2- مرزوق عبد الحكيم العادي: **الإعلانات الصحفية،** د ا رسة في الاستخدامات والاتباعات ط 1، دار الفجر للنشر، القاهرة، 2004 ، ص 110.

3- صلاح محمد عبد الحميد: **الإعلام الجديد،** دط، مؤسسة طبيبة للنشر، القاهرة 2012 ، ص 61.

4- رضا عبد الواحد أمين: **النظريات العلمية في مجال الإعلام الالكتروني،** دط، منتدى سوز الابكية، مصر، 2007 ، ص67- 68.

5- كمال خورشيد م ا رد: **الاتصال الجماهيري والإعلام،** ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001 ، ص 144.

6- هيثم الهيتي: **الإعلام السياسي والإخباري في الفضائيات،** ط 1، عالم أسامة للنشر، الأردن، 2008 ، ص 24.

7- منال هلال الم ا زهرة: **نظريات الاتصال،** ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012 ، ص 204.

8- آمال سعد متولي: **مبادئ الاتصال الجماهير ونظرياته،** ط 1، دار مكتبة الإس ا رء اسيوط، 2007 ، ص 131.

9- بسام عبد الرحمان المشاقبة: **نظريات الإعلام،** ط 1، دار أسامة للنشر، الأردن، 2011 ، ص 86.

10- محمد بكر نوفل، ف ّال محمد أبو عواد: **التفكير والبحث العلمي،** ط 2، دار المسيرة للنشر ،عمان، الأردن 2015 ص_219.

11- عبيدات،د.محمد. وآخرون.(1997) **منهجية البحث العلمي:القواعد والمراحل والتطبيقات**.اوائل للنشر.عمان.ص 90.

12- علي عبد الرزاق إبراهيم،عبد الهادي أحمدالجوهري،**المدخل إلى المناهج وتصميم البحوث الاجتماعية.الاسكندرية**:المكتب الجامعي الحديث،2002 ص 44.

13- عبيدات، ذوقان وآخرون (2001). **البحث العلمي مفهومه أساليبه أدواته**. دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، ط7 عمان، الأردن. ص 35.

14- أبو علام، رجاء (2006). **مناهج البحث في العلوم الإنسانية والتربوية**. ط5، القاهرة: دار النشر للجامعات. ص 45-46.

15- السيف محمد ابراهيم، 1419 هـ، **تصميم خطة وكتابة البحث الميداني في العلوم الانسانية – الاجتماعية والامنية والتربوية، والادارية. والسياسية والدينية،** الرياض، كلية الملك فهد الأمنية، ص 21.

16- صالح بن عبد الله الديل، **مهارات البحث الاجتماعي وتقنياته،** دار العبيكان للنشر، الرياض السعودية، ص 102.

17- فاخر عاقل،**معجم علم النفس (انجليزي –فرنسي-عربي)** نط2،بيروت دار الملايين،1971،ص 106 .

18- أحمد كمال،وعدلي **سليمان،المدرسة والمجتمع، مصر مكتبة الانجلو مصرية**،1972،ص48.

19- سيد خير الله، **بحوث نفسية وتربوية** ،لبنان ،دار النهضة العربية،1981،ص76.

20- أحمد بن مرسلي ، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام و الإتصال**. الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية،2005. ص 44 .

21- فضيل دليو، **أسس البحث وتقنياته في العلوم الاجتماعية**. قسنطينة: ديوان المطبوعات الجامعية،1997.ص 33 .

22- تعريف و معنى تأثير في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"، المعاني، 2022/2/4 .بتصرّف .

23- ديمة الشاعر، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة**، صفحة 7. بتصرّف .

24- ديمة الشاعر، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة**، صفحة 11. بتصرّف.

25- محمد السكران، **أساليب الدراسات الاجتماعية**، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن، طبعة 1، 2007.

26- محمد منبر مرسي، **الإصلاح والتجديد التربوي**، عالم الكتب، القاهرة، 1996م.

27- عمر الشيباني، **تطور النظريات والأفكار التربوية**، الدار العربي للكتاب، ليبيا، تونس، طبعة 1، 1975م.

28- جمال محمد أبو الوفا، **اتجاهات حديثة في الإدارة المدرسية**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، طبعة 1، 2000م.

❖ المجالات و المقالات :

1- شينار سامية . بولحبال آبة. (2022). **الآثار الصحية والنفسية واجتماعية والتربوية للألعاب الالكترونية على الطفل**. المجلد,7 العدد 3، الصفحات 352-363.

2- د.بلعيدي محمد امين / د.دردیش احمد. (جويلية 2020). **اثر ممارسة الالعاب الالكترونية على صحة وسلوك**. مجلة افاق لعلم الاجتماع المجلد 10 , العدد 1، 62.

3- نعيمة مزرارة. (جانفي, 2022). بدون عنوان. **المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات**، المجلد 05 (العدد 01)، ص 833 - ص 835.

4- أحمد السيد عبد القوي قنصوه. (جانفي, 2022). بدون عنوان. **المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات**، المجلد 05 (العدد 01)، ص 833 - ص 835.

❖ المذكرات و الاطروحات :

1- دلال عبد العزيز -حشاش فصيلة ,**اثار ممارسة الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى الطالبة مرحلة ثانوية** ,2007 ,ص 43.

2- ريم ياسر العبد الله **,(معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها)** ا,2016 .

3- كرام محمد يوسف يونس- **(مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع),**2017 .

4- خديجة نمر محمد النمر **,(أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأسا سي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن),**2017-2016.

5- فاطمة همال **,(الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري)** ,ا2012-2011.

❖ المواقع الانترنت :

1- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من **بحث_حول_تحديد_المفاهيم_والمصطلحات// -https://love** https://love-img.com // : **/img.com/**

2- بدون مؤلف. (09, 2022). تم الاسترداد من :https://www.starshams.com **https://www.starshams.com/2022/09/blog-post_76.html**

3- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). **للعب مفهومه . أنواعه . سماته . أصنافه . وظائفه وأهميته . خصائص لعب الأطفال.** تم الاسترداد من https://facail.yoo7.com/t184-topic :https://facail.yoo7.com

4- بدون مؤلف. **تعريف و معنى السلوك في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"**، المعاني، اطّلع عليه بتاريخ 2021/1/30. بتصرّف .

5- امل عبد الجبار كريم الشرع (27/2/2013)، **"تعريف السلوك"**، جامعة بابل، اطّلع عليه بتاريخ 2021/1/30. بتصرّف .

6- شيماء علي خميس النعيمي (2016/12/10(، **"خصائص السلوك ، الابعاد الرئيسية للسلوك ، دوافع السلوك الانساني"**، جامعة بابل، اطّلع عليه بتاريخ 2021/1/30. بتصرّف .

7- تمت الكتابة بواسطة :أماني المشاقبة.

8- تم التدقيق بواسطة :أميرة حجازي آخر تحديث :١٣:٠٩ ، ٢ فبراير ٢٠٢١.

9- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من :https://corrector.academy **https://corrector.academy/child-behavior/**

10- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mafahem.com **:https://mafahem.com/مفهوم-الطفل-لغة-واصطلاحا.**

11- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من **:** https://www.unicef.org/ar/ **https://www.unicef.org/ar/ اتفاقية-حقوق-الطفل–نسخة-الأطفال/اتفاقية-حقوق-الطفل.**

12- حارث العباسي - كاتب وتربوي. (2018/12/11). **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب.** بدون اسم المجلة، بدون صفحة. تم الاسترداد من https://www.noonpost.com/content/25821

13- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://www.digitalwellbeing.ae: https://www.digitalwellbeing.ae/ar/digital-domains/digital-gaming?color=fill_blue#:~:text=الألعاب%20الإلكترونية%20هي%20ألعاب%20يتم,الآيباد%20ونينتندو%20دي%20أس%20آي

14- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: https://mawdoo3.com/تعريف_التأثير_لغةً_واصطلاحًا#:~:text=أي%203%A0وافق%20وانفعل.-,التأثير%20اصطلاحا,تخصصاته%20غير%20منحصرة%20بالإدارة%20فقط

15- عبد الرزاق الدليمي. (26 يوليو, 201888). تم الاسترداد من https://studies.aljazeera.net/ar: **https://studies.aljazeera.net/ar/mediastudies/2018/07/180726114550136.html**

16- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من **https://taa3lim.com: https://taa3lim.com// التحصيل-الدراسي-تعريفه-العوامل-الم.**

17- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://emtyiaz.com : **https://emtyiaz.com/ ما-هي-أهمية-التحصيل-الدراسي-؟-وكيف-يستف** .

18- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: **https://mawdoo3.com/مفهوم_التربية_لغة_واصطلاحاً.**

19- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: **https://mawdoo3.com/ تعريف_المؤسسة_التربوية.**

20- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://www.edarabia.com: **https://www.edarabia.com/ar/مفهوم-الموسسة-التربوية-وخصائصها-ب-5-نقاط/**

21- دون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, 2021). **المنهج المسحي الميداني**. تم الاسترداد من https://www.researchgate.net

: https://www.researchgate.net/profile/Zeinab-Hassan-5/publication/324438994_rd_almnhj_almshy_almydany_Presentation_for_Survey_Method/links/5acdd7460f7e9b189656731b/rd-almnhj-almshy-almydany-Presentation-for-Survey-Method.pdf

22- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, 2022). **ادوات المنهج المسحي.** تم الاسترداد من ttps://mawdoo3.com: ttps://mawdoo3.com/%D8%A3%D8%AF%D9%88%D8%A7%D8%AA_%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%86%D9%87%D8%AC_%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%AD%D9%8A

23- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, 2022). **ما هو البحث المسحي**. تم الاسترداد من https://www.bts-academy.com: https://www.bts-academy.com/blog_det.php?page=1771&title=%D9%85%D8%A7_%D9%87%D9%88_%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%AD%D8%AB_%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%AD%D9%8A%D8%9F

24- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, 2022). **منهج الدراسات المسحية**. تم الاسترداد من https://www.maktabtk.com: https://www.maktabtk.com/blog/post/3219/%D9%85%D9%86%D9%87%D8%AC-%D8%A7%D9%84%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D8%A7%D8%AA-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%AD%D9%8A%D8%A9.html

25- بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, 2020). تم الاسترداد من https://www.dzphd.com: **https://www.dzphd.com/2020/11/blog-post_22.html**

-26 بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://www.search-academy.com:

https://www.search-academy.com/article/تعريف-الدراسات-السابقة

-27 بدون مؤلف. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). تم الاسترداد من https://www.almnsa.com: **https://www.almnsa.com/post/26304**

-28 حارث العباسي - كاتب وتربوي نشر بتاريخ 11/12/2018 , ا**(الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب)** https://www.noonpost.com/content/25821

-29 دون مؤلف. (٢٧ مارس, ٢٠٢١). **ما_هو_تعريف_الألعاب_الإلكترونية**. تم الاسترداد من https://mawdoo3.com: https://mawdoo3.com/ما_هو_تعريف_الألعاب_الإلكترونية.

-30 بدون مؤلف. (14 يناير, 2023). تم الاسترداد من **https://www.almrsal.com/post/862254** https://www.almrsal.com:

-31 بدون مؤلف . (12 افريل, 2018**). تعريف-الالعاب-الالكترونية**. تم الاسترداد من www.i7lm.com :www.i7lm.com/تعريف-الالعاب-الالكترونية/.

-32 بدون مؤلف. (15 ديسمبر, 2014). تاريخ-الألعاب-الإلكترونية. تم الاسترداد من :https://mohammadalawad.wordpress.com https://mohammadalawad.wordpress.com/2014/12/15/تاريخ-الألعاب-الإلكترونية/.

-33 بدون مؤلف. (23 سبتمبر, 2020). **نظرة-سريعة-على-أجهزة-الألعاب-الجديدة**. تم الاسترداد من https://www.aljazeera.net: https://www.aljazeera.net//tech/2020/9/23/نظرة-سريعة-على-أجهزة-الألعاب-الجديدة.

-34 ربى فجماوي. (06 فيفري, 2022). **الانواع الالعاب الالكترونية**. تم الاسترداد من https://tech.mawdoo3.com: https://tech.mawdoo3.com/b/%D8%A3%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%B9-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9

-35 الدكتورة سحر الغانمي. (بدون يوم بدون شهر, بدون سنة). **مدونة مادة تقنييات الألعاب التعلمية/الالعاب والاستراتيجيات التعليمية التقنية .** تم الاسترداد من https://fordrsahar.blogspot.com .

-36 محمد. (8 اوت, 2022). https://al3abok.com. تم الاسترداد من الألعاب الإلكترونية: عناصرها الأساسية، إيجابياتها وسلبياتها: https://al3abok.com/%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9-%D9%85%D8%A7%D9%87%D9%8A%D8%AA%D9%87%D8%A7%D8%8C-%D8%B9%D9%86%D8%A7%D8%B5%D8%B1%D9%87

-37 بدون مؤلف.(14 يناير, 2023). تم الاسترداد من **https://www.almrsal.com/post/862254 :https://www.almrsal.com**

-38 بدون مؤلف. (بدون يوم جانفي, 2013). تم الاسترداد من http://islamic-**http://islamic-games-rating.blogspot.com**: **games-rating.blogspot.com/p/blog-page_7107.html**.

-39 بدون مؤلف. (09, 01, 2023). تم الاسترداد من **https://hbbjordan.com/page-44051/.**

قائمة المصادر و المراجع خاصة باللغات الاجنبية :

1- ^ Hanks, Anna. Over the 8 Ball - This Essay for Entertainment Purposes Only .... The Austin Chronicle. 29 October 1999. نسخة محفوظة 01 فبراير 2010 على موقع واي باك مشين.

2- ^ Newby, Jonica. Dogs' Eyes. ABC Online. 25 September 2003. نسخة محفوظة 21 أبريل 2017 على موقع واي باك مشين.

3- ^ Entertainment Property for Dogs Raises Awareness and Money for Animal Charities. PR Newswire. 28 November 2004.[وصلة مكسورة] نسخة محفوظة 20 فبراير 2012 على موقع واي باك مشين.

4- ^ Pet Videos. PetDVDLibrary.com. Retrieved 8 December 2008. نسخة محفوظة 28 يونيو 2011 على موقع واي باك مشين.

5- Pre-purchase Resident Evil Village on Steam نسخة محفوظة 2020-12-27 على موقع واي باك مشين.

6- ^ "Resident Evil Village Out For Old And New Consoles On May 7 [Update: PS5 Demo Out]". Kotaku (بالإنجليزية الأمريكية). Archived from the original on 2021-01-28. Retrieved 2021-04-30.

7- ^ McWhertor, Michael (11 Jun 2020). "Resident Evil 8 announced at PS5 reveal event". Polygon (بالإنجليزية). Archived from the original on 2021-02-07. Retrieved 2021-04-30.

8- Jeff ،Cork. "Control Is Coming Out This August". Game Informer. مؤرشف من الأصل في 02-07-2019. اطلع عليه بتاريـخ 2019-03-05.

9- ^ Vader ،Leo. "Remedy's Control Only Has One Gun. Here's Why It's Awesome". Game Informer. مؤرشف من الأصل في 02-07-2019. اطلع عليه بتاريـخ 2019-03-13.

10- ^ Shea ،Brian. "A Look At Every Supernatural Ability In Remedy's Control". Game Informer. مؤرشف من الأصل في 02-07-2019.

11- ^ @bacon_sandwich (15 مارس 2019). "I think you'll be happy to learn in Control, player health does not regenerate automatically. It is dropped from enemies as you damage them, and you have decide when to collect it" (تغريدة).

12- Dornbush ،Jonathon. "Crash Bandicoot 4: It's About Time First Gameplay, Details Revealed". IGN. مؤرشف من الأصل في 27-07-2020. اطلع عليه بتاريـخ 2020-06-22.

13- ^ Grixti ،Shannon (22 يونيو 2020). "We Spoke To The Crash 4 Developers About Crash's New Look". Press Start. مؤرشف من الأصل في 22-07-2020. اطلع عليه بتاريـخ 2020-06-22.

14- ^ Crash Bandicoot 4: It's About Time is coming October 2 | VentureBeat نسخة محفوظة 2020-06-22 على موقع واي باك مشين.

15- Assassin's Creed Origins review | GamesRadar نسخة محفوظة 24 يوليو 2017 على موقع واي باك مشين.

16- ^ Why Assassin's Creed: Origins is going to Egypt and revamping the series | GamesBeat نسخة أكتوبر 2017 على موقع واي باك مشين 22 محفوظة.

17- ^ تصدر رسمياً مع ترجمة للعربية في منطقة الخليج العربي مع تأجيل حتى 19 ديسمبر ASSASSIN'S CREED ORIGINS لعبة - Assassin's Creed Origins Pc نسخة محفوظة 24 فبراير 2018 على موقع واي باك مشين.

18- ^ "E3 2017: Assassin's Creed Origins Is A True Open-World RPG". GameSpot. 11 يونيو 2017. مؤرشف من الأصل في 03-02-2019.

19- ^ "EVERYTHING WE KNOW ABOUT 'ASSASSIN'S CREED ORIGINS'". Digital Trends. 11 يونيو 2017. مؤرشف من الأصل في 02-04-2019.

20- ^ نسخة محفوظة صفحتها في ستيم 16 ديسمبر 2017 على موقع واي باك مشين.

21- Pickering ،Jasper (20 2022 يوليو). "FIFA 23's release date is confirmed – here's everything we know". The Independent. مؤرشف من الأصل 01-08-2022 في. اطلع عليه بتاريـخ2022-08-04.

22- ^ Nelson ،Will (2 2022 أغسطس). "'FIFA 23' career mode to include real-world managers for the first time". NME. مؤرشف من الأصل 04-08-2022 في. اطلع عليه بتاريـخ2022-08-04.

23- Kevin Wolff How Gran Turismo 7's GT Simulation Mode works, ginx.tv, March 4th, 2022 نسخة محفوظة 2022-03-07 على موقع واي باك مشين.

24- ^ Lynn ،Lottie؛ Reynolds ،Matthew (26 2020 أغسطس). "PS5 games list: All confirmed launch, exclusive and first-party PS5 games explained". Eurogamer. مؤرشف من الأصل في 20-08-2020. اطلع عليه بتاريـخ2020-08-26.

25- ^ Peters, Jay (11 Jun 2020). "Gran Turismo 7 announced for PlayStation 5". The Verge (بالإنجليزية). Archived from the original on 2020-06-11. Retrieved 2020-06-11.

26- ^ Andrew Evans How to Unlock Everything in Gran Turismo 7, gtplanet.net, March 5, 2022 نسخة محفوظة على موقع واي باك مشين 08-03-2022.

27- ^ Thomas Harrison-Lord How to access lobbies, Sport Mode and split-screen multiplayer in Gran Turismo 7, traxion.gg, March 4, 2022 نسخة محفوظة على موقع واي باك مشين 06-03-2022.

28- ^ Thomas Harrison-Lord How to access lobbies, Sport Mode and split-screen multiplayer in Gran Turismo 7, traxion.gg, March 4, 2022نسخة محفوظة على موقع واي باك مشين. 06-03-2022.

29- "Arc System Works-developed Dragon Ball Fighters announced for PS4, Xbox One, and PC - Gematsu". gematsu.com. مؤرشف من الأصل 09-05-2019 في. اطلع عليه بتاريخ2017-06-09.

30- Dragon Ball Fighters announced for PS4, Xbox One, and PC | GAMETRANSFERS نسخة محفوظة 07 نوفمبر 2017 على موقع واي باك مشين.

31- "Dragon Ball Fighters Coming In 2018 - Siliconera". siliconera.com. مؤرشف من الأصل 17-05-2019 في. اطلع عليه بتاريخ2017-06-09.

32- Moyse ،Chris (6 2018 مارس). "Rumour: GameStop insider leaks Call of Duty: Black Ops 4". Destructoid. مؤرشف من الأصل 13-03-2019 في. اطلع عليه بتاريخ2018-03-08.

33- Stewart ،Sam (7 2018 مارس). "Call of Duty: Black Ops 4 Logo Possibly Revealed by NBA Star James Harden". IGN. مؤرشف من الأصل 07-03-2018 في. اطلع عليه بتاريخ2018-03-08.

34- JHarden13 (2018 مارس). "Let the countdown begin… #ad #BlackOps4" (تغريدة). اطلع عليه بتاريخ2018-03-08.

35- "Top Ten Signs of Gaming and Internet Addiction", ventureacademy, Retrieved 5/8/2021. Edited.

36- "The Signs and Effects of Video Game Addiction", verywellmind, Retrieved 6/8/2021. Edited.

37- 11"SIGNS OF VIDEO GAME ADDICTION AND INTERNET GAMING DISORDER IN TEENS" ،outbacktreatment ، اطّلع عليه بتاريخ 2021/8/6.Edited.

38- "Understanding Video Game Addiction" ،addictioncenter .2021/8/7 اطّلع عليه بتاريخ ،Edited.

39- "The health effects of too much gaming", .health.harvard, Retrieved 8/8/2021. Edited.

40- "Gaming Addiction Explained" ،uk-rehab .2021/8/6 اطّلع عليه بتاريخ ،Edited.

41- "Unhealthy Video Gaming: What Parents Can Do to Prevent It" ،healthychildren .2021/8/8 اطّلع عليه بتاريخ ، Edited.