الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة احمد دراية – ادرار

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم: العلوم الاجتماعية

مذكرة بعنوان :

الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي

(دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد بزاوية كنته)

مذكرة لنيل شهادة ماستر في علم النفس

تخصص علم النفس المدرسي

من إعداد ألطالبتين :

- بلال ايمان
- سورحان وسيلة

إشراف الأستاذ:

د. بن سالم عيسى

د. عيسى بن سالم	جامعة أحمد درايعية ادرار	مشرفا ومقررا
د. امحمد قدوري	جامعة أحمد درايعية ادرار	رئيسا
د. وهاب بوقرن	جامعة أحمد درايعية ادرار	مناقشا

المستوى الجامعي:2024/2023–1446/1445هـ

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة أحمد دراية- أدرار
قسم العلوم الاجتماعية

Ministry of Higher Education and
Scientific Research
University Ahmed Draia of Adrar

سهده الترخيص بالطبع والإيداع

انا الأستاذ(ة) : عيسى بن سالم

المشرف مذكرة الماستر الموسومة بـــ : الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي

من إنجاز الطالب(ة): سورحان وسيلة

و الطالب(ة): بلال ايمان

كلية : العلوم الانسانية و الاسلامية و الاجتماعية

القسم :

التخصص: علم النفس المدرسي

تاريخ تقييم / مناقشة: 25/5/2023

أشهد ان الطلبة قد قاموا بالتعديلات والتصحيحات المطلوبة من طرف لجنة التقييم / المناقشة، وان المطابقة بين النسخة الورقية والإلكترونية استوفت جميع شروطها.

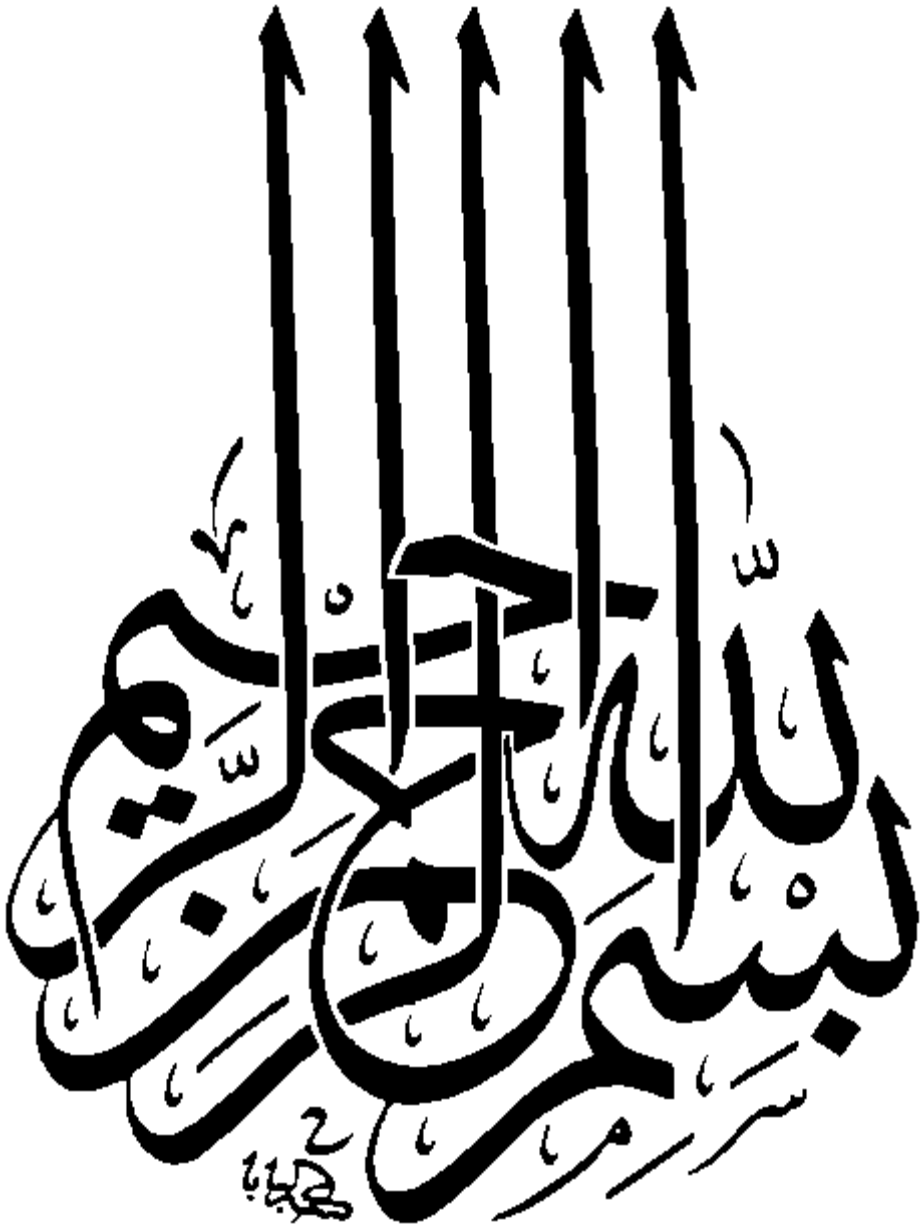
وبإمكانهم إيداع النسخ الورقية (02) والاليكترونية (PDF).

- امضاء المشرف:

أدرار في :.....

جامعة أدرار
قسم العلوم الاجتماعية
كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية

ملاحظة :لاتقبل أي شهادة بدون التوقيع والمصادقة.


بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء

الى الذي تحمل اشواك النخيل لأجل تعليمي ...الى الشمعة التي تنير ظلمتي... ابي العزيز

الى التي حملتني تسعة اشهر ...الى التي سهرت الليالي فوق راسي...امي الغالية

الى تؤام روحي...الى كتفي عند الصعاب ...اخوتي واخواتي

الى سندي في الحياة...الى سترتي حتى الممات...زوجي العزيز

الى افراد اسرتي...الى اسرتي الثانية...عائلتي

الى صديقاتي

اليكم جميعا اهدي ثمرة جهدي البسيط

راجية من المولي التوفيق

وسيلة

إهداء

اهدي ثمرة عملي الى من علمتني الصمود مهما تبدلت الظروف الى اغلى ما عندي التي بذلت جدا في تربيتي وتوجيهي امي الحبيبة .

الى اخوتي وأخواتي الذين يعتبرون سبب ابتسامتي وسعادتي

الى كل من علمني حرفا ولم يبخل علي

الى كل من يقرا المذكرة قصد الفائدة والمعرفة

الى كل من اضاء بعلمه عقل غيره وأجاب سائل كان في حيرة

الى كل زملائي الذين تلاقيني بهم الايام

إيمان

شكر وتقدير

الحمد لله وحده لا شريك له,عبدناه بطلب العلم ونستعين به لتوفيق والنجاح رضينا بالله ربا وبالإسلام دينا وبمحمد صل الله عليه وسلم نبيا ورسولا وعلى اله وصحبه اجمعين الى يوم الدين .

ونحن مازلنا في إطار الشكر نشكر الدكتور بن سالم شكرا جزيلا على جهده لا تمام المذكرة على اكمل وجه في احسن الظروف فنسال الله ان يبارك له في وقته وصحته ويجازيه ثوابا على تعاونه .

ولا ننسى بالشكر كل الاساتذة الذين كان لهم دور في انجاز هذا العمل جزاهم الله الخير والبركة في عملهم ووقتهم لانهم لم يبخلوا بمعرفتهم وخبراتهم.

كما نتقدم بالشكر الجزيل ايضا الى كل من ساعدنا لانجاز هذا العمل من قريب او من بعيد

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية الى معرفة الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي وللوصول الى نتائج وتحقيق اهداف الدراسة استخدمنا المنهج الوصفي لانه المنهج المناسب للظاهرة وقد اجريت الدراسة على عينة من تلاميذ ثانوية عبيدي محمد واستعملنا في ذلك اداة جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان كون المجتمع الذي ندرسه ينحصر سنهم من15 الى 17 سنة ويبلغ عدد عينة الدراسة 35 تلميذ وبعد معالجة وعرض ومناقشة توصلنا الى ما يلي :

–وجود فروق دالة احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور.

– توجد فروق دالة احصائيا بين الجنسين في التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية في المرحلة الثانوية، ولصالح الإناث.

الكلمات المفتاحية: الادمان ,الالعاب الالكترونية ,المراهقين ,التحصيل الدراسي .

Study summary

The current study aimed to know the impact of adolescents .addiction to electronic games and its reflection on academic achievement .to roach the results and achieve the objectives of the study .we used the descriptive approach because it is the appropriate approach to a phenomenon from the field .the duestionnaire is that the population we are studying is limited to the age of 15to 17years.and the number of the study sample is 35students. including 30males and 10females .After processing .displaying and discussing the results .we reached the following

There are statistically significant differences in the addiction to electronic games among schoolchildren at the primary stage in baba the six variable in favor of balling

There are statistically significant differences between fetuses in the achievement of pupils addicted to electronic games secondary school in favor of females.

K**eywords addiction .adolescents .electronic games academic achievement.**

فهرس المحتويات

مقدمة: .....

الفصل الاول

الاجراءات المنهجية

اولا:اشكالية الدراسة 4

ثانيا–الفرضيات: 8

ثالثا:مفاهيم الدراسة 9

1–الادمان: 9

2–المراهقة: 9

3–تعريف الالعاب الالكترونية: 10

4–تعريف التحصيل الدراسي: 11

التعريف الاصطلاحي : 11

التعريف الاجرائي : 12

رابعا:اسباب اختيار الموضوع 12

خامسا/اهداف الدراسة 13

سادسا/اهمية الدراسة : 13

سابعا:الدراسات السابقة : 14

ثامنا/التعليق على الدراسات السابقة: 19

خلاصة: 21

الفصل الثاني :

الإدمان على الالعاب الالكترونية

تمهيد:..... 23

1-**تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية:**..... 24

2-**أنواع الألعاب الالكترونية**..... 25

3.أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية:..... 27

4.أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية: 28

5-آثار الإدمان على الألعاب الالكترونية: هي مقسمة على النحو التالي:..... 29

5-1 **الآثار النفسية:** 29

5-2 آثار نفسية جسدية:..... 29

5-3 آثار صحية :..... 29

6-سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية :..... 31

خلاصة الفصل:..... 35

الفصل الثالث

التحصيل الدراسي

تمهيد :..... 37

تعريف التحصيل الدراسي 37

خصائص التحصيل الدراسي:..... 39

أهداف التحصيل الدراسي 41

مشكلات التحصيل الدراسي :..... 42

خلاصة:..... 44

الفصل الرابع:

الاجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

1/الدراسة الاستطلاعية : 46

2/وصف ادوات الدراسة : 46

ب-الدراسات الأساسية: 48

ب-الدراسات الأساسية: 48

1-منهج الدراسة: 48

2-زمن ومكان الدراسة الاساسية: 49

عينة الدراسة الاساسية: 49

خصائص العينة: 50

4/الاساليب الاحصائية المستخدمة : 54

***خلاصة*:** 55

الفصل الخامس:

عرض ومناقشة النتائج

تمهيد: 57

مناقشة نتائج الفرضية الأولى: 79

-عرض نتائج الفرضية الثانية : 80

مناقشة نتائج الفرضية الثانية : 80

عرض نتائج الفرضية العامة : 81

مناقشة نتائج الفرضية العامة : 81

خلاصة الفصل : 82

خاتمة: 84

الاقتراحات والتوصيات : 85

قائمة الجداول

الجدول رقم 1 يوضح جنس المبحوثين : 50

الجدول رقم 2:توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر 51

الجدول رقم 3يوضح المستوى الدراسية: 53

الجدول رقم 4يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال الاول: 58

الجدول رقم 5:يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 02 : 59

الجدول رقم 6يمثل إجابات تلاميذ الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 03 60

الجدول رقم 7يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي ب ادرار على السؤال رقم 04 61

الجدول رقم 8يوضح اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 05 62

الجدول رقم 9يمثل اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار 63

الجدول رقم 10يمثل اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 07 64

الجدول رقم 11يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 08 65

الجدول رقم 12يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 10. 67

الجدول رقم 13يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 11 68

الجدول رقم 14يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 12 69

الجدول رقم 15:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 13 69

الجدول رقم 16:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 14. 70

الجدول رقم 17:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 15 71

الجدول رقم 18يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 16 72

الجدول رقم 19الجدول يمثل اجابات التلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 17 73

الجدول رقم 20:يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 18 74

الجدول رقم 21:يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 19 75

قائمة الجداول

الجدول رقم 22يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 20 76

الجدول رقم 23:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 21 77

الجدول رقم 24يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 22 78

مقدمة

مقدمة:

ظهرت الالعاب الالكترونية نتيجة للتقدم العلمي والتكنولوجي وقد اصبحت ممارستها من قبل المراهقين ظاهرة تستحق الانتباه والبحث من حيث سماتها ودلالتها التربوية وتأثيرها على المراهقين في مختلف جوانب الحياة وتعتبر الالعاب الالكترونية سلاحا ذا حدين فقد تكون وسيلة مفيدة لكسب معلومات ومهارات وأفكار وخبرات جديدة وخاصة انها تعطي فرصة للمراهق بان يخوض تجارب خيالية قد لا يسمح له الواقع في خوضها فيتعرض المراهق لمواقف جديدة توسع مدى تفكيره وتكسبه مهارات التخطيط وحل المشكلات واتخاذ القرارات وقد يظهر الجانب السلبي عند الوصول الى مرحلة الادمان على هذه الالعاب وقد يسبب تعوده عليها في ظهور مشكلات انفعالية و إظطرابات سلوكية عند المراهق .

كما ان انخراط المراهق في العوالم الافتراضية قد يكون عاملا في ادمان المراهق عليها وجعلها اهم اولوياته بحيث تطغى على مسؤولياته الاكاديمية وهي تعتبر من اهم المراحل في حياة المراهق لأنها تستوجب التركيز على الدراسة وعدم التهاون فيها لان مخلفاتها قد تكون سلبية اكثر مما هي ايجابية خاصة على تحصيله الدراسي وعلى سبيل المثال الغيابات المتكررة ،وإهمال الواجبات المدرسية عدم اعطاء اهمية كبيرة للدراسة وتكون سمته البارزة هي ممارسة الالعاب الالكترونية فقط.

ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد نتيجة بارزة نحو تأثير ادمان الالعاب الالكترونية حيث ان مثل هذه الالعاب يمكن ان نتعرض للمراهق خاصة المتمدرس الى مضار نفسية وصحية وحتى على مستواه الدراسي فبرغم من وجود ايجابيات لهذه الالعاب في اكتساب مهارات ولغات جديدة إلا انه يجمع اغلبية الباحثون ان مضارها اكثر من منافعها .

ومن هذا المنطلق اخترنا موضوع دراستنا والذي حاولنا من خلاله معرفة ادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي حيث قمنا بتقسيم دراستنا الى جزأين اطار منهجي وإطار تطبيقي:

-**الفصل الاول:**تم التطرق فيه الى الاشكالية,الفرضيات,مفاهيم الدراسة,اهداف الدراسة,اهمية الدراسة,الدراسات السابقة ,التعليق على الدراسات .

الفصل الثاني:وتطرقنا فيه الى مفاهيم حول الادمان على الالعاب الالكترونية ,أنواع الالعاب الإلكترونية ،أسباب ،الأعراض ، ,سلبيات الادمان على الالعاب الالكترونية,وايجابيات.

الفصل الثالث:وتم التطرق فيه مفهوم التحصيل الدراسي ,أنواعه ، خصائصه،طرق قياس وأهدافه والمشاكل التي تواجه التحصيل .

الفصل الرابع:تطرقنا الى الدراسة الاستطلاعية (الهدف منها –وصف ادوات الدراسة وخصائصها)

ومن خلال الدراسة الاساسية :تطرقنا الى منهج الدراسة,زمن ومكان الدراسة ,عينة الدراسة الاساسية , الاساليب الاحصائية المستخدمة

الفصل الخامس:

1-عرض نتائج الفرضية الجزئية

مناقشة نتائج الفرضية الجزئية

عرض نتائج الفرضية الجزئية :

مناقشة نتائج الفرضية الجزئية

2-عرض نتائج الفرضية العامة

مناقشة الفرضية العامة

-خاتمة:

-قائمة المصادر والمراجع

الاقترحات والتوصيات

الفصل الاول:

الاجراءات المنهجية

1-اشكالية الدراسة

2-الفرضيات

3-المفاهيم الاساسية

4-التعاريف الاجرائية

5-اسباب اختيار الموضوع

6-اهداف الدراسة

7-اهمية الدراسة

8-الدراسات السابقة

9-التعليق عن الدراسات السابقة

اولا:اشكالية الدراسة

ان ما ميز القرن الواحد والعشرون هو الثورة التكنولوجية الهائلة والتي مست مجالات الحياة منها مجالي التسلية والترفيه حيث ساهمت التطورات التكنولوجية في بروز ظواهر اتصالية جديدة وأصبح لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع ,ومن بين هذه الفئات هم فئة المراهقين باعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع.

ينظر الى اللعب على انه سمة مميزة لحياة المراهقين ,فهو يشكل عالمهم الخاص بما فيه من خبرات تؤدي الى تنمية جميع جوانب النمو الاجتماعية ,والانفعالية ,والمعرفية ,والسلوكية لديهم ويرى العديد من علماء النفس ان اللعب يعد ارقى وسائل التعبير لدى المراهقين ,اذ يرى فرويد ان اللعب ما هو إلا تعبير رمزي عن رغبات الفرد المكبوتة في اللاشعور والتي عجز عن تحقيقها في الواقع ,كما انه يساعد الفرد على تخفيف مما يعانيه من اضطرابات ومشاكل نفسية كالقلق والتوتر ,والسيطرة عن المواقف الصعبة (عبد الهادي ,2004)

بينما يرى السلوكيين امثال سلاوسبارغ ان اللعب مفهوم غامض ,ويضم انواع مختلفة من السلوك التي ينبغي ان تدرس كلا منها مفصلا ,فقد يحاول الطفل تسلق الشجرة ,او الاحتفاظ بتوازن كرة فوق لأنه تلقى الثناء على انشطة مشابهة لها في الماضي ,اما بياجه فيرى ان اللعب هو حاجة ضرورية للنمو العقلي لدى الاطفال ,لان اللعب وسيلة فاعلة في تسهيل عملية التمثيل لمحتوى التعلم ,فاللعب المتمثل في نشاط الطفل التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي الى النمو النفسي لديه,وكذالك الى تحوله من كائن بيولوجي الى كائن نفسي كتعقل بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به (الخوالدة ,2003)

كما نتج هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالكومبيوتر والهواتف الذكية فأصبح كل شي تقليدي يقابله شي تقني حتى في مجال اللعب فلم نعد نشاهد الاطفال في الشوارع مجتمعون كالسابق بل اصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي عن طريق الالعاب الالكترونية والتي لاقت رواجا كبيرا بين مختلف الاوساط والفئات العمرية خاصة المراهق حيث ان هذه التقنية غزت مختلف الدول الاجنبية والعربية وتعد الجزائر

من بين الدول التي عرفت ولوج هذه التكنولوجيا من الالعاب والتي تميزت بتعدد انواعها وإشكالها فهناك العاب الكترونية حربية وألعاب الذكاء وألعاب مغامرة ...الخ.

هذا النوع من الالعاب سمح بجذب الافراد اكثر فأكثر فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه وقد يصل الى درجة من الادمان على لعبة الكترونية ما وعدم القدرة على الامتناع عن لعبها مما يؤثر على نواحي حياة المراهق باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة وقابلة للتأثير وبالتالي قد تتغير سلوكياته وتصرفاته خاصة المراهقين المتمدرسين والذين يمارسون هذه الالعاب بكثرة في المنزل والشارع حتى ان هناك من يلعبها داخل المؤسسات التربوية وذالك لان المراهق يمر بفترة معينة من حياته يكون فيها مرتبط بالدراسة والتعلم فهي تعتبر من اهم المراحل التي يمر بها كونه ملتزم بنظام تربوي يسعى الى تكوينه وتعليمه اما في المقابل نجده ملزم بالقيام بواجبات و إلتزمات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله الدراسي فإذا كان اهتمامه بالتعليم فان ذالك سيؤثر بالسلب بلا شك على نتائجه الدراسية وبالتالي سيضعف مستواه الدراسي .

وقد شاع استخدم الألعاب الالكترونية بشكل جعلها متاحة لجميع افراد المجتمع وخاصة المراهقين ,حيث تحتوي هذه الالعاب على العاب تحاكي الألعاب الحقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والملاكمة ,او العاب خيالية كغزو الفضاء او حرب النجوم حيث يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة ,او اختيار اللاعبين وتشكيلهم ووضع خطط لهم ,وتحديد ادوارهم والمحافظة عليهم وهزيمة خصومهم (2001,krogh)

وفي هذا السياق يرى لينج وباكي 2008 أن اكثر من (33 %)من المراهقين حول العالم يقضون ما معدله (15)ساعة او اكثر اسبوعيا في ممارسة الالعاب الالكترونية وألعاب الفيديو كنشاط اجتماعي في حياتهم .

وعلى الرغم مما توفره هذه الالعاب الالكترونية من فوائد ايجابية تتمثل في اثارة القدرة على التفكير والتأمل ,وتساعد على تطور حس المبادرة والتخطيط ,إلا ان معظم الالعاب الالكترونية

التي يستخدمها المراهقين تحمل العديد من المضامين السلبية التي تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم (الهد لق ,2012)

وقد أثبتت العديد من الدراسات السابقة التي اجريت من قبل الباحثين في هذا السياق ان الالعاب الالكترونية اثار منها ما هو ايجابي وأكثرها ما هو سلبي خاصة حالات الافراط على اللعب فبعض الالعاب الالكترونية تحفز على العنف والعدوان كالألعاب الحربية والقتالية وبعضها الاخر يجعل من مستخدمي هذه الالعاب كالدمى وتسيطر على فكرهم لدرجة الاعتياد عليها وهذا مابين الجانب السيئ لهذه الالعاب بغض النظر عن كونها مسلية لهذا يعد موضوع المراهق وعلاقته بالألعاب الالكترونية موضوع الساعة والذي اصبح من اهتمامات الباحثين في ظل هذه التغيرات الناجمة عن استخدام العاب الالكترونية وتأثيرها على المراهقين خاصة من الناحية الفكرية .

وقد شهد مفهوم اللعب العديد من التغيرات الملموسة نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم في الجانب التكنولوجي و المعلوماتي ,فبعد ان كانت الالعاب التي يمارسها المراهقين ألعابا بسيطة يدوية ,جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية نتيجة للطفرة التكنولوجية والمعلوماتية التي احتلت حياة مختلف الشعوب بكل تفاصيلها ,وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز او الحاسوب او الهواتف النقالة وتكون على شكل نشاطات تنافسية رقمية يمارسها الفرد ضمن قواعد معينة .وهي بمثابة نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي ,كما يطلق على لعبه ما بأنها لعبة إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية يتم تشغيلها في العادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة (zimmeran.2004)

وتلقى الالعاب الالكترونية اليوم رواجا كبيرا حتى لدى فئة كبيرة من المراهقين الذين يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب والذكاء ,بالإضافة الى الحيوية والنشاط والمهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل شي جديد,اذ يمتاز المراهق في هذه المرحلة رغم الصفات التي ذكرناها سابقا بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والثقافية

(الواقعية)التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الالكترونية التي قد تحمل افكار و سلوكات واهتمامات لا تنسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها(دلال الواعر :2016,ص 4)

ان تطور العلم ادى الى تطور العالم ,الذي اصبح اكثر تعقيدا وأكثر صعوبة ,فالإنسان بطبعه يحاول تخفيف هذه الصعوبات حيث يلجا الى الترفيه حتى يخفف كل الضغوطات ومشاكل ألحياة والمراهق بطبيعتهم البريئة هم اكثر الناس بحثا عن الترفيه فبدل ان يخرج المراهق ان يخرج الى الشارع ويمارس هذه الالعاب مع اصدقاءه ,اليوم صار يستخدمها وهو جالس في البيت ,ان علاقة الطفل بالألعاب الالكترونية علاقة وطيدة ,غيرت الكثير من المفاهيم و السلوكات لديه كما غيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية مع عائلته ومع كل من حوله.

ان التقدم في التكنولوجيا الاعلام والاتصال الذي يميز العصر الحالي ,يجعلنا نطلق على هذا العصر مسمى العصر الرقمي ,حيث اتسع نطاق استخدام الالعاب الالكترونية باعتبارها السمة المميزة لهذا العصر ,فالألعاب الالكترونية يستخدمها الاطفال والمراهقين وحتى المتقدمين في السن ,اي كافة فئات المجتمع العمرية ,,وأيضا كافة الطبقات المجتمع الراقية ومحدودة الدخل ,فأصبحت الالعاب الالكترونية كما يعرفها لورنس (2002)هي العاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في انظمة العاب الفيديو اذا تعرض التلفزيون بعد ايصال الجهاز به جهاز الادخال في العاب الفيديو وهو عادة عصا التحكم او الازرار او لوحة المفاتيح او الفارة وهي غالب العاب جماعية اذا يلعبها عدد كبير من اللاعبين في الوقت نفسه(لورنيس و اخرون ,2002:ص 154)

وقد برزت ظاهرة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية كظاهرة اجتماعية مع تزايد اعداد مستخدمي هذه الالعاب الالكترونية ,خاصة المراهقين اعتبارهم الشريحة الاكثر استخداما لهذه الالعاب الالكترونية ,حيث اصبحت هذه الفئة اكثر عرضة لهذه الظاهرة كونها تتأثر بكل ما هو جديد في حياتها وهذا ما بينته دراسة الفرح (2005)كشفت نتائجها ان نسبة الادمان بين الافراد بلغت 23.2 % وهي نسبة مرتفعة بالمقارنة بالنسبة العالمية وبينت الدراسة ان اكبر عدد

المدمنين على الانترنت هم الذين تقل اعمارهم عن عشرين عاما بنسبة 53 % من عينة المدمنين تم تلبيها الفئة العمرية بين (20-30)ثم فئة (31-40)عاما بنسبة 10% من المدمنين وأيضا كان لابد من دراسة ظاهرة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية ,معرفة اثارها المختلفة كالنفسية الاجتماعية التي تخلفها على المراهق ومدى تحمل هذه الاثار والقدرة على مقاومتها وهذا رابع الى صلابتهم النفسية وقد عرفتها لؤلؤة حمادة عبد اللطيف (2002):"بأنها المقاومة والصلابة تحت وطأة الضغوط او القدرة على تحمل الظروف ألصعبة (حمادة وعبد اللطيف ,2002:ص 249)

فمن خلال الدراسة التي اجريناها والتي خلصنا الى حصرها في السؤال الرئيسي والمتمثل في:

هل توجد علاقة بين الادمان على الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي ؟

ومن خلال سؤال الاشكالية تطرقنا الى مجموعة من الاسئلة الفرعية والمتمثلة في:

س1 :هل توجد فروق بين الجنسين في ادمان على الالعاب الالكترونية؟

س 2 :هل توجد فروق بين الجنسين في التحصيل الدراسي؟

ثانيا-الفرضيات:

الفرضية العامة:

- توجد علاقة بين الادمان على الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي

الفرضيات الجزئية:

1/توجد فروق بين الجنسين في الادمان على الالعاب الالكترونية

2/توجد فروق بين الجنسين في التحصيل الدراسي

ثالثا:مفاهيم الدراسة

1-الادمان:

لغة:من الفعل ادمن اي ادمن على الشيء اي لزمه وأدمن على الشراب او غيره اي ادامه ولم يقلع عنه ويقال ايضا ادمن الامر اي واظب عليه واستمر فيه والإدمان مصدر للفعل ادمن (أرنوط بشرى اسماعيل احمد ,2007:ص 44)

اصطلاحا :يعرف الادمان على انه اعتياد مرضي للان سان على سلوك معين بحيث يصبح تحت تأثيره في كل سلوكيات حياته اليومية ولا يستطيع الاستغناء عنه وبمجرد عدم القيام بذالك السلوك المعين تتأثر حالته النفسية والمزاجية بشكل ملحوظ ويصبح همه وكل ما يشعله يتحصل عليه لتعود له سعادته الزائفة ولو كان ذالك على حساب أسرته واقرب الناس اليه (جلال خالد محمد السعيد ,2005:ص 22)

إجرائيا:الادمان هو اضطراب سلوكي يظهر تكرار لفعل يقوم به الفرد يجعله يستخدم الالعاب الالكترونية بشكل مفرط الى درجة انه يصبح مهووس بها وبدون النظر او التفكير في العواقب الناتجة عنها المهم أنها تشبع رغباته

2-المراهقة:

لغة:قال ابن منظور في لسان العرب في مادة رهق :ومنه قولهم :غلام مراهق .اي:مقارب للحلم , وراهق الحلم :قاربه .وفي حديث موسى والخضر(فكان أبواه مؤمنين فخشينا أن يرهقهما طغيانا وكفرا) ويقال :طلبت فلانا حتى رهقته .اي دنوت منه

اصطلاحا:يقول الدكتور محمد عطا حسين العقل.استاذ علم النفس المشارك بكلية المعلمين بالرياضة .ان المراهقة في علم النفس تعني الاقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي ولكنه ليس النضج نفسه لأنه في مرحلة المراهقة يبدأ الفرد في النضج العقلي والجسمي والنفسي والاجتماعي ولكنه لا يصل الى اكتمال النضج الابعد سنوات عديدة قد تصل الى 9 سنوات اما الاصل اللاتيني للكلمة تعني التدرج نحو النضج الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي والعاطفي او الوجداني ويشير ذالك الى حقيقة مهمة وهي ان النمو لا ينتقل من

مرحلة الى مرحلة فجأة ولكنه تدريجي ومستمر ومتصل فالمراهق لا يترك عالم الطفولة ويصبح مراهقا بين عشية وضحاها ولكنه ينتقل انتقالا تدريجيا ويتخذ هذا الانتقال شكل نمو وتغير في جسمه وعقله ووجدانه فالمراهقة تعد امتداد الطفولة وان كان هذا لا يمنع من امتيازها بخصائص معينة تميزها من مرحلة الطفولة (محمد صديق محمد حسن,2005:ص 58)

اجرائيا:هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والاجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الاعتماد على نفسه وتطوير مهاراته الاجتماعية والدراسية ويصبح مهتم بإشباع رغباته وحاجياته مثل اللعب بالألعاب الالكترونية والإدمان عليها.

3-تعريف الالعاب الالكترونية:

لغة:جاء في معجم لسان العرب :اللعب واللعب :ضد الجد لعب يلعب لعبا ولعبا ولعب وتلاعب وتلعب مرة بعد اخرى ويقال لكل من عمل عملا لا يجدي عليه نفعا :انما انت لاعب واللعبة :جرم ما يلعب به الشطرنج ونحوه واللعبة :التمثال وحكي اللحياني :ما رأيت لك لعبة احسن من هذه ولم يزد ذالك ابن السكيت يقول:لمن اللعبة؟فتضم اولها لأنها اسم والشطرنج والنرد(محمد بن مكرم بن منظور المصري ,2009:ص 740 -741)

اصطلاحا:وتشير حنان عبد الحميد الغناني الى ان اللعب عبارة عن نشاط جسمي او فكري تتم المبادرة اليه من اجل التسلية الترفيه الالتذاذ و التقييس عن الطاقة الفائضة في الجسم وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ بهدف التسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة ببغض النظر عن نتيجة النهائية(حنان عبد الحميد الغناني ,2002:ص 15)

وعرف عبيد الحربي اللعب بأنه عبارة عن نشاط موجه او غير موجه يعبر عن حاجة الطفل الى اشباع الميل الفطري له وحاجاته الى السرور والاستمتاع وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو وتكامل الشخصية للفرد وهو سلوك اختياري ذاتي وطوعي داخلي الدافع غالبا او تكيفي تعليمي يوافق النفس وهو وسيلة لكشف الكبار عن عالم الطفل(عبيد الحربي ,2002 :ص 47)

وعرف سميحة برتيمة اللعب بأنه نشاط ذهني او بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا ام كبيرا من اجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن ان يحققها من خلال اللعب كالترويج والتعليم وتفريغ الطاقة الزائدة الى غير ذالك من حاجات تختلف اهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ويكون اللعب فرديا او جماعيا منظما او تلقائيا كما يكون موجها ذاتيا (سميحة برتيمة ,2017:ص 24)

أما فيما يخص الالعاب الالكترونية فيعد الامريكي ويليام هيجينبوتام أول من طور لعبة الالكترونية تفاعلية وكان اسمها لعبة التنس للاعبين وذالك في مختبر بروكنها غن الوطني التابع لوزارة الطاقة الامريكية وكان ذالك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الادوات في المختبر

اجرائيا:تعرف الألعاب الإلكترونية على نشاط ذهني بالدرجة الاولى يشمل كلا من العاب الفيديو الخاصة وألعاب الكومبيوتر وألعاب الهواتف بصفة عامة بكل انواعها سواء التي تلعب على الانترنيت او بدونها والتي تمارسها جميع افراد بما فيهم فئة المراهقين سواء ذكورا او اناث لدرجة انها اصبحت المتنفس الوحيد بالنسبة لهم بالرغم من الاثار السلبية التي تحتويها.

4-تعريف التحصيل الدراسي:

التعريف الاصطلاحي :

لقد اختلفت تعريفات التحصيل الدراسي تبعا لاختلاف وجهات النظر والاختلاف في الاطار الذي وضع من اجله التعريف :

ويرى قاموس لقياس العلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه:تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات والمهارات ومدى تمكنه منها(محمود جمال السلخي ,2013:ص 25)

مفهوم التحصيل الدراسي منه الاتساع بحيث يشمل جميع ما يمكن ان يصل اليه الطالب في تعليمه وقدرته على التغيير (عكاشة ,1999:ص 184)

تعريف احمد المراغي للتحصيل الدراسي :هو عملية تركيز الانتباه على موضوع ما وتحصيله ولا سيما اذا كان مكتوبا او مطبوعا (بدوي ,1980:ص 35)

التعريف الاجرائي :

يعرف التحصيل الدراسي بأنه منظومة من المعارف والمهارات والانجازات والاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال تعلمه للمواد الاساسية المختلفة على مدار السنة ويعبر عنه بالمعدل النهائي لجميع المواد الدراسية التي يحصل عليه الطالب في نهاية الفصل الدراسي.

رابعا:اسباب اختيار الموضوع

ان موضوع الدراسة يخضع لجملة من الاسباب الذاتية والموضوعية تجعل من الباحث يختار موضوع بحثه ومن الاسباب الذاتية والموضوعية التي دفعتنا الى اختيار هذا الموضوع هي:

الاسباب الذاتية:

-الرغبة في اكتساب خبرات علمية وعملية وتطوير معارفنا حول الموضوع

-اهم ما دفعنا لاختيار موضوع دراستنا هو ميلنا الذاتي ورغبتنا الشخصية في دراسة هذا الموضوع

-لأهمية الموضوع الملحة لأنه يمس لبنة هامة للمجتمع وهي فئة المراهقين

-الفضول العلمي لمعرفة مشكلات التحصيل الدراسي السائدة لدى المراهقين

-الرغبة في معرفة اسباب انتشار الالعاب الالكترونية في اوساط المراهقين

الاسباب الموضوعية:

-السعي لإضافة معلومات جديدة حول الموضوع خاصة وانه موضوع معاصر

-المساهمة في إثراء المكتبة الجامعية الجزائرية بدراسة تصب في حقل علوم الاجتماعية وهي معرفة الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي .

-قلة الدراسات والبحوث حول الموضوع حتى وإن وجدت فهي قليلة او بعبارة اخرى غير أكاديمية بكونها ظاهرة حديثة الانتشار

-تزايد انتشار ظاهرة مشكلات التحصيل الدراسي لدى المراهقين في كل المجتمعات بصفة عامة

-قابلية هذا الموضوع للدراسة والبحث فيه معرفيا ومنهجيا وميدانيا.

خامسا/اهداف الدراسة

-معرفة مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية لدى التلاميذ .

-السعي لمعرفة الاثر الذي يخلفه ادمان على الالعاب الالكترونية خاصة من الجانب الدراسي .

-معرفة اهم مشكلات التحصيل الدراسي لدى التلاميذ في مرحلة التعليم الثانوي

-الاطلاع على واقع الالعاب الالكترونية من طرف المراهقين

-التعرف على طبيعة العلاقة القائمة بين الادمان على الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانوية .

-محاولة ايجاد حلول لمشكلة عزوف المراهقين عن الدراسة

-توعية اولياء الأمور وأولادهم بخطورة هذه الالعاب الالكترونية التي جعلت أبناءهم يدمنون عليها.

سادسا/اهمية الدراسة :

تكمن اهمية الدراسة فيما يلي:

-محاولة تقديم اضافة جديدة لمكتبة علم النفس على مدى انتشار نسب الادمان على الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ في المؤسسة الثانوية حاليا

-محاولة تحسين الاستخدام الايجابي للإدمان على الالعاب الالكترونية والحد من اثاره السلبية خاصة في اوساط التلاميذ

-كونها تتناول مرحلة مهمة وهي المرحلة الثانوية التي لها مكانة مميزة لأنها تعد مرحلة انتقالية للجامعة

-زيادة مؤشرات هذا الاضطراب تحتم على الباحثين الاسراع في التصدي له ابتداء من معرفة نسب انتشاره وصولا الى معرفة اسبابه وكيفية الوقاية منه

-تناولها لأهم اضطرابات العصر وهو الادمان على الالعاب الالكترونية

سابعا:الدراسات السابقة :

ان المعرفة الانسانية العلمية هي معرفة تراكمية تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة لذالك فقيام اي باحث بدراسة او بحث يستدعي منه الاطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول موضوع الذي يقوم بدراسته وذالك كي لا تنطلق دراسته من الفراغ ويستطيع ان يضبط موضوع ومجال بحثه افضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية .

لذالك نجد انه من الادبيات العلمية المنهجية في اي بحث علمي التعرض الى الدراسات السابقة سواء التي تمت في مجتمع البحث او موضوع البحث والتي تناولت الموضوع من زاوية معينة في مجتمع اخر وذالك في اطار ايجاد زاوية جديدة للبحث .

وفي اطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات المحلية والعربية والتي لها علاقة بدراستنا والتي اجريت في ميدان العلوم الاجتماعية وشبيها لموضوع دراستنا وهو الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي حيث كانت هذه الدراسات كفيلة بتوجيهنا ودعمنا بالمعلومات الكافية التي اتممنا بها دراستنا .

الدراسات المحلية:

الدراسة الاولى :

اميرة مشري :اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري :دراسة ميدانية من منظور عينة من الاولياء بمدينة ام البواقي مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر علوم الاعلام والاتصال جامعة العربي بن مهيدي بأم البواقي (2017)تمثل السؤال الرئيسي لإشكالية الدراسة:

ما هو اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ؟اعتمدت الباحثة لا جراء هذه الدراسة على منهج المسح بالعينة نظرا لكبر حجم مجتمع البحث المتمثل في الاولياء بمدينة ام البواقي ولجمع المعلومات اعتمدت الباحثة على الملاحظة والاستبيان الذي وزع على:100 مفردة قصدا متمثلة في الاولياء وابرز النتائج (ذات العلاقة بالدراسة)التي توصلت اليها تتمثل في :

بينت الدراسة ان اغلب التلاميذ يشعرون بالفرح والسرور من وجهة نظر الاولياء لان التلميذ يحتاج الى الاكتشاف والبحث وراء المعرفة الجديدة.

اكدت الدراسة ان اغلب التلاميذ يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز حسب راي الاولياء لان التلميذ بطبيعته يتحد الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اجتيازها والتغلب عليها.

اما فيما يخص كيفية التعرف على اخر إصدارات العاب الالكترونية بينت الدراسة ان اغلب التلاميذ يتعرفون عليها عن طريق الانترنيت ويرجع ذالك لسهولة استخدامها وسرعة الوصول اليها الى كل ما هو جديد وحصري فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية.

اكدت الدراسة ان اغلب التلاميذ تعلموا من استخدام الالعاب الالكترونية حسب رأي المبحوثين التحكم في تقنيات الانترنيت ويرجع ذالك الى توفر هذه الشبكة لدى التلاميذ هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا باس بها في مجال الابحار في الشبكة .(كوثر هاني :رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر ,ص 10)

الدراسة الثانية:

مريم قويدري :اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل رسالة ماجستير بقسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 03 اجريت سنة2011 و2012 بالجزائر

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكالية مفادها معرفة اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات الاطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل لأنها اصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم اصبحوا يقضون اوقات هامة في اللعب لذا جاءت هذه الدراسة من اشكالية مفادها معرفة اثر هذه الالعاب على سلوكيات لدى الاطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح سنهم مابين 7 الى 12 سنة وللوقوف على هذا الامر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

ما هو اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الاطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال وجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع مستخدمة في ذالك اسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة .

كما اختارت الباحثة الاطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة تتراوح اعمارهم مابين إلى 12 عام والذين يمارسون الالعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر.

حيث توصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج اهمها:

فقد احتلت الالعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المتمدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها.

ويمارس اغلبية الاطفال الالعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المتمدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها.

والتوجيه الذي يفرضه الاولياء على الاطفال مما يقل اضرار التحصيل الدراسي لهم (اميرة مشري :رسالة مكملو لنيل شهادة الماستر ,ص 15)

الدراسات العربية:

الدراسة الاولى:

دراسة (وسام سالم نايف 2015)المسومة ب تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال هدفت الدراسة الى التعرف على ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر اولياء امور الاطفال للفئات العمرية من 7 الى 15 سنة تم تطبيقها على 5 شريحة من اولياء التلاميذ حيث تم اعداد استبيان مكون من 45 فقرة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي ومن بين النتائج التي تم التوصل اليها فيما يخص الاثار السلبية المترتبة عن ممارسة الالعاب الالكترونية نجد:

يميل الاطفال الى ممارسة الالعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم

بينت النتائج ان معدل الوقت الذي يمارسه الاطفال الالعاب خلال اليوم الواحد هو (6.16)ساعة وهذا مما يؤدي بالطفل الى ان يميل الى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه .

اتفق اولياء الامور بنسبة 93 % على انه يوجد اختلاف في تصرفات اطفالهم بعد ممارستهم اللألعاب الالكترونية.

تشير النتائج الى ان 75 % من الاطفال تغير سلوكهم الى عدائي او عنيف كما تؤثر على نفسيتهم بسبب ممارستهم لهذه الالعاب الالكترونية.

تشير النتائج الى ان 89 % من الاطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل ويمارسون العابهم الالكترونية ويستيقظون لساعات متأخرة من النهار وهذا مؤشر خطير جدا.

تشير النتائج الى ان 57 من الاطفال يعاني من الام جسدية كالأم الاصابع وتشنجات عضلية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم للألعاب (نايف: 2015.ص 19 ص 24)

الدراسة الثانية:

دراسة عبد الرزاق بن ابراهيم القاسم (2011)رسالة ماجستير حول العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية في جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية السعودية فسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية سنة2011 حيث تمحورت اشكالية الدراسة حول معرفة العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية .(بوصلعة كلتوم :مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر ,ص 16)

ولتبسيط هذه الاشكالية طرحت التساؤلات التالية :

-هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الحكومية الثانوية وطلاب المدارس الاهلية الثانية الذين يمارسون الالعاب الالكترونية .

-هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني لطلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الالعاب الالكترونية باختلاف المراكز التعليمية .

-هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني لطلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الالعاب الالكترونية باختلاف عدد ساعات ممارسة الالعاب يوميا.

-هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى السلوك العدواني لطلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الالعاب الالكترونية باختلاف انواع الالعاب التي يمارسونها .

واتبع الباحث الاجابة عن التساؤلات المنهج الوصفي وبالنسبة للجانب التطبيقي فقد اعتمد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث اختار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه حيث تكونت عينة دراسته من 531 طالب من طلاب المرحلة الثانوية تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض .

ومن اهم النتائج التي تؤصل اليها الباحث :ان هناك علاقة ارتباطية موحية بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني وان طلاب المدارس الثانوية اكثر عدائية من المدارس الحكومية الثانوية وان الطلاب الذين يمارسون الالعاب التي تتسم بالعنف مثل القتال والحرب كان مستوى العدوان لديهم اعلى من الاخرين والطلاب الذين عدد ساعات في ممارسة الالعاب الالكترونية كان لديهم العدوان اعلى من الاخرين (اميرة مشري ,رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر .ص 21)

الدراسات العالمية:

الدراسة الاولى:

دراسة شريف نزيهة (2017) المهارات الاجتماعية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية دراسة ميدانية بثانويتي (عبد الرحمان بن عوف والثانوية الجديدة ,عين الخضراء)هدفت الى تحديد العلاقة بين المهارات الاجتماعية والتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ الثانوية

ولتبسيط هذه الاشكالية طرحت التساؤلات التالية:

-هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في المهارات الاجتماعية ومحوريها لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى لمتغير الجنس

-هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية

ومن اهم النتائج التي توصل اليه الباحث :الى وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائيا بين المهارات الاجتماعية والتحصيل الدراسي , وانه توجد فروق ذات دلالة احصائية في التحصيل الدراسي تعزى للجنس لصالح الإناث .

الدراسة الثانية:

دراسة دانيل وسوزان (2014) تحليلا على اداء الاناث والذكور شمل اكثر من 30 بلدا أظهرت النتائج تفوق الاناث في علامات المدرسة ,وسر تفوق اداء الاناث مقابل اداء الذكور في المدرسة ,فقد فسر القائمون على الابحاث ان العوامل الاجتماعية قد تلعب دورا كبيرا في ذالك .فقد يفترض الاهل ان الاولاد افضل من البنات في الرياضيات والعلوم مما يدفعهم لتشجيع البنات على الدراسة أكثر ويؤدي ذالك الى تفوقهم .كما يلعب اسلوب التحصيل العلمي المختلف لدى كل من البنات والأولاد دورا في تفوق الإناث ,اللاتي يسعين عادة للتركيز على فهم المادة فيما يسعى الذكور للتركيز على تحقيق النتائج النهائية من دراستهم.

ثامنا/التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال عرضنا لمختلف الدراسات السابقة منها المحلية والعربية جميعهم تطرقوا الى موضوع الالعاب الالكترونية فمنهم من حاول معرفة اثارها السلوكية على فئة الاطفال بالإضافة الى دراسة معرفة اثارها على التحصيل الدراسي وهو ما يتوافق مع دراستنا كذالك قدمت الدراسات فرضيات لا باس بها مع انها فقط بفئة الاطفال فبالرغم من الاختلافات في النتائج والمناهج وأدوات جمع البيانات المعتمدة في دراسات السابقة إلا أنها تعد دراسات مفيدة وا ثرت على الموضوع وجعلته سلس وأكثر بساطة من قبل حيث تمت الاستفادة من هذه الدراسات في صياغة المشكلة البحثية وفهم متغيراتها بصورة واضحة ومحددة كذالك ساعدتنا على تحديد وصياغة اسئلة استبيان .

تكمن اوجه التشابه بين الدراسات سواء المحلية او العربية في المتغير المستقل وهو الالعاب الالكترونية حيث ان جمع الدراسات تناولت هذا الموضوع كما ان معظم الباحثين في هذه الدراسات اعتمدوا على استمارة استبيان كذالك جميع الباحثين اجروا دراسات ميدانية.

اختلفت الدراسات السابقة عن دراستنا في عدة نقاط فنحن موضوعنا ندرس ادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي اما الدراسة المحلية الاولى فتدرس اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية وأثره على التحصيل الدراسي لدى التلميذ اما في الدراسة المحلية الثانية فتدرس اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل نفس الشئ في الدراسة العربية الاولى والتي تدرس تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال اما في الدراسة العربية الثانية فتدرس العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية .

اما في الاجراءات المنهجية فكان الاختلاف فقط في الدراستين المحليتين فالأولى اعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة وفي الدراسة المحلية الثانية اعتمدت الباحثة على اسلوب المسح التربوي ,كذالك الاختلاف كان في مجالات الدراسة سواء في المجال المكاني والمجال الزماني والمجال البشري .

خلاصة:

من خلال ما سبق كره في هذا الفصل المنهجي يمكن القول بان الاطار المنهجي للدراسة يساعد الباحث في دراسته وذالك بتوضيح الغموض الذي يدور حول موضوع الدراسة.

لقد حولنا في هذا الفصل الالمام بكل ما هو منهجي في دراستنا هذه حيث تحدثنا عن الاشكالية والأسباب والأهمية والأهداف ,بالإضافة الى شرح المصطلحات والمفاهيم المرتبطة بالدراسة وتطرقنا الى جملة من الدراسات السابقة حول الموضوع .

الفصل الثاني :

الإدمان على الالعاب الالكترونية

تمهيد

-تعريف الادمان على الالعاب الالكترونية

-انواع الادمان على الالعاب الالكترونية

-اعراض الادمان على الالعاب الالكترونية

-اثار الادمان على الالعاب الالكترونية

-ايجابيات الادمان على الالعاب الالكترونية

-سلبيات الادمان على الالعاب الالكترونية

خلاصة

تمهيد:

إن البرمجيات الالكترونية تطورت بطريقة مبهرة خلال السنوات الماضية ، من حيث الكمية والنوعية في مجالات عديدة أهمها برمجيات الترفيه او الألعاب الالكترونية التي أحدثت تأثيرا كبيرا على الناس والذي ساعد في تفاعلها وإتاحة العديد من الأجهزة الالكترونية كوسيلة ترفيهية ، أصبح يرغب في ممارستها أغلبية المراهقين لاحتوائها على تقنيات تكنولوجية عالية الجودة ، مما أدى إلى حبهم لاستخدامها والإدمان عليها ، وهذا ما ساعد في انتشارها وأصبحت جزء لا يتجزأ عند ممارسيها ولهذا سنتناول في هذا الفصل تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية ، وأنواع هذه الألعاب الإلكترونية ، ثم أسباب الإدمان عليها ، وأعراضه وآثاره وبعدها سلبيات وايجابيات الادمان الألعاب الالكترونية.

1- تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية :

عرفها :(chalion 2002) هي حالة من الاستخدام اللأتوافقي للألعاب الالكترونية تؤدي إلى اضطرابات إكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الإنسحابية ، وهي مجموعة من الأعراض الجسمية والنفسية التي يستدل عليها من بعض المظاهر والأعراض الدالة على ذلك ، يمكن أن تدمر شتى أوجه حياة الفرد(chalton , 2002, pp. 329-344) ."

ومن المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها ، وغالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية إذا أن نسبة كبيرة من البرامج المقدمة للمراهقين هي أجنبية مترجمة ، أو مدبلجة وتحمل كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا ، وأن السلوكيات والأنماط الثقافية والقيمة في المنتج الأجنبي من خلال شخصيات محببة للمراهق ، تستخدم كنموذج قدوة يحتذي المراهق بسلوكها البطولي ويحدث بينهما درجة من التوحد "catatonic stateوهي الدرجة التي يعجز عندها المراهق عن التمييز بين الواقع والخيال ، ويتصور نفسه محل هذه الشخصية ، ويسلك سلوكها ، ويقتنع بآرائها وفي الوقت نفسه تقدم القيم الأجنبية في المنتج الأجنبي بصورة تجنب انتباه المراهق(Miles, 2001. pp. 21-22) .

ويصاب المراهق أحيانا بحالة من الإجبار العقلي) غسيل العقول ، فهذه الألعاب التي تجسد الحياة في العوالم الافتراضية بما يتوافر لها من التقنيات الحديثة والتي تتطور يوما بعد يوم بصورة متسارعة ومذهلة يمكنها توليد تأثير نفسي غير سوي على المراهق كالانطواء والعزلة والتوحد.... الخ .وقد يعتبر المراهق العالم الحقيقي امتدادا لما كان يفعله بالواقع الافتراضي ويتصرف في عالمه الحقيقي كما كان يفعل في العالم الافتراضي ، مما يترتب عليه حدوث سلوكيات ضارة ومشكلات للمراهق ، فبعض المراهقين تعرضوا لحوادث التقليدهم لسلوك العنف الجندي أو الإرهابي الممارس في الألعاب الالكترونية الافتراضية. (بركات وتوفيق،2009 ، ص 2 18).

2- أنواع الألعاب الالكترونية

توجد عدة أنواع من الألعاب الالكترونية فعالم الألعاب الالكترونية واسع وشاسع فهي تتنوع وتختلف حسب متطلبات المجتمع لتلبي كل رغبات الأفراد حسب ميولهم و سنذكر منها مجموعة من الألعاب الأكثر إقبالا عليها من طرف أفراد المجتمع .

***ألعاب الحركة:**

هي مجرد العاب يتحكم فيها اللاعب وفي مركزها ، التي تتكون أساسا من تحديات جسدية يجب على اللاعبين التغلب عليها ، وتقع معظم العاب الفيديو المبكرة مثل donkey kong و calaga ضمن فئة الحركة نظرا لأنه من السهل عادة الدخول إلى العاب الحركة والبدء في اللعب ، فإنها لا تزال فوقا لمعظم الحسابات ، تشكل أكثر العاب الفيديو شيوعا .

تعرض اللعبة الفنية فنا و هيكلا مثل الفن ويقصد بها إثارة المشاعر العاطفية لدى الجمهور ، عادة لا تتميز هذه الألعاب بطريقة اللعب و لكنها بدلا من ذلك تشبه حد كبير التجارب التفاعلية.

***لعبة الأدوار : RPG**

إذا كنت تحب الخيال فستحب العاب لعبة الأدوار ، إذ يمكنك تمثيل دور الشخصية الرئيسية ، وتكون البطل وما إلى ذلك ، و اتخاذ قرارات تتماشى مع خطوط قصة الألعاب . (فاديا موسى،2021)

***العاب قتالية :**

هي العاب تعتمد على مواجهات قتالية اعتمادا على فنون القتال اليدوية كالملاكمة أو الكاراتيه و مختلف فنون القتال الأسيوية .

***العاب إطلاق النار :**

كما يقترح اسمها فهي الألعاب التي ترتبط بالإطلاق النار و استعمال السلاح على أهداف مختلفة.

***العاب مطلق النار الشبح :**

تميل هذه الألعاب إلى أن تكون العاب حرب أو العاب تجسس حيث تستخدم التسلل لهزيمة أعدائك .

***الألعاب التعليمية :**

هناك بعض الألعاب التعليمية الرائعة التي يمكن أن تساعد في عملية التعلم فهي تدرب على مجموعة متنوعة من الموضوعات ، باستخدام الألعاب لجعل التعلم ممتعا ، وظائف اختبار ، حيث يمكنك من الإجابة على الأسئلة و أكثر الألعاب التعليمية شيوعا هي الرياضيات والعلوم التكنولوجية ..... الخ . (رشا أبو قاسم،2021)

***العاب المحاكاة :**

وهي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية ، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها ، و تستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور الواقع.

***العاب إستراتيجية :**

وهي قريبة من التقمص و تمثيل الميكانيزمات لبناء مدينة و بقائها وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير و استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.

***الألعاب العسكرية :**

يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي المنافس وهي تجسيد لحياة العسكرية على ارض الواقع إذ انه من خلالها يستطيع اللاعب الدخول في حرب من اجل توسيع رقعة الجغرافية في اللعب و الحصول على أكبر عدد من الأراضي.

***الألعاب التقليدية :**

المقصود بها العاب الورق التي هي من أول الألعاب الالكترونية و التي تعرف بلغة الشارع الجزائرية (الكارطة) و هي الأكثر شهرة كون أنها منتشرة بشكل كبير حيث تكون محملة على جهاز الكمبيوتر بشكل تلقائي.

***العاب المغامرة و التفكير :**

الملاحظة تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي وبد ذلك استنتاج ناج و شرطان أساسيان لنجاح اللاعب وهذه الألعاب تساعد على رفع مستوى التركيز و الذكاء . (رندا محمد سيد أحمد 2020 ،ص 902)

***الألعاب الرياضية :**

وهي العاب تعتمد على التنافس و التسابق بين اللاعبين و التي تعتمد بجوهرها على الأنشطة الرياضية كألعاب السباق وكرة القدم والتزلج و الدراجات النارية و غيرها.

***العاب الأكشن :**

وهي التي تحتوي على الكثير من العنف بداخلها والتي تعتبر من أفضل العاب التي يفضلها اللاعبين وتنقسم إلى :

- العاب التصويب من منظور الشخص الأول fp
- العاب التصويب من منظور الشخص الثالث tps
- العاب التصويب من المنظور الجانبي .

العاب التصويب من المنظور العلويح . (خاد القرشي،2021)

***العاب الذكاء :**

تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار ، و تتطلب أعمال الفكر لتعامل معها ، لعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال ، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين(فاطمة السعيدي همال ، ص 35)

3.أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية :

عوامل وأسباب تؤدي بالشخص إلى إدمان الألعاب الالكترونية :

- ✓ عدم القدرة على التعامل مع ضغوطات الحياة .
- ✓ عدم القدرة على مواجهة المشكلات .

- ✓ عدم القدرة على شغل وقت الفراغ بهوايات مختلفة .
- ✓ عدم القدرة على إقامة علاقات اجتماعية بسبب الخجل والانطواء .
- ✓ الشعور بالصراع والوحدة
- ✓ المعاناة مع بعض اضطرابات نفسية المتمثلة في الاكتئاب القلق اضطرابات النوم التلعثم الرهاب الاجتماعي .
- ✓ الافتقاد إلى السند العاطفي عند المراهقين يجعلهم يلهثون وراء الإشباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الألعاب الالكترونية .الشعور بالنقص وعدم تقدير الذات واللجوء لاستخدام الألعاب الالكترونية كوسيلة للتعويض .
- ✓ التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة الصعبة التي يعاني منها المراهقين .(العيسوي ,2009 ص81)

4.أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية :

ويحكم على المراهق بأنه مدمن عندما تظهر عليه السلوكيات التالية :

1. التعطش للألعاب الالكترونية وإهمال الحياة الاجتماعية والالتزامات المهنية والوظيفية.
2. الشعور بالقلق والحزن عندما يحدث عطل في أجهزة الألعاب الالكترونية وإهمال نظامه الغذائي بحيث يتناول طعامه وهو يلعب في تلك الألعاب الالكترونية.
3. إنفاق مبالغ بسبب هذه الألعاب الالكترونية من خلال شراء أدوات إلكترونية مختلفة ... إلخ
4. شعور الفرد بأن حياته لا تستقيم بدون الألعاب الإلكترونية ، كما أشارت الدراسة التي أجريت في اليوم العالمي للصحة العقلية بأن مستخدمي الألعاب الالكترونية يصنفون مدمنين إذا أمضوا ثلاثين ساعة ونصف ساعة أمام الألعاب الالكترونية في الأسبوع.
5. إنكار المستخدم قضاءه وقت طويلا أمام هذه الألعاب.
6. فقدان الاهتمام بالعلاقات الاجتماعية ووسائل الترفيه الأخرى .

7. الاستمرار في استعمال الألعاب الالكترونية بالرغم من وجود بعض المشكلات مثل : فقدان العلاقات الاجتماعية والتأخر عن الدراسة.
8. عدم إمكانية السيطرة على الزمن الذي يقضيه المستخدم على الألعاب الالكترونية.
9. حدوث بعض أعراض الانسحاب النفسية وذلك عند التقليل من استخدام الألعاب الالكترونية لمدة شهر ، كالضيق أو العمل على إفساد علاقة اجتماعية أو شخصية أو مهنية

(حمص،2009 ، ص406)

5-آثار الإدمان على الألعاب الإلكترونية : هي مقسمة على النحو التالي:

5-1 الآثار النفسية :

يتأثر المراهق بما يشاهده من الألعاب الالكترونية عبر شاشات التلفزيون او الكمبيوتر وقاعات اللعب يتأثر المراهق بما يشاهده من الألعاب الالكترونية عبر شاشات التلفزيون او الكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية فهي تقوي ارادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول بالإضافة الي الشعور بالقلق النفسي والتوتر الزائد (قويدر ، 2012 ، ص 147)

5-2 آثار نفسية جسدية:

الاضطرابات الغذائية وأمراض العيون والخمول والسمنة وترهل الجسد الذي يؤدي لمضاعفات منها أمراض القلب ، الدماغ والصداع المستمر كما يسبب الإدمان اضطراب النوم لصاحبه ، وذلك للحاجة المستمرة إلى تزايد وقت الاستخدام (العصيمي ، 2010 ، ص 38).

5-3 آثار صحية :

أظهرت نتائج الدراسات ان اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة تؤدي الى اخطار بدنية للمراهقين ونوبات متكررة من التوتر وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض المراهقين كما ان اللعب بألعاب العنف تزيد من الاثارة الفسيولوجية وضربات القلب

وضغط الدم كما اثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان ان الأشعة الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع وان الأطفال أكثر 36 عرضة للإصابة بهذا المرض فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 مراهق بعد مشاهدة الألعاب الإلكترونية ، وبعد دراسة مستمرة تبين ان الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة (عبد الباسط ، 2015 ، ص 753)

5-4 آثار أكاديمية :

تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية بطريقة مستمرة فهي تؤدي الى الإرهاق النفسي والجسدي وهذا بسبب التركيز لمدة طويلة امام الشاشات ، وانشغال عقله بهذه الألعاب الالكترونية بدرجة الغياب الذهني والحضور الجسدي فقط فيؤدي هذا الإدمان الي سلوكيات الغير التربوية لديه كالسرقة والتغيب عن المدرسة و اهمال الواجبات المنزلية درجات منخفضة وتدهور مستوى الدراسة والتهيج إذا لم يتمكن من اللعب. (عبد الباسط 2015 , ص 754)

5-5 آثار أخلاقية وتربوية :

تداخل الأسباب الأخلاقية لإدمان الألعاب الالكترونية مع النتائج فكلاهما قد يكون السبب في نشوء الآخر في الاستمرارية وفي النتائج وتقسم هذه الاثار الى قسمين أساسيين وهي اثار قصيرة المدى وأثار بعيدة المدى ، ومنهم من يقسمها الى اثار نفسية بدنية وأثار اجتماعية ولكن التقسيم الحديث هو خليط بين هذه التقسيمات .

5-5-1 الاثار البدنية والنفسية قصيرة المدى :

وتشمل توتر وإجهاد عضلة العين ويبدأ والشعور بالحر قان في العين وضعف التركيز والقلق.

5-5-2 الاثار البدنية والنفسية بعيدة المدى :

تأخذ فترة أطول لكي تظهر ومنها الام العمود الفقري ، والأم المفاصل والعمود الفقري مثل الام الرقبة تأخذ فترة أطول لكي تظهر ومنها الام العمود الفقري ، والأم المفاصل والعمود الفقري مثل : الام الرقبة وأسفل الظهر ، وظهور حالة ارق والعيش في الأوهام والخيال ، كما يمكن ان يؤدي الى زيادة الوزن نتيجة عدم الحركة مع تناول وجبات ذو سعرات حرارية عالية. (الأسطل ، 2011 ، ص 53)

بعد أن تم عرض مجموعة من الآثار تمكنت الباحثة من استخلاص جملة من الآثار التي من نشأتها أن تهدد حياة المدمن واستقرار كيانه النفسي والعقلي فقد كانت للآثار النفسية أهم دلائل السلبية للإدمان والمتمثلة في فقدان الشعور بالأمن النفسي والتوتر والقلق وضعف التركيز وآثار جسدية وصحية تتمثل في عدة اضطرابات منها الصرع وضربات القلب والصداع المستمر وأمراض العيون ... الخ.

6-سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية :

كانت نظرة الآباء والمعلمين لتأثير الألعاب الالكترونية على الطفل تستند على إدراك الجوانب الايجابية والسلبية لتأثير الألعاب في النواحي المختلفة ، كما أنه هناك احي يبرز فيها الجانب الإيجابي أكثر من السلبي و نواحي يظهر فيها السلبي أكثر من الايجابي,ولهذا اجرت العديد من الدراسات والأبحاث لتحديد الايجابيات والسلبيات لهذه الالعاب والتي كانت نتائجها هي المرجع الاساسي الذي بنو عليه السلبيات والايجابيات.

سلبيات الألعاب الالكترونية :

وفق الأبحاث والدراسات تم تحديد سلبيات الألعاب الالكترونية من النوحي التالية:

العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطواء:

بحيث يصير الشاب أو المراهق أو الطفل أسيرا لتلك الألعاب بدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت تمثل له البيئة الأكثر قدرة على احتوائه وتلبية رغباته و فهمه ، وهذا ما أشارت إليه الدراسة التي قام بها الطبيب النفساني دافيد غرينفليد و التي شملت ثمانية

عشر ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الالكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم ، ولا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان والمكان ، حيث يصبح جزءا من اللعبة ، بل يشعر انه يجسد شخصية خارقة غير موجودة على ارض الواقع وهذا مؤشر خطير .. (فهد عبد العزيز الغفيلي ،ص 37)

أضرار صحية و بدنية :

وفيما يخص الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت منسي ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم لها أثار سلبية كثيرة منها ، زيادة الوزن وهشاشة العظام وتشوهات العمود الفقري والأم باليدين و أضرار بالعين فضلا الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل ووفقا لدراسات التي أجراها مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية عام 2004 وجد إن 16 % من الأطفال أكثر من 9 ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية) الذين تتراوح أعمارهم بين 6 و 19 عاما يعانون من زيادة الوزن أو السمنة و قد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ عام 1980 غالبا بسبب استخدام الالكترونيات التي غالبا تتسبب في الوزن الزائد وفي مشاكل صحية كبيرة و قد يكون الكثير من الأطفال معرضون للإصابة بالدرجة الثانية من أمراض السكري والربو وضيق التنفس أثناء النوم و ارتفاع نسبة الكوليستيرول في الدم ... الخ. (محمد لزهر ،د س،ص 272)

أضرار سلوكية و أمنية :

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل مشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية ، كما أثبتت الدراسات بان العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها الألعاب اليوم ، إذ ان الكثير من العاب التسلية و الاستمتاع تعتمد على قتل الآخرين والقتل والاعتداء ، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها و تنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف العدواني التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم و إن هذه الألعاب أكثر ضرر من أفلام العنف السينمائية والتلفزيونية ، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل ، إذ إن الطفل

يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها في حياته الواقعية . (وسام سالم نايف ، مرجع سبق ذكره ، ص 11)

اضرار تربوية:

قدمت العديد من الدراسات ادلة قوية تثبت ان الاطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الالعاب الالكترونية لا سيما العاب العنف تؤدي الى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين مقارنة مع الاطفال الذين يمارسون العابا اقل عنفا ،اولا يمارسونها الالعاب الالكترونية.

وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة حسنى 2002 من إن كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل ، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة .(محمد لزهر بن قاسمي ،مرجع سبق ذكره,ص 274)

تعليم الناشئ احتقار الأعراف والتقاليد و الأنظمة ومن يمثلها : فكل ما يأمر به الدين و يحث عليه لابد أن تجد في تلك الألعاب ما يخالفه بدا من السرقة والقتل والتحقيق ومعاقرة المسكر ، كل تلك يتعلمها بعض أبنائنا يتعاطون معها على أنها إيجابيات في اللعب وتكسب النقاط بل بعض الألعاب تعمل على تعليمهم كيفية ممارستها ، والتي من خلالها يصبح الفرد مروجا للخمر والمخدرات القتل ، فهي لا تأخذ بعين الاعتبار الأمور الدينية .

ويذكر الدكتور الخريجي انه سال بعض الأطفال عن أهم ما في بعض الألعاب فقالوا أحسن شيء تعذيب الشرطي ، وهنا يتعلم الأطفال كيفية قتل رجال الشرطة والاستهانة بهم و ضربهم ضربا مبرحا حتى القتل بالعصا والرفس و اللكم ، بالإضافة إلى التدرب على الاغتيال بأشكاله كافة في العجائز و الأطفال و الأبرياء .(فهد عبد العزيز الغفيلي ،مرجع سبق ذكره ص 47-48)

ايجابيات الألعاب الالكترونية :

وهي فوائد ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس وتنمية الفكر وزيادة ردة الفعل ، وتحديد الهدف ، وتحفيز الانتباه ، وتنشيط التآزر البصري الحركي ،

وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي وتعمل على تدريب الأطفال من اجل استخدام أجهزة التكنولوجيا الحديثة (محمد لزهر بن قاسمي ,مرجع سبق ذكره:257)

من أهم الايجابيات نعرض ما يلي :

- تنمية القدرات العقلية للأفراد
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب الالكترونية وحل الألغاز
- يعزز الثقة الطفل بتكنولوجيا الحديثة ويقدر دورها في إشباع رغباته

إثارة الفكر بمتابعة الألعاب الالكترونية وحل الألغاز

يعزز الثقة الطفل بتكنولوجيا الحديثة ويقدر دورها في إشباع رغباته تحقيق حاجاته

الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.

ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم التعليم المبرمجة

تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة و البيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة و المرنة ، وتنقلها معه في حقيبته المدرسية بين البيت والمدرسة .

تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد الألعاب الحاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.

اثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية سرعة البديهة و التنظيم والدقة والالتزام .

يعتاد الأطفال على دقة الملاحظة والسرعة البديهية والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.

- يعتاد الطفل على الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب وتجنت الصراخ و الفوضى.
- يثق بنزاهة التحكيم و يتقبل النصر والهزيمة بقناعة تامة مما يعزز ثقته في الآخر.

- تبادل الألعاب الحاسوبية بين الأطفال يعزز مبادئ و أخلاق إسلامية سامية مثل ، التعاون والصدق في التفاعل وحفظ الأمانة و بناء صداقات حميمة مع الآخرين. (فاطمة همال ، مرجع سبق ذكره ، ص : 142-143)

خلاصة الفصل:

وبهذا نكون قد تطرقنا في هذا الفصل إلى كل من تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية والتي سعت لنا بتقديم حوصلة حول كل ما يعلق بالمراهق وعلاقته باللعب والأسباب التي تؤدي الى ادمان هذه الألعاب الالكترونية ومدى أهميته في حياته اليومية وذلك بالاعتماد عن معرفة أنواع هذه الألعاب الالكترونية وأسباب اللجوء إليها بشكل دائم ومتكرر كما تطرقنا كذلك الى معايير تشخيص الإدمان على الألعاب الالكترونية وظهور أعراض مختلفة تفسر لنا اعتماد المراهق على هذه الألعاب الالكترونية وذلك حسب احتياجاته النفسية وحسب متطلباته العمرية.

الفصل الثالث

التحصيل الدراسي

تمهيد

-تعريف التحصيل الدراسي

-انواع التحصيل الدراسي

-خصائص التحصيل الدراسي

-طرق قياس التحصيل الدراسي

-اهداف التحصيل الدراسي

-مشكلات التحصيل الدراسي

-خلاصة

تمهيد :

يعتبر التحصيل الدراسي احد الجوانب الهامة في النشاط العقلي الذي يقوم به الطالب والذي يظهر فيه اثر التفوق الدراسي فهوا أكثر ارتباط بالنواتج المرغوبة للتعليم الخلط بين عمليتي التعلم والتحصيل إذا يستوجب علينا أن نعود لفكرة ولو وجيزة عن كل منهما فكل تعلم يجب أن ينتهي بالتحصيل إلا نه يقاس التعليم يمكن معرفة مدد تعلم الطالب وفعالية التعليم لذلك يرى العلماء أن التحصيل الدراسي له خصائص الدراسي ، وأهداف وسنتطرق في هذا الفصل إلى هذه الجوانب بإضافة إلى أنواع التحصيل الدراسي ، طرق قياس التحصيل الدراسي ومشاكله , انطلاقا من تعريف التحصيل الدراسي.

تعريف التحصيل الدراسي

لغة حصل الشيء حصولا وحصل كذا أي ثبت ووجب. قال بن فارس اصل استخراج الذهب حجر المعدن وحاصل الشيء ومحصوله واحد وحوصلة الطائر بتخفيف الآلام وتثقيلها. ويعني التحصيل في اللغة ما ثبت وبقي الحصول عليه (يامنة عبد القادر إسماعيلي ، 2011،ص 59).

اصطلاحا : التحصيل الدراسي من جملة المفاهيم التي حظيت بالاهتمام الكبير منذ بدايات التربية و علم النفس وحتى الآن وذلك في كل الانظمة التربوية والتعليمية وفي مختلف التخصصات والميادين ، وخاصة ميدان علم النفس التعليمي ، وذلك لما له من اهمية في حياة التلاميذ والطلاب ومن يحيطون بهم من أولياء أمور وهيئات تدريس وإدارة. ولا يعود ذلك الى القيمة الاجتماعية له فقط ، وإنما لأنه يعبر عن مستوى النشاط العقلي للفرد ، ومع ذلك فان العلماء والباحثين المهتمين بدراسة هذا المفهوم لم يستقروا بعد على معنى واضح واحد له ، إذ اتخذوا وجهات نظر متعددة منها ما يؤكد بأنه بمثابة عملية اكتساب للمعلومات والمعارف المدرسية بطريقة منظمة ، ويستدل عليه في ضوء استجابات التلاميذ والطلبة على ما تتضمنه الاختبارات المدرسية او الاختبارات التحصيلية او المواقف الإختبارية الأخرى ، ومنها ما يؤكد بأنه وجه من أوجه الانجاز الدراسي ، أي الكفاءة في الاداء والانجاز المحقق ومنها ما يؤكد

على العمل الفصل الثاني التحصيل الدراسي المدرسي المقصود والموجه فقط ، ومنها ما يدمج ما يحصله الفرد من معلومات و خبرات بطريقة غير مقصودة وغير الموجهة ويعتبر ذلك تحصيلا وبالرغم من هذا الاختلاف في وجهات النظر إلا ان الكل يتفق ان عملية التحصيل الدراسي متعددة الأبعاد ، وانه من الضروري قياسه لتقييم المستوى الاكاديمي للتلميذ وفق الاختبارات التحصيلية المقننة أو الاعتماد على مجموع الدرجات الدالة على مستوى التلميذ أو الطالب ، عندما تتساوى الظروف والشروط المرتبطة بالاختبارات التقييمية (برو محمد ، د س، ص 207).

ومن أهم التعريفات التي اعطيت لهذا المفهوم .

*عرفه جرونلند (1976) اجراء منظم لتحديد مقدار ما تعلمه الطلبة في موضوع ما في الأهداف المحددة ، ويمكن الاستفادة منه في تحسين أساليب التعلم ويسهم في اجادة التلي وضبط التنفيذ وتقويم الانجاز . (علي عبد الرحيم صالح ، 2014 ، ص 76) .

*عرفه شابلن (1968): مستوبو محدد من الاداء والكفاءة في العمل الدراسي يقيم من قبل المعلمين. او عن طريق الاختبارات المقننة وعليها(برو محمد سبق ذكره ، ص 207). .

أنواع التحصيل الدراسي:

يمكن تمييز نوعين من التحصيل الدراسي هما التحصيل الدراسي الجيد والذي يوافقه النجاح الدراسي والتحصيل الدراسي الضعف والذي يعرف بالتأخير الدراسي.

1-**التحصيل الدراسي الجيد** : يقصد به بلغ المتعلمين مستوى عال من التحصيل الدراسي والذي يعتبر الركيزة الأساسية التي يسعى المدرسة للوصول إليه وتعمل من اجله بتوفير أكبر قدر ممكن من المدخلات (معيانات التعليم والوسائل – التوضحية).

2-**التحصيل الدراسي الضعيف** : هو حالة من حالات عدم التكيف المدرسي وبمفهوم ادق هو عدم القدرة على استيعاب المعلومات التي تقدم للمتعلمين وذلك لأسباب ذاتية و بيداغوجية واجتماعية واقتصادية اثرت على قدرات المتعلمين وجعلتهم غير قادرين على

استيعاب البرامج التعليمية المقدمة لهم مما بضطر لإعادة السنة او الانقطاع النهائي عن الدراسة (رشيد اورسلان 2000 ص 65)

للإشارة فان التحصيل الدراسي المتوسط يدخل ضمن التحصيل الدراسي الجيد بالأحرى الذي ينتج عنه نجاح دراسي يمكن التلميذ من الانتقال الى السنة الموالية مع المتعلمين ذوي التحصيل الجيد(مصطفى منصوري ، 2005 ص 15)

خصائص التحصيل الدراسي:

- يتصف التحصيل الدراسي بخصائص منها:

1- يتميز التحصيل الدراسي بأنه محتوى منهاج مادية معينة أو مجموعة مواد لكل واحدة معارف خاصة بها.

2- التحصيل الدراسي يعتني بالتحصيل السائد لدى أغلبية التلاميذ العاديين داخل الصف ولا يهتم بالمميزات الخاصة.

3 - التحصيل الدراسي أسلوب جامعي يقوم على توظيف امتحانات وأساليب ومعايير جماعية موحدة في إصدار الأحكام التقويمية. (احمد مزيود ,2008-2009ص 184)

طرق قياس التحصيل الدراسي

تعرف التربية بأنها عملية بناء وتحرر الغرض منها أحداث تغيرات مرغوبة في الأفراد وفي سلوكهم سواء كان معرفيا يرتبط بالمواد الدراسة التي يتعلمونها بالمدرسة أو سلوكا وجدانيا أو نفيا حركيا .(أبو علام رجاء محمود ، 1983، ص 95)

وعلى هذا تلجأ المدرسة إلى قياس مدى حدوث التغيرات في جوانب التحصيل الدراسي من خلال الاختبارات التحصيلية التي ترمي أساسا إلى قياس نتائج التعليم في أسلوب تفكير للتلميذ واتجاهاته وطريقته في معالجة الأمور وقدرته على النقد البناء والتمحيص وإنفاق ما اكتسبه من مهارته وخبرات مقيدة. ونظرا لأهمية هذا القياس لجأت المراس إلى استخدام طرق مختلفة في هذا الغرض تذكرها فيما يلي:

أ- **الاختبارات التقليدية** (1)

- **العلامات الدراسة اليومية** : يقوم الأستاذ بإلقاء الدرس على تلاميذ داخل القسم وأثناء يسجل علامات يومية يحصل عليها التلميذ في كل درس يبين عليها فيما بعد التقييم. (2)
- **الأعمال المنزلية** : ويقصد بها الوظائف والبحوث المنزلية التي يكلف بها التلاميذ ويصححها المعلم فيما بعد ، ويظهر لهم موطن الخطاء ويعمل على توجيههم.
- **الاختبارات الشفوية** : وفيها يقوم المدرس بطرح سؤال أو أكثر على كل تلميذ مباشرة وتكون الإجابة عليه شفهيا من قبل التلميذ وإذا أخطا ينتقل إلى تلميذ آخر وهذه الاختبارات تساعد التلميذ على أيكون يقظا. (بركات خليفة 1995،ص،143)
- **الاختبار المقال والتقارير والمناقشة** : وهنا تتاح للتلميذ فرصة الإظهار قدراته على التعبير والتنظيم والتعليم وهي عبارة عن سؤال حر يطرح على جميع التلميذ وتكون الإجابة تحريرية خلال مدة معينة وتكون الإجابة على شكل مقال أدبي أو عملي أو فلسفي عند بعض المستويات المتقدمة وفي هذه الطريقة يعتمد على ما فهمه وحفظه ينشئ الإجابة على شكل مقال ويمكن للمقال أن يظهر قدرة للتلاميذ على اختبار الأفكار الحقائق المهمة وقدرته على ربطها والتنسيق بينها وهذا يعكس أثره على عادات استذكار ا

للتلاميذ . (عبد العزيز صالحي،د س ،ص 370) والتقييم يكون على أساس اللغة الواردة الأساليب اللغوية والكلمات المختار الأفكار التي يطرحها وتسلسل الأفكار والتحليل وصحة المعلومات المقدمة ويستطيع التلاميذ الاطلاع على نتائج الامتحان على عكس الامتحان الشفهي

ب- **الاختبارات الحديث أو المقننة** : تذكر منه ما يلي:

1- **الاختبار الخطاء والصواب** : من أشهر الأسئلة الموضوعية نظرا لسهولتها ويتكون هذا الاختبار من مجموعة عبارات بعضها صحيحة والبعض الآخر خاطئ ويشرط أن تكون نصف العبارات خاطئة والنصف الآخر صحيح وان تكون مختصرة ويتم خلطها مع بعضها دون نظام

أو ترتيب ويختص هذا النوع بقياس الأهداف التربوية الخاصة بمعرفة الأسماء والمصطلحات والقوانين. (عبد العالي الجسماني،1994،ص 195)

1-**اختبار ملء الفراغات** : يكتب في هذا النوع عبارات ناقصة ويطلب من المتمدرس تكميلها ويستخدم هذا النوع لقياس معرفة المصطلحات والتوزيع والتعريف وحل المسائل الحسابية ."

2-**اختبار المطابقة أو المقابلة** : وهو أكثر الأنواع استعمالا في معرفة معاني الكلمات والتعريفات الاصطلاحية والتعرض على الصفات التاريخية والأدبية وهو عبارة عن قائمين من العبارات القصيرة أو الرموز أو الأرقام ويطلب من التمدرس من إلحاق الشبيه بشبيهه فيها ويستخدم أسئلة المقابلة لقياس تحصيل التلاميذ من الحقائق ومعاني الكلمات والتواريخ والأحداث والشخصيات كما تستخدم في الرسم البياني أو الخرائط وتمز أجزاء 3 الرسم ويقوم التلميذ بمقابلة الإجراء بالوظائف وأسبابها . (نفس المرجع،ص 196)

3-**اختبار الترتيب** : في هذا النوع من الاختبارات تعطي جمل متعددة عشوائية غير مرتبة بطريقة منتظمة ومنطقية ويطلب من التلميذ بان يضع رقما متسلسلا أمام جمل وعبارات توضح ترتيبها والتالي تكون العبارات والجمل معنى سليم ومفهوم وبناء. (عبد العالي الجساني ، مرجع سابق،ص 403)

أهداف التحصيل الدراسي

يهدف التحصيل الدراسي في المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والميول والمهارات التي تبين مدى استيعاب التلاميذ لما تم تعليمه في المواد الدراسية المقررة وكذلك مدى ما حصله كل واحد منهم من محتويات تلك المواد ولذلك تتمثل أهداف في:

1- الوقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلميذ.

2- الكشف عن المستويات التعليمية المختلفة من أجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم تلك بغية مساعدة كل واحد منهم كل التكيف مع واسط المدرسي ومحاولة ارتفاع مستواه التعليمي

3- قياس ما تعلمه التلميذ من اجل اتخاذ اكبر قدر ممكن من القرارات المناسبة التي تعود عليهم بالفائدة.

-4 تكيف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة من اجل استغلال القدرات المختلفة للتلاميذ.

5 تحديد مدى فاعلية وصلاحية كل التلاميذ المواصلة أو عدم مواصلة تلقي خبرات تعليمية ما بالإضافة إلى تحسين وتطوير العملية التعليمية

. وخلاصة القول فالتحصيل الدراسي يسعى لتحقيق غاية كبرى وهي تحديد صورة الأداءات الفصلية الحقيقية لتلاميذ والتي من خلالها يتم مستقبلهم الدراسي والمهني .(محمد برو،د س،ص 215-216)

مشكلات التحصيل الدراسي :

يوجد العديد من المشكلات التي يعاني منها التلميذ خلال فترة تعلمه من بينها ما يلي:

المشكلات النمائية : إن الأطفال الذين يسير نموهم بمعدل بطيء بالمقارنة مع أقرانهم أقل دافعية ، أي أن توقعاتهم من أنفسهم في نجال التعلم قد تكون أقل من توقعات أقرانهم ، فهم ينظرون لأنفسهم كأشخاص أقل قدرة من غيرهم و يوصف هؤلاء الأطفال بأنهم غير ناضجين جسمها و اجتماعيا. (محمد حسن العمايرة ، 2002 ، ص 197)

ضعف الدافعية للدراسة : تعرف الدافعية بأنها حالة داخلية تحرك الفرد نحو سلوك ما يشجع القيام با على اكتساب الجوائز و تجنب العقاب و في البداية يكون اهتمام التلميذ منصبا على الحصول على تلك الجوائز ، لكن بعد ذلك يطمح التلاميذ لكسب رضى و اهتمام الوالدين و مدحهم لهم على انجازاتهم الدراسية واستقلاليتهم ، فالتلاميذ يرغبون في ادخال السرور على والديهم عن طريق انجازاتهم العالية خاصة عندما يعرفون بأن جهودهم ستجلب لهم نتائج جيدة و ستجنبهم الفشل ، و بهذا فرغبة التلاميذ في النجاح تقودهم للمزيد من الجد والمثابرة ، كما أن نقص الدافعية يقودهم حتما لسوء الإنجاز ، و من الأسباب التي تؤدي لذلك : . الضغط الأبوي.

عدم المشاركة الصفية : يشكل عدم المشاركة الصفية عائقا في استقرار التواصل بين المعلم و التلاميذ بالشكل السليم ، و من بين أسبابها ما يلي:

. شعور التلميذ بالخجل و التردد بالإجابة غموض المادة التعليمية. .

عدم ثقة التلميذ بنفسه وخوفه من الانتقاد و السخرية من طرف أقرانه.

العادات الدراسية الخاطئة : تعرف الدراسة بأنها تطبيق للقدرات العقلية للحصول على المعارف و المعلومات عندما تكون صعوبة تواجه التلميذ في التحليل والتذكر ويكون انجازه متدنيا نقول بأنه لديه عادات دراسية خاطئة ، و من بين الأسباب ما يلي:

. عدم معرفة التلميذ بطرق الدراسة الصحيحة. .

المشاكل النفسية.

. عدم تعليم التلاميذ أساليب حل المشكلات. (عبد العزيز المعايطة ، محمد عبد الله الجغيمان، 2009 ، ص 77-86).

خلاصة:

نستخلص مما سبق أن التحصيل الدراسي هو محصلة المعارف والخبرات التي يكتسبها التلميذ خلال العملية التعليمية ، إذ أن هناك عدة عوامل تتداخل فيما بينها وتؤثر على القدرة التحصيلية لدى التلميذ.

الفصل الرابع:

الاجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

-تمهيد

1-الدراسة الاستطلاعية

-الهدف منها

-وصف ادوات الدراسة وخصائصها

2-الدراسات الاساسية:

-منهج الدراسة

-زمن ومكان الدراسة الاساسية

-عينة الدراسة الاساسية

-الاساليب الاحصائية المستخدمة

1/الدراسة الاستطلاعية :

1-الهدف منها:

-التعريف بمفهوم الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الثانوية

-التعرف على الاساتذة قصد الاستفادة منهم في اقتناء معلومات حول سيرة التلاميذ ونتائجهم الدراسية .

-معرفة كيفية تأثير الادمان على الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

-معرفة الفرق بين التلاميذ فيما يخص الادمان على الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدي تلاميذ الثانوية

-الاتصال بعينة الدراسة قصد تسهيل الاجابة على اسئلة الاستبيان

-ملاحظة عينة الدراسة في ساحة الثانوية في فترة الاستراحة

-التركيز على استعمالهم للأجهزة الالكترونية

-التعرف على الطاقم التربوي

2/وصف ادوات الدراسة :

تسمح أدوات البحث بجمع المعطيات والبيانات من ارض الواقع وهناك إطار العلوم الاجتماعية عامة وعلم النفس خاصة مجموعة من الرسائل التي يستعملها الباحث في تقصي الحقائق وجمع المعلومات وذالك عند استخدامه لمنهج معين فأداة الدراسة في هذه الدراسة هي أداة الاستبيان .

استمارة استبيان :

هي وسيلة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق إعداد استمارة يتم تعبئتها من قبل عينة ممثلة من أفراد ويسمى الشخص الذي يقوم بإملاء الاستمارة بالمستجيب.

وفي دراستنا هذه استخدمنا استمارة استبيان كأداة رئيسية من أدوات جمع البيانات وهي من اعداد كرام محمد يوسف يونس الصورة الاولية للأداة من(30)فقرة تقيس مستوى ممارسة

الالعاب الالكترونية لدى الطلبة تكون الاجابة على الفقرات حسب تدريج ليكرت الخماسي (دائما,غالبا,أحيانا ,نادرا,أبدا).

وفي الفقرة (1)ونصها "أفكر بلعب الالعاب الالكترونية طوال اليوم "والفقرة (4)ونصها "العب لوقت أطول من الوقت الذي كنت أنوي لعبه"والفقرة(5)ونصها"لا أستطيع التوقف عن لعب الالعاب الالكترونية حالما أبدا,والفقرة(9) ونصها "تمتلكني مشاعر الغضب إذا لم اكن قادرا على لعب الالعاب الالكترونية ,والفقرة (10)ونصها "أشعر بالتوتر إذا لم اكن قدرا على لعب الالعاب الالكترونية "والفقرة (20)ونصها "أشعر بالتوتر والقلق والاكتئاب وسرعة الغضب عندما لا ألعب الألعاب الالكترونية ",والفقرة (26)ونصها "أمارس الالعاب الالكترونية من اجل الهروب من مشاكل الحياة ",والفقرة(30)ونصها أفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على المشاركة في الانشطة الاجتماعية الاخرى ".

ب-الدراسات الأساسية:

1-منهج الدراسة:

قبل التطرق الى المناهج المستخدمة لابد من الإشارة الى ان كل منهج شروط ومتطلبات في البحث والتقصي تفرض على الباحث استخدامها في حالات معينة وان عملية اختياره لمنهج بحثه لا تتم بطريقة عشوائية وإنما طبيعة الموضوع المعالج ونوعيته هي التي تفرض على الباحث تفصيل منهج على أخر.

فالمنهج العلمي بمفهومه العام يعرف على أنه مجموعة من الاجراءات التي يتبعها الذهن لاكتشاف الحقيقة والبرهنة عليها ومن هنا يكون المنهج إصدار القرارات لبلوغ هدف ما والهدف هو الاداة المفضلة للطريقة العلمية(لارمي وفالي ,26:2009)

ويعرفه موريس انجرس بأنه كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما انه يتدخل بطريقة أكثر او اقل إلحاح بأكثر او اقل دقة في كل مراحل البحث او في هذه المرحلة او تلك كما يمكن إرجاع كلمة منهج الى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الاجراءات الخاصة بمجال الدراسة المعين وعليه فان المنهج يعبر عن الاجراءات والخطوات المتبعة والمتبناة من اجل الوصول الى نتيجة (موريس انجرس ,99:2008)

وعلى هذا الاساس فقد اعتمدنا في دراستنا هذه على المنهج الوصفي التحليلي والذي يعرف بأنه المنهج الذي يقوم على رصد والمتابعة الدقيقة للظاهرة او لحدث معين بطريقة كمية ونوعية في فترة زمنية محددة او عدة فترات من اجل التعرف على ظاهرة معينة أو حدث من حيث المحتوى او المضمون والوصول الى نتائج وتعليمات تساعد على فهم الواقع وتطويره.

ويهدف المنهج الوصفي الى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من اجل الوصول الى المبادئ والقوانين المتصلة بظواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الاساسية والتصرفات الانسانية ويركز على اوضاع عامة ,وعالمية كما يهدف الى تحديد نطاق مجال المسح وفحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة وتفسير النتائج وأخيرا الوصول الى الاستنتاجات

واستخدامها لأغراض المحلية او القومية فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجلات الانسانية ومازال هذا المنهج هو الاكثر استخداما نظرا لصعوبة المنهج التجريبي .

2-زمن ومكان الدراسة الاساسية:

المجال المكاني :

يتمثل في ثانوية الشهيد عبيدي محمد والتي تقع في ولاية ادرار بلدية زاوية كنتة.

المجال الزماني : امتدت الدراسة الميدانية من 01 أفريل إلى 30 أفريل

عينة الدراسة الاساسية:

يقصد بالعينة على انها الجزء الذي يمثل مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ولهذا لابد من ان يلجا الى دراسة كل وحدات المجتمع وهي قد تكون كبيرة ومكلفة جدا مما يصعب دراستها لهذا يلجا الباحث الى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث .

وهي تهدف الى الحصول على معلومات ومعطيات عن طريق تمثيل الكل بالجزء وهي في اغلب الاحيان الى اظهار معطيات يمكن استغلالها وتكميمها مباشرة (عبد الغاني عمار:54,2008).

وللعينة انواع كثيرة من بينها العينة غير احتمالية وهي العينة التي لا تخضع الى قوانين الاحصاء ولا الصدفة بل الى مواصفات ومعايير يضعها الباحث للغرض الذي يخدم بحثه ,وقد اعتمدنا في دراستنا على العينة القصدية وهي تمثل الميول المقصود الذي ينتهجه الباحث في اختيار العينة ووحدتها وهو يلجا الى ذالك عندما يكون اما مجتمع بحث غير واضح المعالم حيث يصعب تحديده وتحديد خصائصه وعليه فليس هناك اي معيار او طريقة يمكن ان يتبعها الباحث في اختيار هذا النوع من العينات (مروان عبد المجيد ابراهيم ,163)

وفي موضوع بحثنا هذا تمثل مجتمع البحث في عينة تلاميذ ثانوية عبيدي محمد والممارسين للألعاب الالكترونية والذين يبلغ عددهم 35 تلميذ وتلميذة

خصائص العينة:

الجنس:

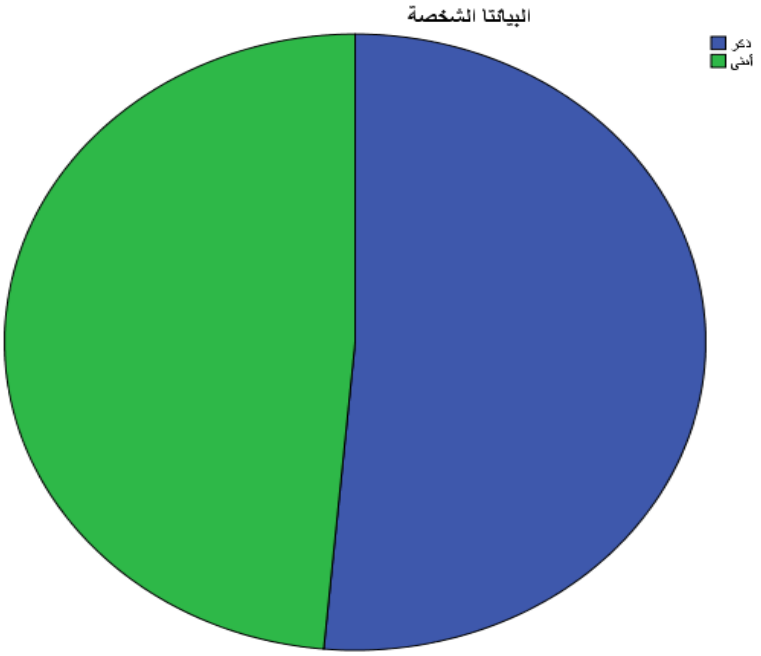
الجدول رقم 1 يوضح جنس المبحوثين :

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	18	51.4
انثى	17	48.6
المجموع	35	100.0

يتضح من خلال الجدول رقم (01) يتضح لنا العينة شملت كلا من الجنسين الذكور والإناث حيث نجد ان الذكور يمثلون نسبة 51.4 % اي 18 اما الاناث فيمثلون 48.6% اي 17 انثى من افراد العينة.

توصلنا من خلال نتائج الجدول ان النسب متقاربة بين الذكور والإناث هذا يدل ان كلا من الفئتين يمارسون الادمان على الالعاب الالكترونية لأنها تحاكي الواقع ولأنها اكثر متعة وتسلية

بالنسبة لهم .



الشكل رقم (01):مخطط دائري يعرض النسب المئوية لعينة الجنس

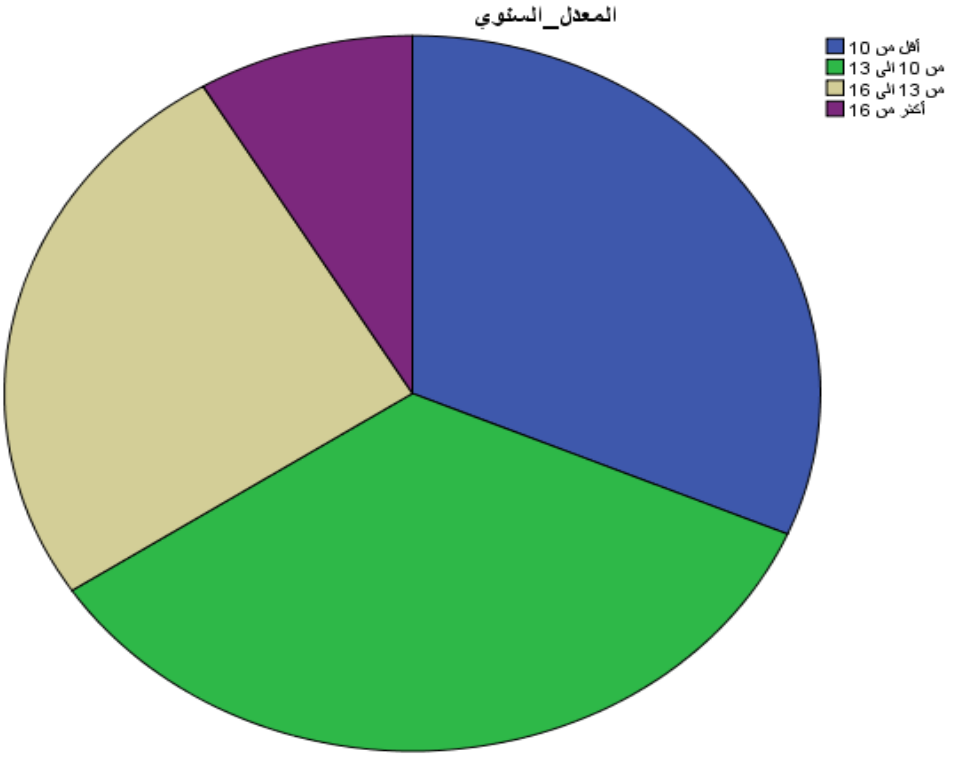
العمر:

الجدول رقم 2:توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر

العمر	التكرارات	النسبة المئوية
اقل من 10	11	31.4
من 10-13	12	34.3
من 13-16	9	25.7
اكثر من 16	3	8.6
المجموع	35	100.0

تشمل العينة 35 مبحوث حيث نجد من خلال الجدول رقم (02)على 34.3% من افراد العينة اعمارهم من 10الى 13 تليها نسبة 25.7 % تمثل الافراد الذين اعمارهم من 13-16 سنة في حين ان النسبة 8.6 % تمثل الافراد الذين اعمارهم 16 سنة اما بالنسبة 31.4 % تمثل افراد العينة الذين اعمارهم 10 سنوات.

توصلنا من خلال نتائج الجدول ان الذين اعمارهم 10-13 سنة هم الاكثر التلاميذ ميلا للألعاب الالكترونية كما انهم يمارسونها داخل المؤسسة التربوية وهذا راجع الى ان التلميذ في هذا العمر يجب ان يظهر ذاته وان يجذب الانظار اليه بتصرفاته الانفعالية بالإضافة الى احتكاكه مع الفئات العمرية الاكبر منه .



الشكل رقم(02):الفئات العمرية الاكثر ميولا للألعاب الالكترونية

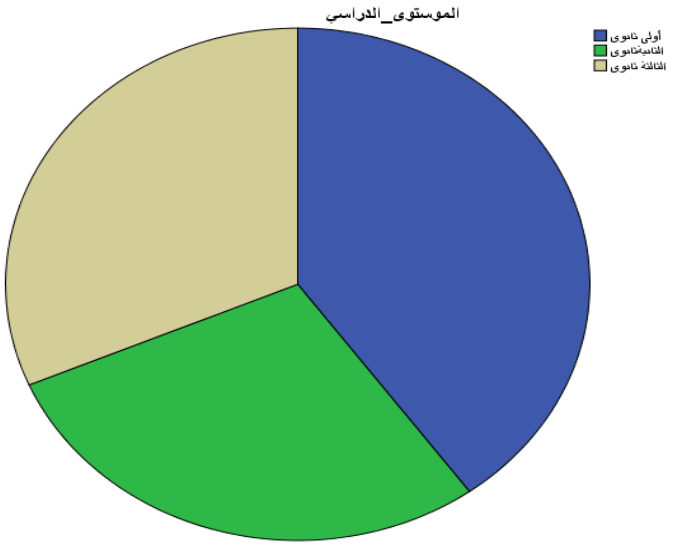
المستوى:

الجدول رقم 3يوضح المستوى الدراسية:

السنة	التكرارات	النسبة المئوية
اولى ثانوي	14	40.0
الثانية ثانوي	10	28.6
الثالثة ثانوي	11	31.4
المجموع	35	100.0

يتضح من خلال بيانات الجدول رقم (03)ان 31.4 % من افراد العينة يدرسون الثالثة ثانوي في حين ان 28.6 % من افراد العينة يدرسون الثانية ثانوي في حين ان 40.0% من افراد العينة يدرسون اولى ثانوي .

توصلنا من خلال النتائج الجدول كل السنوات الدراسية يمتلكون العاب الكترونية وهذا راجع لانتشارها في المجتمع حيث لا يكاد ان يخلو بيت منها كما انه الادمان على الالعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة في كل السنوات لان اغلب التلاميذ يمارسونها .



الشكل رقم (يمثل 03): مخطط دائري يوضح نسب المستوى الدراسي

4/الاساليب الاحصائية المستخدمة :

تم معالجة البيانات باستعمال برنامج الحزمة الإحصائية spss

بالاعتماد على الأساليب الاحصائية التالية:

-التكرارات والنسب المئوية

-معامل "بيرسون" لإيجاد العلاقة بين متغيري الدراسة

خلاصة:

لقد تم التطرق في هذا الفصل للإجراءات المنهجية التي تضبط سير الدراسة الميدانية,بما فيها مجالات الدراسة التي تحوي الدراسة الاستطلاعية والإطار الزمني والمكاني والبشري للبحث,فضلا عن اهم الاساليب الاحصائية المستعملة والتي تعطي البحث اكثر دعما ومصداقية ,فالعينة والأداة المستخدمة في الدراسة .

الفصل الخامس:

عرض ومناقشة النتائج

-تمهيد

-عرض وتحليل النتائج

-تفريغ وتفسير الجداول

-نتائج الدراسة الميدانية

-الاقتراحات والتوصيات

-خلاصة الفصل

-خاتمة

تمهيد:

يضم الاطار التطبيقي الجزء التحليلي من الدراسة ,بحيث يتم فيه عرض التحليل الكمي والكيفي وتفسير المعطيات المتحصل عليها ,ولتحقيق اهداف الدراسة نقدم نتائج الدراسة النهائية الذي هو جزء من الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة ,بحيث يتم فيها عرض نتائج كل سؤال من اسئلة الاستمارة التي تم توزيعها على المبحوثين.

السؤال الاول:اقضي معظم اوقات فراغي في ممارسة الالعاب الالكترونية

الجدول رقم 4يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال الاول:

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
ابدا	13	37.1
نادرا	6	17.1
احيانا	10	28.6
غالبا	1	2.9
دائما	5	14.3
المجموع	35	100.0

من خلال المعطيات المبينة في الجدول رقم (04)الذي يوضح اجابات التلاميذ على السؤال الاول وهو اقضي معظم اوقات فراغي في ممارسة الالعاب الإلكترونية ؟ حيث نلاحظ ان الاجابة على السؤال ب ابدا كانت الاكثر تكرارا ب 13 مرة وبنسبة 37.1 % تليها الاجابة احيانا ب 10 تكرار وبنسبة 28.6 % وتليها نادرا ب 6 تكرار وبنسبة 17.1 وتليها دائما ب 5 تكرار بنسبة 14.3 % في حين كانت الاجابة الاخيرة ب غالبا 1 وبنسبة 2.9 %. ومنه نستنتج ان التلاميذ المتمدرسين محل الدراسة ان اغلبهم يلعبون الالعاب الالكترونية الموجودة على الانترنت وهذا يعود الى المميزات التي تحتويها هذه الالعاب من حماس وإثارة تجعل من التلاميذ يدمنونها وهذا لتلبية احتياجاتهم ورغباتهم .

السؤال الثاني:عندما ابدا بممارسة الالعاب الالكترونية فلا استطيع التوقف عن اللعب ؟

الجدول رقم 5:يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 02 :

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
أبدا	13	37.1
نادرا	5	14.3
أحيانا	8	22.9
غالبا	3	8.6
دائما	6	17.1
المجموع	35	100.0

يبين الجدول رقم 05 إجابات تلاميذ عن السؤال رقم 02 وهو : عندما أبدا بممارسة العاب الإلكترونية فلا أستطيع التوقف عن اللعب ؟ حيث نلاحظ أن الإجابة على أبدا كانت الأكثر تكراراً ب 13 وبنسبة 37.1 ب% وتليها أحياناً ب 8 تكرار وبنسبة 22.9 % وتليها دائما ب 6 تكرار وبنسبة 17.1 %وتليها نادراً ب 5 تكرار وبنسبة 14.3 % حيث كانت الإجابة الاخيرة ب غالباً ب 3 تكرار وبنسبة 8.6 %

ومنه نلاحظ أن التلاميذ المتمدرسين لا يستطيعون التوقف عن اللعب وهذا يدل على اثر إدمانهم لهذه الألعاب .

السؤال الثالث أمارس الألعاب الإلكترونية لأتجنب ما يحصل لي في الحياة.

الجدول رقم 6يمثل إجابات تلاميذ الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 03

الاجابة	التكرار	النسبة المئوية
أبدا	22	62.9
نادرا	3	8.6
احياناً	1	2.6
غالباً	3	8.6
دائماً	6	17.1
المجموع	35	100.0

يوضح الجدول رقم 6 إجابات تلاميذ على السؤال رقم 3 و هو : أمارس ألعاب الإلكترونية لأتجنب ما يحصل لي في الحياة ؟ حيث كانت الإجابة ب أبداً ب 22 تكرار وبنسبة 62.9 % وتليها دائماً ب 6 تكرار وبنسبة 17.1 % ونلاحظ أن نادراً وغالباً لهما نفس التكرار ب 3 وبنسبة 8.6 % وتليهم أحياناً ب 1 تكرار وبنسبة 2.9 %

ومنه نستنتج أن أغلب التلاميذ في محل الدراسة لا يمارسون أبداً الألعاب الإلكترونية والتي أحياناً ما يستخدمونها في اللعب

السؤال 04 : من الصعب علي تقليص عدد الساعات التي امارس فيها ألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 7يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي ب ادرار على السؤال رقم 04

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
أبداً	19	54.3
نادراً	4	11.4
أحياناً	5	14.3
غالباً	2	5.7
دائماً	5	14.3
المجموع	35	100.0

من خلال البيانات الموجودة في الجدول أعلاه تجيب على السؤال رقم 04 من الصعب علي تقليص عدد الساعات التي أمارس فيها الألعاب الالكترونية حيث نلاحظ أن معظم الإجابات كانت ب أبدا وجاءت ب 19 تكرار وبنسبة 54.3 % في حين كانت أقل الإجابات هي الإجابة غالباً وجاءت ب 2 تكرار وبنسبة 5.7 %

ويعود هذا الفرق الشاسع في النسب الى التلاميذ المتمدرسين محل الدراسة من الصعب عليهم تقليص عدد الساعات التي يمارسون فيها الالعاب الالكترونية .

السؤال 05 : أغضب اذا لم أكن قادراً على ممارسة الالعاب الالكترونية

الجدول رقم 8يوضح اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 05

الاجابة	التكرار	النسبة المئوية
أبدا	21	60.0
نادرا	6	17.1
أحيانا	3	8.6
غالبا	2	5.7
دائما	3	8.6
المجموع	35	100.0

يوضح الجدول رقم 08 إجابات تلاميذ على السؤال رقم 05 وهو أغضب اذا لم أكن قادرا على ممارسة الالعاب الالكترونية ؟حيث نلاحظ أن الاجابة ب أبدا الاكثر تكرار ب 21 مرة وبنسبة 60.0 % وتليها الاجابة ب نادرا ب 6 تكرار وبنسبة 17.1 % اما أحيانا ودائما كان لديهم نفس التكرار ب 3 وبنسبة 8.6 %

ونلاحظ أن التلاميذ المتمدرسين محل الدراسة لا يغضبون على عدم ممارستهم للألعاب الالكترونية .

السؤال 06 : أدخل في شجار مع أفراد أسرتي وأصدقائي اذا حاولوا منعي من ممارسة الالعاب الالكترونية ؟

الجدول رقم 9يمثل اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار

الاجابة	التكرار	النسبة المئوية
أبدا	23	65.7
نادرا	2	5.7
احيانا	3	8.6
غالبا	4	11.4
دائما	3	8.6
المجموع	35	100.0

من خلال البيانات الموجودة في الجدول رقم 09 الذي بين اجابات تلاميذ على السؤال 06 وهو : أدخل في شجار مع افراد اسرتي وأصدقائي اذا حاولوا منعي من ممارسة الالعاب الالكترونية؟

حيث نجد أن أعلى نسبة تكرار هي الاجابة ب أبدا ب 23 تكرار وبنسبة 65.7 % وتليها اجابة ب غالبا ب 4 تكرار وبنسبة 11.4 % أما اقل اجابات نادراً ب 2 تكرار وبنسبة 5.7 %

وتدل هذه المعطيات على أن معظم تلاميذ المتمدرسين محل الدراسة لا يتشاجرون مع أفراد أسرتي اذ حاولوا منعي من ممارسة الالعاب الالكترونية

السؤال 07:أتجاهل أصدقائي وأفراد أسرتي عند ممارستي الالعاب الالكترونية ؟

الجدول رقم 10يمثل اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 07

الاجابة	التكرار	النسبة المئوية
ابدا	19	54.3
نادرا	4	11.4
احيانا	2	5.7
غالبا	4	11.4
دائما	6	17.1
المجموع	35	100.0

يبين الجدول رقم 10 إجابات التلاميذ على السؤال رقم 7 أتجاهل أصدقائي وأفراد أسرتي عند ممارستي الالعاب الالكترونية حيث نلاحظ أن اكثر الاجابات ابداً ب 19 تكرار وبنسبة 54.3 % وبعدها جاءت دائما ب 6 تكرار وبنسبة 17.1 % وبنفس التكرار في اجابة غالبا ونادرا ب 4 تكرارات وبنسبة 11.4 % اخيرا احيانا ب 2 تكرار وبنسبة 5.7 % .

ومن خلال تلك المعطيات نلاحظ ان معظم التلاميذ محل الدراسة لا يتجاهلون اصدقائهم وأفراد اسرتهم عند ممارستهم للأ لعاب الالكترونية

السؤال 08:من الصعب علي إجابة الاخرين عن الوقت الذي اقضيه في ممارسة الالعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 11يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 08

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	13	37.1
نادرا	4	11.4
احيانا	5	14.3
غالبا	7	20.0
دائما	6	17.1
المجموع	35	100.0

من خلال البيانات الموجودة في الجدول اعلاه وهي إجابات التلاميذ على السؤال رقم 8 من الصعب علي إجابة الاخرين عن الوقت الذي اقضيه في ممارسة الالعاب الالكترونية حيث نجد ان الاجابة الاكثر تكرار هي ابدا والتي تقدر ب 13 تكرار و بنسبة 37.1 في حين نجد ان نادرا اقل عدد تكرار ب 4 وبنسبة 11.4 % .

يعود سبب هذا التفاوت في النسب ان اغلب التلاميذ المتمدرسين محل الدراسة يسهل عليهم اجابة الاخرين اثناء لعبهم بالألعاب الالكترونية .

السؤال رقم 09:أشعر ان ممارستي للألعاب الالكترونية يحرمني من النوم .

الجدول رقم 12:يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 09.

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	20	57.1
نادرا	1	2.9
احيانا	8	22.9
غالبا	1	2.9
دائما	5	14.3
المجموع	35	100.0

من خلال الجدول رقم 12 يتبين لنا ان اجابات التلاميذ على سؤال أشعر ان ممارستي للألعاب يحرمني من النوم كانت بالنحو التالي : ابدا بتكرار 20 وبنسبة 57.1 % و احيانا بتكرار 8 وبنسبة 22.9 % وتاليها دائما بتكرار 5 وبنسبة 14.3 % وبنفس التكرار في غالبا ونادرا ب 1 تكرار وبنسبة 2.9 % .

ومنه نستنتج ان اكثرية التلاميذ الالعاب الالكترونية لا تجعلهم يشعرون بالحرمان من النوم.

السؤال رقم 10:اترك مهامي الحياتية عند ممارسة الألعاب الالكترونية .

الجدول رقم 12يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 10.

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	20	57.1
نادرا	6	17.1
احيانا	2	5.7
غالبا	4	11.4
دائما	3	8.6
المجموع	35	100.0

يوضح الجدول رقم 13 اجابة التلاميذ على السؤال رقم 10 والمتمثل في : اترك مهامي الحياتية عند ممارسة الالعاب الالكترونية.حيث جاءت النسب متقاربة بعض الشيء فالإجابة الاكثر تكراراً هي ابداً ب 20 تكرار وبنسبة 57.1 % وتاليها نادرا ب 6 تكرار وبنسبة 17.1 % ثم غالباً بتكرار 4 وبنسبة 11.4 % وتليها دائماً ب 3 تكرار وبنسبة 8.6 % و اخيراً احياناً ب 2 تكرار و5.7 %.

ومنه نلاحظ ان اكثر التلاميذ يوفقون بين مهامهم اليومية وممارستهم للألعاب الالكترونية.

السؤال رقم 11:أفكر بممارسة الالعاب الالكترونية حتى لو لم اكن قريبا من جهاز كمبيوتر او هاتف ذكي

الجدول رقم 13يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 11

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	15	42.9
نادرا	5	14.3
احيانا	8	22.9
غالبا	4	11.4
دائما	3	8.6
المجموع	35	100.0

تبين المعطيات الموجودة في الجدول رقم 14 الاجابة على السؤال رقم 11 والمتمثل في افكر بممارسة الالعاب الالكترونية حتى لو لم اكن قريبا من جهاز كمبيوتر او هاتف ذكي.حيث نجد النسبة الاكثر في التكرار في اجابة ابدا بتكرار 15 وبنسبة 42.9 %واقلهم دائما ب 3 تكرار وبنسبة 8.6 % .

نلاحظ من خلال اجابات المراهقين المتمدرسين محل الدراسة بعده عن جهاز الكمبيوتر والهاتف لا يجعله يفكر في ممارسة الالعاب الالكترونية.

السؤال رقم 12:أشعر انني احتاج الى المزيد من الوقت في ممارسة الالعاب الالكترونية ؟

الجدول رقم 14يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 12

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	19	54.3
نادرا	3	8.6
احيانا	7	20.0
غالبا	2	5.7
دائما	4	11.4
المجموع	35	100.0

من خلال البيانات الموجودة في الجدول اعلاه والتي تجيب على السؤال رقم 12 أشعر انني احتاج إلى المزيد من الوقت في ممارسة الالعاب الالكترونية . نجد ان اكثر الاجابات تكراراً ابدا ب 19 تكرار و بنسبة 54.3 %

السؤال رقم 13:حاولت الابتعاد عن ممارسة الالعاب الالكترونية دون جدوى؟

الجدول رقم 15:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 13

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	19	54.3
نادرا	3	8.6
احيانا	3	8.6
غالبا	3	8.6
دائما	6	17.1
المجموع	35	100.0

من خلال بيانات الموجودة في الجدول اعلاه والتي تجيب على السؤال 13:حاولت الابتعاد عن الالعاب الالكترونية دون جدوى ؟ نجد ان اكثر الاجابات تكرار أبدأ ب 19 تكرار وبنسبة 54.3 وتليها دائما ب 6 تكرار وبنسبة 17.1 ونجد ان لهم نفس التكرار عند نادرا وأحيانا وغالبا ب 3 تكرار وبنسبة 8.6% .

نستنتج من خلال معطيات الموجودة في الجدول اعلاه يتبين لنا ان معظم الاجابات متقاربة حيث ان المتمدرسين كل منهم لم يحاولوا الابتعاد عن الابتعاد عن الالعاب الالكترونية

السؤال رقم 14:أشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة الألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 16:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال رقم 14.

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	22	62.9
نادرا	4	11.4
احيانا	3	8.6
غالبا	3	8.6
دائما	3	8.6
المجموع	35	100.0

من خلال البيانات الموجودة في الجدول اعلاه والذي يوضح إجابات المراهقين المتمدرسين على السؤال رقم 15 أشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة الالعاب الالكترونية حيث ان اكثر الاجابات تكرارا هي الاجابة ب أبدا ب 22 تكرار وبنسبة 62.9 % وتليها الاجابة ب نادرا ب 4 تكرار و بنسبة 11.4 % اما احيانا وغالبا ودائما لهم نفس التكرار ب 3 وبنسبة 8.6 %.

من خلال تلك الاجابات يتضح لنا ان اغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا يشعرون بالقلق عند توقفهم عن ممارسة الالعاب الالكترونية

السؤال رقم 15:أفضل الأوقات عندي هو الوقت الذي أمارس فيه الالعاب

الالكترونية ؟

الجدول رقم 17:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 15

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	14	40.0
نادرا	5	14.3
احيانا	7	20.0
غالبا	5	14.3
دائما	4	11.4
المجموع	35	100.0

يوضح الجدول رقم 18 اجابات المراهقين على السؤال 15 أفضل الاوقات عندي هو الوقت الذي امارس فيه الالعاب الالكترونية يتبين لنا من خلال الاجابات الموجودة في الجدول أعلاه ان معظم الاجابات كانت ب أبداً حيث جاءت ب 14 تكرار وبنسبة 40 % في حين نجد ان اقل نسبة تكرار في دائما بتكرار 4 وبنسبة 11.4 %.

ومنه نلاحظ أن اغلب المراهقين المتمدرسين لا يفضلون الاوقات التي يمارسون فيها الالعاب الالكترونية .

السؤال رقم 16:اعتقد أن افضل الانجازات العالمية هي الالعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 19:

الجدول رقم 18يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 16

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	22	62.9
نادرا	5	14.3
احيانا	2	5.7
غالبا	1	2.9
دائما	5	14.3
المجموع	35	100.0

من خلال المعطيات الموجودة في الجدول رقم 19 الذي يحتوي على اجابات المراهقين على السؤال رقم 16 اعتقد أن افضل الانجازات العالمية هي الالعاب الإلكترونية حيث نجد ان اكثر الاجابات تكرار هي ابدا بتكرار 22 نسبة 62.9 % في حين اقل نسبة تكرار كانت في الاجابة ب غالبا بتكرار 1 وبنسبة 2.9 % .

يدل هذا التباعد في النسب على ان معظم التلاميذ لا يرون ان افضل الانجازات هي الالعاب الالكترونية .

السؤال رقم 17:أضحي بنشاطات اجتماعية وأكاديمية من أجل ممارسة الالعاب الالكترونية

الجدول رقم 19الجدول يمثل اجابات التلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 17

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	26	74.3
نادرا	1	2.9
احيانا	3	8.6
غالبا	2	5.7
دائما	3	8.6
المجموع	35	100.0

يتبين لنا من خلال المعطيات الموجودة في الجدول رقم 20 اجابات السؤال رقم 17 والمتمثل في :أضحي بنشاطات اجتماعية وأكاديمية من أجل ممارسة الالعاب الالكترونية من خلال تحليلنا للجدول الموجود أعلاه لاحظنا تقارب في النسب حيث جاءت الاجابة ب ابداً ب 26 تكرار وبنسبة 74.3 % وبنفس التكرار في دائما وأحيانا بتكرار 3 وبنسبة 8.6 % و تليها غالبا ب 2 تكرار وبنسبة 5.7 واقل الاجابات نادرا ب 1 تكرار و بنسبة 2.9 %

منه نستنتج ان اكثر التلاميذ يقوم بنشاطاتهم الاجتماعية والأكاديمية بأكمل وجه بالرغم من ممارستهم الالعاب الالكترونية.

السؤال 18:امارس الالعاب الالكترونية من اجل الهروب من مشاكل الحياة.

الجدول رقم 20:يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 18

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	18	51.4
نادرا	4	11.4
احيانا	3	8.6
غالبا	5	14.3
دائما	5	14.3
المجموع	35	100.0

نلاحظ من خلال الجدول رقم 21 والذي يحتوي على اجابات المتمدرسين على السؤال رقم 18 **امارس الالعاب الالكترونية من اجل الهروب من مشاكل الحياة.** حيث نجد ان اكثر اجابات تكرار هي ابدا ب 18 تكرار وبنسبة 51.4 واقلهم تكرار هي احيانا ب 3 تكرار وبنسبة 8.6 % في حين تبقى الاجابات الاخرى متوسطة وبنسب متفاوتة فيما بينها.

يبين لنا من خلال المعطيات الموجودة في الجدول اعلاه ان اكثر من نصف المراهقين محل الدراسة يمارسون الالعاب الالكترونية من اجل التسلية والترفيه .

السؤال 19:أستطيع ان اتغلب على مشاعر العجز التي تنتابني بممارسة الالعاب الالكترونية .

الجدول رقم 21:يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 19

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	17	48.6
نادرا	3	8.6
احيانا	4	11.4
غالبا	7	20.0
دائما	4	11.4
المجموع	35	100.0

يوضح الجدول رقم 22 اجابات المراهقين على السؤال 19:أستطيع ان اتغلب على مشاعر العجز التي تنتابني بممارسة الالعاب الالكترونية ؟ نلاحظ ان الاجابة ب ابدأ كانت هي الاكثر تكرار حيث جاءت ب 17 تكرار وبنسبة 48.6 % اما نادرا فهي اقل الاجابات تكرار ب 3 تكرار وبنسبة 8.6 %.

من خلال اطلاعنا على البيانات الموجودة في الجدول يتبين لنا ان اغلب المراهقين المتمدرسين لا يستطيعون التغلب على مشاعر العجز التي تنتابهم بممارسة الالعاب الالكترونية .

السؤال 20:أشعر باني أفضل عند ممارستي للألعاب الالكترونية .

الجدول رقم 22يمثل إجابات تلاميذ ثانوية الشهيد عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 20

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	14	40.0
نادرا	6	17.1
احيانا	6	17.1
غالبا	4	11.4
دائما	5	14.3
المجموع	35	100.0

يبين الجدول اعلاه اجابات المراهقين على السؤال رقم 20 :أشعر باني أفضل عند ممارستي للألعاب الالكترونية حيث نجد ان اغلب الاجابات كانت ب ابدأ ب 14 تكرار وبنسبة 40.0 وبنفس التكرار عند نادرا و احيانا ب 6 وبنسبة 17.1 % وتليها دائما ب 5 تكرار وبنسبة 14.3 % واقل الاجابات هي غالبا ب 4 تكرار وبنسبة 11.4 % .

ومنه نلاحظ انه بالرغم من ادمانهم على الالعاب الالكترونية إلا انهم يوجد لديهم اشياء اخرى تجعلهم يشعرون بأنهم افضل وهذا يدل على عكس التلاميذ المتبقين التي اجريت عليهم الدراسة

السؤال 21:أفضل ممارسة الالعاب الالكترونية على الالعاب الاخرى.

الجدول رقم 23:يمثل اجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 21

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	16	45.7
نادرا	4	11.4
احيانا	3	8.6
غالبا	7	20.0
دائما	5	14.3
المجموع	35	100.0

نلاحظ من خلال الجدول رقم 24 الذي يوضح اجابات المتمدرسين على السؤال 21: أفضل ممارسة الالعاب الالكترونية على الالعاب الاخرى.نجد ان اكثر الاجابات تكرارا هي ابدا ب 16 تكرار وبنسبة 45.7 واقل الاجابات هي احيانا ب 3 تكرار وبنسبة 8.6 % .

هذا الاختلاف في النسب يدل على ان اكثرية المراهقين لا يفضلون الالعاب الالكترونية على الالعاب الاخرى وهذا راجع الى ممارستهم مختلف الالعاب

السؤال 22:أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة الالعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 24يمثل إجابات تلاميذ ثانوية عبيدي محمد ب ادرار على السؤال 22

الاجابة	التكرارات	النسبة المئوية
ابدا	20	57.5
نادرا	2	5.7
احيانا	4	11.4
غالبا	5	14.3
دائما	4	11.4
المجموع	35	100.0

نلاحظ من خلال الجدول اعلاه الذي يتضمن الاجابة على السؤال رقم 22 :أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة الالعاب الإلكترونية ؟ ان معظم الاجابات كانت ب ابدأ ب 20 تكرار وبنسبة 57.5 % واقل الاجابات تكرارا نادرا ب 2 تكرار وبنسبة 5.7%.

ومنه نلاحظ ان اكثرية التلاميذ لا يشعرون بالتعاسة عندما تمنعهم الظروف من ممارسة الالعاب الالكترونية .

عرض نتائج الفرضية الاولى :

منطوق الفرضية الجزئية الأولى:"توجد فروق بين الجنسين في الادمان على الالعاب الالكترونية "

الجنس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة t	Sig
ذكور	18	57.38	30.75	33	2.23	0.03
اناث	17	38.52	16.80			

من خلال الجدول نلاحظ ان قيمة sig بلغت 0.03 وهي اقل من مستوى الدلالة 0.05 ومنه المتوسط الحسابي للذكور 57.38 والإناث 38.52 وتليها الانحراف المعياري للذكور 30.75 والإناث 16.80 ودرجة الحرية للذكور والإناث هي 33 والقيمة t 2.23 وبالتالي توجد فروق دالة إحصائيا بين الذكور و الإناث في مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية لصالح الذكور .

-توجد فروق في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لتعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.

مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

من خلال نتائج الفرضية المتوصل إليها يتضح لنا فرق دال احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الثانوية يعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور وهذه النتيجة تتفق مع نتائج عدة دراسات نذكر منها دراسة "اسبينوزا" espinosa(2006) ودراسة بكري(2012) ودراسة سبتي(2013)

ونرى وجود اختلاف ببن الجنسين في الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى طبيعة نوعية التربية التي يتلقاها كل من الذكور والإناث حيث تعطى الحرية أكثر للذكور على غرار الإناث ، ويعد الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند الذكور في المدارس اليوم أكثر انتشار.

-عرض نتائج الفرضية الثانية :

منطوق الفرضية الجزئية الثانية " توجد فروق بين الجنسين في التحصيل الدراسي "

الجنس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف	درجة الحرية	القيمة t	Sig
ذكور	18	7.08	3.55	33	2.53	1.86
إناث	17	9.88	2.93		2.54	

من خلال الجدول نلاحظ ان قيمة sig بلغت 1.86 وهي اكثر قيمة من مستوى الدلالة 0.05 ومنه المتوسط الحسابي للذكور 7.08 والإناث 9.88 وتليها الانحراف المعياري للذكور 3.55 والإناث 2.93 ودرجة الحرية للذكور والإناث هي 33 والقيمة t 2.53 للذكور و 2.54 للإناث .

-توجد فروق في مستوى التحصيل الدراسي لتعزى في متغير الجنس لصالح الإناث.

مناقشة نتائج الفرضية الثانية :

من خلال نتائج الفرضية المتوصل إليها يتضح لنا فرق دال إحصائيا في مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الثانوية يعزى لمتغير الجنس لصالح الاناث وهذه النتيجة تتفق مع نتائج عدة دراسات نذكر منها دراسة "شريف نزيهة "(2017) والتي بعنوان المهارات الاجتماعية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية والتي اشارت بعض نتائجها بأنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في التحصيل تعزى للجنس لصالح الاناث ,ودراسة "دانيل وسوزان "(2014)التي اجرت تحليلا على اداء الاناث والذكور و اظهرت نتائجها تفوق الاناث في نتائج المدرسة و اوضح رتشارد وآخرون (2012) ان معدل الذكاء لدى الاناث مرتفع عن نظريه لدى الذكور .

نرى وجود اختلاف في مستوى التحصيل الدراسي لصالح الاناث حيث يلعب اسلوب التحصيل العلمي المختلف لدى كل من الذكور والإناث دورا في تفوق ألإناث الاتي يسعين عادة لتركيز على فهم المادة .

عرض نتائج الفرضية العامة :

منطوق الفرضية العامة " توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي"

	العينة	معامل بيرسون	Sig
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	35	-0.89	0.000
التحصيل الدراسي			

من خلال الجدول نلاحظ قيمة sig 0.000 وهي دالة إحصائية عند دلالة 0.01 ومعامل بيرسون الذي بلغ 0.89- وهو معامل مرتفع يدل على أنه توجد علاقة عكسية وضعيفة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي لأن معامل بيرسون سالب وهذا معناه أنه كلما زاد مستوى الإدمان لدى تلاميذ المرحلة الثانوية نقص التحصيل الدراسي.

مناقشة نتائج الفرضية العامة :

من خلال نتائج الفرضيات المتوصل اليها يتضح لنا وجود علاقة عكسية بين الادمان على الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ المتمدرسين وتتفق مع نتائج عدة دراسات نذكر منها دراسة "اميرة مشري (2016) والتي اكدت دراستها ان استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية يؤثر على تحصيله الدراسي ويرجع ذالك الى افراطه في استخدام الالعاب ,دراسة " رشيدة ,وآخرون (2018)" والتي استطاعوا الخروج منها بجملة من النتائج أهمها ان النسبة الاكبر من المبحوثين انخفضت درجة تحصيلهم الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب الالكترونية وكثرة استخدامها وان النسبة الاكبر منهم تدنت درجة تحصيلهم بعد استخدامهم الالعاب الالكترونية.

خلاصة الفصل :

تطرقنا في هذا الفصل الى تفريغ البيانات وتبويبها وتصنيفها حسب المتغيرات فبهذا توصلنا الى نتائج العامة لدراسة والتي شكلت نقاط أساسية لمناقشة النتائج المتوصل اليها على ضوء الدراسات السابقة كما أننا تطرقنا الى مجموعة من التوصيات و الاقترحات .

خاتمة

خاتمة:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في اثر الإدمان على الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ بثانوية زاوية كنته حيث يمكن القول أن الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث اصبحت تتيح لتلميذ فرص التعلم والاكتشاف و ألمغامرة لها مميزات عديدة كما انها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية ألجودة كما تمكنت هذه الالعاب ايضاً من السيطرة على عقول التلاميذ وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها , لان اللعب عند الأشخاص كان مقتصراً فقط على الالعاب التقليدية التي تمارس في الشارع او المنزل او المدرسة مع ألأصدقاء لكن اليوم في ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي شهدها العالم اتاح للمراهق وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو العاب جديدة تسمى بالألعاب الالكترونية و تخليه عن الالعاب التقليدية لكن من جانب اخر لها تأثيرات جانبية خاصة على التحصيل الدراسي للمراهق المتمدرس بسبب الافراط في واستخدامها حيث حاولنا ان نلم بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الالعاب الالكترونية مهددة لتحصيل الجيد للتلميذ حيث يعتبره اغلب افراد العينة ان الالعاب الالكترونية هي وسيلة للترفيه والتسلية بالدرجة الاولى كونها وسيلة حديثة للعب ومن خلال إجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من تلاميذ ثانوية عبيدي محمد بزاوية كنته استطعنا ان نلخص ان الالعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ من خلال النتائج العامة للتساؤلات لان الالعاب الالكترونية اصبحت الوسيلة المفضلة لملئ اوقات فراغه باعتبارها مصدر لتسليه والترفيه لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يؤدي إلى اثار سلبية خاصة في غياب الرقابة الابوية وانعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الافراط في استخدامها.

الاقتراحات والتوصيات :

من خلال ما سبق من الدراسة نستنتج بعض الاقتراحات والتوصيات وهي كالأتي :

-توعية التلاميذ من خطورة الالعاب الالكترونية وذالك لما تلحقه من سلبيات بدنية وفكرية ونفسية.

-توفير اقتراحات بديلة لتلك الالعاب الالكترونية كممارسة النشاطات البدنية.

-ضرورة مراقبة الاولياء لأبنائهم أثناء استعمال الالعاب الالكترونية من حيث اختيار نوع الالعاب وتحديد مدة معينة مخصصة للعب.

-تذكير التلاميذ المراهقين بضرورة التركيز على الدراسة وعدم الانشغال بمجال الالعاب.

-بناء الحصانة في نفس المراهق ليبتعد ذاتيا عن مل ما هو ضار ومخالف للعادات والتقاليد وممارسة الالعاب العنيفة التى ترسخ فيه الافكار السيئة.

قائمة المصادر

و المراجع

قائمة المصادر والمراجع

-أبو علاء رجاء محمود نادية محمود شريف، **الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية**، ط1،الكويت – دار القلم 1983

-أحمد مزيود، **اثر التعليم التحضيري على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات**، رسالة ماجستير، غير منشورة جامعة بوزريعة ،2008-2009

-الأسطل يعقوب يونس خليل **المشكلات النفس الاجتماعية والانحرافات السلوكية لدى المترددين على مراكز الانترنت** ، رسالة الماجستير ، جامعة خان يونس ، غزة2011

-العصبي سلطان غائض **ادمان الانترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة الرياض** ، رسالة ماجستير ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية كلية الدراسات العليا قسم العلوم الاجتماعية 2010

-العيسوي عبد الرحمان ، **سيكولوجية الإدمان وعلاجه** ، دار العربية لنشر والتوزيع –بيروت

-أرنوط بشرى ,اسماعيل احمد ,ادمان الانترنيت وعلاقته بكل من ابعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين ,مجلة كلية التربية بالزقازيق ,جامعة الزقازيق ,2007.

-اميرة مشري ,اثر الالعاب الالكترونية على الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لتلميذ الجزائري ,رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال ,تخصص اتصال جماهيري ,دراسة ميدانية ,من منظور عينة من الاولياء ,بمدينة ام البواقي.

-الخوالدة محمد ,2003,اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالته التربوية في انماء شخصياتهم ,عمان ,دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة

-الهد لق ,عبد الله 2012 ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام ,الرياض ,جامعة الملك سعود

-بركات خليفة **الاختبارات والمقياس ألطبيعية** ج2 ، ط2 ، مصر ، دار مصر للطباعة ، 1995

– بركات وجدي محمد وتوفيق عبد المنعم توفيق ، **الأطفال والعلوم الافتراضية "امال وإخطار"** مؤتمر الطفولة في عالم متغير ، البحرين

بوصلعة كلثوم ,علاقة الالعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة ,داخل المؤسسة التربوية مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علم اجتماع التربية تخصص علم اجتماع التربية ,دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة ادرار.

–بدوي احمد مصطلحات التربية وعلم النفس ,دار الفكر العربي ,القاهرة ,1980.

–حمص رولا ، **ادمان الانترنت عند الشباب وعلاقته بمهارات التواصل الاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة دمشق**

حنان عبد الحميد الغناني ,اللعب عند الاطفال ,الطبعة الاولى,دار الفكر للطباعة والنشر ,عمان ,الاردن,2002.

–خالد ألقرشي **ما هي أنواع الألعاب الإلكترونية وأي نوع تفضله ؟** عرب هردوير، https://arahardwar .net

–رندا محمد سيد احمد **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات دراسة تنبؤيه**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية ، الجزائر العدد 51 المجلد 3 يوليو 2020

–رشا أبو قاسم **أنواع الألعاب ألالكترونية** المراسل www.armsale.com

– رشيد أورسلان، **التسيير البيداغوجي في مؤسسات التعليم** ، ط2–قصر الكتاب ، الجزائر

–محمد برو، **اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية** ، د ط ، دراسة نظرية للطلبة الجامعيين والمشتغلين في التربية والتعليم ، دار الامل ، د ب

–محمد حسن لمعايرة، **المشكلات الصفية التعليمية الاكاديمية** ، ط 1 ، دار المسيرة ، الأردن ، 2000

–محمد لزهر بن فاسمي **سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الاسرة في التعامل معها**، www.reseachgate.net

-مصطفى منصوري **التأخر الدراسي وطرق علاجه** ، ط 2 ، دار العرب للنشر والتوزيع ، 2005

-عبد العزيز صالحي ، **التربية الجديدة** ، ط 1 ، دار المعرفة ، د ب ، د س

-عبد العالي ألجسماني **علم النفس وتطبيقاتها الاجتماعية التربوية** ، ط1 ، الدار العربية للعلوم ، 1994

-عبد العزيز المعايطة الجغيمان محمد عبد الله ، **مشكلات تربوية معاصرة**، ط2 ، دار الثقافة -الأردن

- علي عبد الرحيم صالح ، **المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية** ، ط 1 ، دار ومكتبة الحامد -عمان

-فهد عبد العزيز الغفيلي ، **الألعاب الالكترونية خطر غفلتنا عنه يهدد الاسرة والمجتمع**، noor book.com

-فاديا موسى , **أنواع الألعاب الإلكترونية**، fd-googlesites https://arahardware.net

-فاطمة السعيدي همال , **الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير** دار الخليج https://books google.dz

-قويدر مريم **اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال** مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص مجتمع المعلومات – قسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والأعلام جامعة الجزائر

-همال فاطمة,**الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري** , مذكرة مكملة لنيل الماجستير تخصص الاعلام والاتصال الحديثة قسم علوم والاتصال كلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعسلوم السياسية , جامعة الحاج لخضر باتنة – الجزائر

-وسام سالم نايف **تأثير الالعاب الالكترونية على الطفل,** دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية 7-10 سنوات بابل 2015

- يامنة عبد القادر سماعيلي , **أنماط التذكير ومستويات التحصيل الدراسي ,** ط1 , اليازوري- الاردن

chalton: a fqctorqnqiytique in ventions of coputure and addiction - engage;ent journal of british of psycholgie

-**introduction to social psycholgie,laquelle puplislin**;iles,h,wolfga;g,

-جلال خالد محمد السعيد ,تأثير الاستخدام المفرط للانترنيت على بعض المتغيرات الشخصية لدى طلاب الجامعة ,المجلة المصرية للدراسات النفسية ,القاهرة ,2005.

-دلال الو اعر 2016,تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري ,مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر في علوم الاعلام والاتصال ,تخصص صحافة و اعلام الكتروني ,دراسة ميدانية على عينة من اولياء بمدينة عين ميلة ,ام البواقي.

-زكرياء الشربيني ,مناهج البحث العلمي ,الاسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة ,ط 1 ,دار الفكر العربي ,القاهرة ,2012.

-عبد الهادي نبيل 2004,سيكولوجية اللعب و اثرها في تعلم الاطفال ,عمان ,دار وائل للنشر والتوزيع

-مروان عبد الحميد ابراهيم ,اسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع ,عمان ,ط 1 ,القاهرة ,2018.

-محمود جمال السلخي ,التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به ,ط1 ,دار الرضوان ,عمان ,2013.

-محمد الصديق محمد حسن ,مرحلة المراهقة بين مسؤولية الاسرة ودور المجتمع,مسؤول التحقيقات الصحفية ,سكريتارية التحرير,2005.

-محمد بن مكرم بن منظور المصري ,لسان العرب ,الجزء 13 ,دار الصادر ,بيروت ,2009.

-موريس انجرس ,منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية ,ترجمة ,بوزيد صحراوي ,كمال بوشرف ,سعيد سبعون ,ط 2 ,دار القصبة للنشر والتوزيع ,الجزائر ,2008.

-سميحة برتيمة ,الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي ,دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر ,رسالة ماجستير ,جامعة محمد خضير بسكرة ,كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية ,الجزائر ,2017.

-عبد الغاني عمار ,منهجية البحث في علم اجتماع ,الاشكاليات ,التقنيات ,المقاربات دار الطليعة للطباعة والنشر ,بيروت ,2008.

-عبيد الحربي ,فاعلية الالعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي ,وبقاء اثر التعلم في الرياضيات ,رسالة دكتورة ,جامعة ام القري ,المملكة العربية السعودية ,2002.

-عكاشة ,محمود فتحي ,الصحة النفسية مطبعة الجمهورية ,الاسكندرية ,مصر 1999.

-كوثر هاني ,اثر الالعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين ,رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر ,في علم الاعلام والاتصال ,دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الامير عبد القادر مدينة خميس مليانة .

-لآرامي وفالي ,البحث في الاتصال عناصر المنهجية ,ترجمة مجموعة من الاساتذة ,مراجعة وتدقيق ,فضيل دليو , ط1 ,مخبر علم اجتماع الاتصال ,جامعة منثوري قسنطينة ,الجزائر ,2009.

-لؤلؤة حمادة وحسين عبد اللطيف ,2002,الصلابة النفسية والرغبة في التحكم لدى طلبة الجامعة مجلة دراسات نفسية ,مجلد 12 ,العدد الثاني

-لورنيس ولتزر ,سيبرز ميلو و اخرون 2002,سيكولوجية العدوان ,ترجمة عبد الكريم ناصيف دار منارات للنشر ,عمان ,الاردن .

الملاحق

جامعة أحمد درايعية – أدرار
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

- قسم علم النفس
- تخصص علم النفس المدرسي

استمارة استبيان

أعزائي التلاميذ:
السلام وعليكم ورحمة الله وبركاته

في إطار إعداد دراسة لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي والتي عنوانها " الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي "، نضع بين أيديكم هذه الإستمارة، ونأمل منكم تخصيص جزء من وقتكم الثمين في الاجابة عن الأسئلة المرفقة بكل مصداقية، وذلك بوضع علامة (X) أمام العبارة التي تتماشى مع رأيكم، علما بأن هذه الاجابات ستعمال بكل سرية، حيث أنها لغرض البحث العلمي، شاكرين ومقدرين حسن تعاونكم معنا وشكرا.

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

المستوى الدراسي: أولى ثانوي ☐ ثانية ثانوي ☐ الثالثة ثانوي ☐

المعدل السنوي ☐

فقرات مقياس الألعاب الالكترونية

الرقم	مضمون الفقرة	مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية				
		دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	أبداً
1	أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الالكترونية.					
2	عندما أبدا بممارسة الألعاب الالكترونية فلا استطيع التوقف عن اللعب.					
3	أمارس الألعاب الالكترونية لأتجنب ما يحصل لي في الحياة.					
4	من الصعب علي تقليص عدد الساعات التي أمارس فيها الألعاب الالكترونية.					
5	أغضب إذا لم أكن قادرا على ممارسة الألعاب الالكترونية.					
6	أدخل في شجار مع أفراد أسرتي وأصدقائي إذا حاولوا منعي من ممارسة الألعاب الالكترونية.					
7	أتجاهل أصدقائي وإفراد أسرتي عند ممارستي الألعاب الالكترونية.					
8	من الصعب علي إجابة الآخرين عن الوقت الذي أقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية.					
9	أشعر أن ممارستي للألعاب الالكترونية يحرمني من النوم.					
10	أترك مهامي الحياتية عند ممارسة الألعاب الالكترونية.					
11	أفكر بممارسة الألعاب الالكترونية حتى لو لم أكن قريبا من جهاز كمبيوتر أو هاتف ذكي.					
12	أشعر أنني أحتاج إلى المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الالكترونية.					
13	حاولت الابتعاد عن ممارسة الألعاب الالكترونية دون جدوى.					
14	اشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة الألعاب الالكترونية.					
15	أفضل الأوقات عندي هو الوقت الذي أمارس فيه الألعاب الالكترونية.					
16	أعتقد أن أفضل الانجازات العالمية هي الألعاب الالكترونية.					
17	أضحي بنشاطات اجتماعية وأكاديمية من اجل ممارسة الألعاب الالكترونية.					
18	أمارس الألعاب الالكترونية من أجل الهروب من مشاكل الحياة.					
19	أستطيع أن أتغلب على مشاعر العجز التي تنتابني بممارسة الألعاب الالكترونية.					
20	أشعر بأني أفضل عند ممارستي للألعاب الالكترونية.					
21	أفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على الألعاب الأخرى.					
22	أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة الألعاب الالكترونية.					

3

ملحق رقم : نتائج الفرضية الجزئية الأولى

Group Statistics

	البيانتا الشخصة	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
_الالعاب_مقياس الالكترونية	ذكر	18	57.3889	30.75355	7.24868
	أنثى	17	38.5294	16.80817	4.07658

ملحق رقم : نتائج الفرضية الجزئية الثانية

Group Statistics

	البيانتا الشخصة	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
معدلا ت	ذكر	18	7.0833	3.55730	.83846
	أنثى	17	9.8824	2.93433	.71168

ملحق رقم : نتائج الفرضية العامة

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
معدلات	Equal variances assumed	1.823	.186	-2.531-	33	.016	-2.79902-	1.10595	-5.04909-	-.54895-
	Equal variances not assumed			-2.545-	32.433	.016	-2.79902-	1.09978	-5.03802-	-.56002-

Correlations

		الالكترونية_الالعاب_مقياس	معدلات
الالعاب_مقياس الالكترونية	Pearson Correlation	1	-.890-**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	35	35
معدلات	Pearson Correlation	-.890-**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	35	35

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).