الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الشق الثاني من مرحلة التعليم الأساسي ." دراسة ميدانية بمنطقة القصير محلة اولاد علي بترهونة"

يونس محمد الزرقاني **عبدالرزاق محمد سليم**

قسم معلم فصل **قسم الإدارة والتخطيط التربوي**

كلية التربية – جامعة الزيتونة

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلي التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الشق الثاني من مرحلة التعليم الأساسي واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة للدراسة ، وتكونت عينة الدراسة من (50) تلميذ وتلميذه واسفرت نتائج الدراسة على ان معظم أفراد العينة يفضلون العاب الحروب والقتال ، وأن معظمهم يمارس الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ثلاث ساعات ، وقد أدت ممارستهم للألعاب الإلكترونية الي اكتسابهم معلومات جديدة ، و أن أغلب أفراد العينة دوافعهم لممارستها من أجل ملء الفراغ كما أن أغلب أفراد العينة قد تحصلوا على درجات متدنية نتيجة قضائهم وقت طويل والسهر ليلا على ممارستها .

الكلمات المفتاحية : الألعاب الإلكترونية – التحصيل الدراسي– مرحلة التعليم الأساسي

المقدمة

شهد هذا العصر تطوراً كبيراً في المجالات التكنولوجية ووسائل الاتصال ونتيجة لهذا التطور تم اختراع وسائل لم تكن موجوده من قبل مثل الهواتف الذكية وأجهزة الحواسيب وغيرها من الأجهزة الأخرى ، وولادة أجيال من الألعاب الإلكترونية التي أنجذب إليها العديد من شرائح المجتمع وكانوا عرضة للسلبيات وبعض الإيجابيات فمن جانبها الايجابي دفعهم الي زيادة التركيز و القدرة على

التفكير واكسابهم مهارات التخطيط وحل المشكلات ومن الجانب الأخر السلبي أصبح العديد منهم أسرى للعالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع .

وقد أكدت بعض الدراسات السابقة أن للألعاب الإلكترونية أثار إيجابية واخرى سلبية خاصة في حالات الادمان على استخدامها فبعضها يشجع على العدوان والعنف (شيخ ، وبن سليمان 2022) وبما أن أكثر الفئات استخداماً لهذه الألعاب هم الأطفال فاصبحوا يقبلون عليها كوسيلة تزودوهم بالمعلومات وتدفعهم لتعلم ومن ناحية أخرى في ظل استخدامهم المفرط لهذ الألعاب وفي غياب الرقابة أصبحت تلهيهم عن أداء واجباتهم المدرسية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي (الأسود، و لوحيدي، 2019)

مشكلة الدراسة

تعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب انتشاراً وذلك نتيجة التطور العلمي والتكنولوجي فهي لم تكن معروفة من قبل وازداد عدد مستخدميها وبالأخص من قبل الأطفال والمراهقين في سن الدراسة وهي بمثابة سلاح ذو حدين فقد تكون وسيلة إيجابية لكسب المعلومات والمهارات والخبرات والأفكار الجديدة ومن ناحية أخرى قد يظهر الجانب السلبي لها وخاصة عند الوصول إلى مرحلة الإدمان عليها فتكون من أهم اولوياتهم مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي وبالرغم من وجود الجانب الإيجابي لهذه الألعاب متمثلة في تعلم لغات أجنبية واكتساب معلومات ومهارات جديدة إلا أن معظم البحاث يؤكدون على إن منافعها أقل من أضرارها (شيخ ، وبن سليمان ، 2022)

وبما أن فئة الأطفال والمراهقين في سنة الدراسة هم الأكثر استخداماً لهذه الألعاب والتي تسعى كافة المجتمعات الاهتمام بهذه الفئة في كافة جوانبهم والرفع من مستوى تحصيلهم الدراسي فمن هذا المنطلق تمثلت مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي :

ما تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الشق الثاني من مرحلة التعليم الأساسي؟

تساؤلات الدراسة

– ما واقع استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية؟

– ما دوافع استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية؟

– ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ؟

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلي

–التعرف على واقع استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية.

–التعرف على دوافع استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية.

–التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية هذه الدراسة في:

–الكشف عن أثار استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وتحديد الألعاب الأكثر انتشاراً واستخداماً من قبل التلاميذ.

–الوصول إلى نتائج من شأنها تعريف المسؤولين بإيجابيات وسلبيات استخدام هذه الألعاب من قبل التلاميذ .

– فتح المجال أمام باحثين أخرين للقيام بدراسات لهذا المجال .

مصطلحات الدراسة

الألعاب الإلكترونية

وتعرف بأنها برمجيات تحاكى واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل الممنوحة وعرض الصور وتحركها وإصدار الصوت (زعفرى ، ولعويسى ، 2019 : 26-27)

وتعرف إجرائيا بأنها تلك الألعاب التي يمارسها التلاميذ باستخدام الحاسوب أو الهواتف النقالة أو (البلاي ستيشن) بوجود الإنترنت أو بعدم وجوده بشكل فردي أو جماعي .

التحصيل الدراسي

ويعرف بأنه المعلومات التي يكتسبها المتعلم وتكونت لديه نتيجة دراسة موضوعات الوحدة ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها كل تلميذ في الاختبار التحصيلي (علام ،2001: 13)

يعرف إجرائياً بأنه حصيلة ما استوعبه التلاميذ من معلومات أو مهارات نتيجة دراستهم محتوى المقرر الدراسي ويقاس بمجموع الدرجات المتحصلين عليها في اختبار الفترات واختبار نهاية العام الدراسي .

مرحلة التعليم الأساسي

وهي أحد مراحل التعليم في ليبيا وتتكون من شقين ، الشق الأول (المرحلة الابتدائية) ومدتها ستة سنوات ويلتحق بها التلاميذ من سنة السادسة ، والشق الثاني (المرحلة الاعدادية) ومدتها ثلاث سنوات.

الإطار النظري و الدراسات السابقة

الألعاب الإلكترونية

هي نوع من الألعاب الحديثة فيشير هذا المصطلح إلى ذلك النشاط المفتعل والمخطط الذى يعرض على شاشات الحاسوب والتلفاز والهواتف النقالة وغيره من الاجهزة الاخرى والتي تمثل تطور التكنولوجيا البصرية والسمعية فأصبحت حقيقه واقعية يمارسها الافراد على مختلفة اجناسهم واعمارهم ، وانتشرت انتشاراً سريعاً في العهد الاخير واصبحت اكتر رواجاً واقبالاً مقارنتاً بوسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام فأقامت العديد من الشركات باستثمارات رهيبة في برمجة وانتاج هذه الألعاب وقد تطورت هذه الألعاب بمرور السنين فاصبح بالإمكان الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم العاب الفيديو ثلاثية الابعاد (فرفور ، وبامجيد 2022).

ولقد لقيت اقبال العديد من شرائح المجتمع ، وخاصة المراهقين الذين يقضون اوقات طويله في ممارسة هذه الألعاب مما أثر على سلوكهم وصفاتهم الشخصية اما إيجابيا أو بشكل سلبى.

وقد تعددت اسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في الوقت الحالي لعدة اسباب منها التطور الذى حصل على أجهزة الحاسوب حيث أصبح بإمكانها تخزين المعلومات بكم هائل ومعالجتها بسرعات عالية بما ادى الى استخدام الصورة والصوت بشكل متزايد بالإضافة الى توفر الاقراص المدمجة المخزن عليها هذه الألعاب و انتشار المحلات الخاصة ببيع هذه الألعاب .

إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية لها جانبان الأول إيجابي والثاني سلبي فقد أكدت العديد من الدراسات على إيجابيات الألعاب الإلكترونية تعمل على تعزيز الذكاء وتنشيط الذاكرة وتنمية التفكير وعلى زيادة التركيز وتحسين الفهم وتعليم بعض المهارات ودعم القدرة على اتخاذ القرارات(فرفور ، وبامجيد ،2022) ، ولها من الناحية الأخرى تأثير سلبي علي حياة الأفراد حيث الإدمان على هذه الألعاب له تأثير سلبي على التحصيل الدراسي وسبباً في إهمال أداء الواجبات الدراسية بالإضافة إلى العديد من المشاكل الصحية فهي تُعود الأطفال على العنف والعزلة و الانطوائية (الشيخي، و الزوي ،2022).

التحصيل الدراسي:

يعد التحصيل الدراسي من المواضيع ذات الأهمية الكبرى والتي اهتم بها العديد من الباحثين فهو يعتبر المدخل الرئيسي لمعرفة أسباب أخفاق بعض التلاميذ ورسوبهم وفشلهم في الدراسة مقارنة بزملائهم الأخرين و يعد المدخل الرئيسي الذي يمكننا من التعرف على مشكلات الرسوب وعدم مسايرة بعض التلاميذ زملائهم الأخرين في القدرة على اكتساب المعلومات المختلفة ويسهم التحصيل في معرفة مدى تحقيق الأهداف التعليمية وتعزيز النمو الدراسي لتلاميذ بل يمتد إلى أبعد من ذلك في محاولة لرسم صورة نفسية لقدرات التلاميذ العقلية والمعرفية (الغريب، 1996)، فالتحصيل الدراسي يعتبر من المواضيع المهمة والتي يجب الاهتمام بها من قبل المجتمع والأسرة والمعلم من أجل تحقيق التنمية .

الدراسات السابقة

1- دراسة فرفور عبدالكريم ، وبا مجيد سالم (2022)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي وتم استخدام استمارة الاستبيان كأداة للدراسة وتكونت عينة الدراسة من (100) مفرده من تلاميذ الطور الثانوي واسفرت نتائج الدراسة على ان استخدام الألعاب الإلكترونية قد افادتهم في تعلم

لغات أجنبية وأنها قد أثرت على تحصيلهم الدراسي لقضائهم وقت طويل في استخدامها كما أنهم يمارسونها بدافع التسلية والترفيه والهروب من الدراسة كما أنهم يتعرفون على أخر الإصدارات بواسطة الإنترنت.

2- دراسة بسمة الشيخي ، و أيمان الزوي(2022)

هدفت هذه الدراسة إلي معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية وتعتبر من الدراسات الوصيفة ومنهجها المسح عن طريق العينة و تكونت عينة الدراسة من (384) مفردة واسفرت نتائج الدراسة على ان العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت إلى حدٍ ما بالألعاب الإلكترونية غير أنها لم تؤثر في العلاقات الأسرية الوجدانية .

3- دراسة بن عزوز يونس (2022)

هدفت هذه الدراسة إلي معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتم استخدام الاستبيان كأداة للدراسة وتكونت عينة الدراسة من(103) تلميذ وتلميذه وأسفرت نتائج الدراسة إن الهواتف النقالة هي أهم وسيلة يستخدمها التلاميذ لممارسة الألعاب الإلكترونية وأنهم لا يشعرون بمرور الوقت ويشعرون بالمتعة عند ممارسة هذه الألعاب.

4- دراسة شيخ عمار وبن سليمان شريف (2022)

هدفت هذه الدراسة إلي معرفة أثر إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية وانعكاسها على التحصيل الدراسي واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي وتم استخدام الاستبيان كأداة للدراسة وتكونت عينة الدراسة من(40) تلميذ وتلميذه وأسفرت نتائج هذه الدراسة إلي أن أغلب المراهقين المتمدرسين أنهم يمتلكون هواتف ذكية على عكس الاجهزة الاخرى كالحواسيب واللوحات الإلكترونية والتي قليلاً ما يستخدمونها وأنه بالرغم من إدمان المراهقين المتمدرسين على الألعاب الإلكترونية إلا أنهم لا ينشغلون عن أداء الصلاة في وقتها وهذا راجع لحسن تربيتهم .

5- دراسة ليليا يسعد وحيدة بو شبوط(2021)

هدفت هذه الدراسة إلي معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي وتم استخدام الملاحظة والاستبيان كأدوات للدراسة وتكونت عينة الدراسة من (50) تلميذ وتلميذه وقد أسفرت نتائج الدراسة على أن أجهزة الهواتف النقالة هي الأكثر استخداماً في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأتي الألعاب الحربية في مقدمة الألعاب المفضلة وأنهم يمارسون الألعاب بهدف التسلية والترفيه وأن معظمهم يقضون أوقات طويلة في الألعاب مما أدى إلى انخفاض مستوى تحصيلهم الدراسي.

6- دراسة جيهان محمد على الشيخ (2023).

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ودوافع ممارستها والمشكلات الناتجة عنها وأليات الحد منها واعتمدت الدراسة على الأسلوب الوصفي التحليلي وتم استخدام الاستبيان ودليل المقابلة المتعمقة كأدوات لدراسة وتكونت عينة الدراسة من (367) تلميذ وتلميذه طبق عليهم الاستبيان وتم تطبيق دليل المقابلة المتعمقة على (15) من المدراء و الأخصائيين الاجتماعين والنفسيين وأسفرت نتائج الدراسة على أن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضلها التلاميذ هي العاب القتال وخاصة لعبة البيبجي وأن معظمهم يمارسونها لوجود عنصر الأثارة و لحاجتهم لقضاء وقت الفراغ، وأنها تؤثر بالسلب على قوة العلاقات الاجتماعية في الأسرة وأن أكثر وسيلة يستخدمونها في ممارسة الألعاب هي الهاتف النقال .

7- دراسة Chen & lever (2004)

وهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الهاتف النقال والشبكة الاجتماعية وبين الإنجاز الأكاديمي دراسة مقارنة بين طلبة الكليات في الولايات المتحدة والكليات في تايوان وتكونت عينة الدراسة من (518) طالب بالولايات المتحدة و (167) طالب في تايوان وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة إيجابية بين تكرار استخدام الهاتف النقال والإنجاز المدرسي .

8- دراسة (Motiwalla,2007)

هدفت هذه الدراسة على الكشف على مدى تأثير التعليم النقال في مجال التعليم الإلكتروني وتكونت عينة الدراسة من (63) طالب وطالبة من طلاب الدراسات العليا بجامعة مساشوسيش بالولايات المتحدة يدرسون في ثلاث مساقات مختلفة خلال فصلين دراسين باستخدام تطبيقات التعليم النقال بواسطة مجموعة من الأجهزة النقالة وقد تم توزيع استبانة واجراء مقابلات في نهاية مدة الدراسة وأسفرت هذه الدراسة على تحسن أداء الطلبة والي قبولهم وتفهمهم لفكرة تكنولوجيا التعليم النقال

9- دراسة شايب أميرة وآخرون(2020)

هدفت هذه الدراسة إلي التعرف على أثار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهقين واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتم استخدام الاستبيان كأداة لدراسة وتكونت عينة الدراسة من (60) مفردة وقد أسفرت نتائج الدراسة على وجود أثر للعبة البيبجي على سلوك المراهقين في المجال المدرسي والمجال الاجتماعي والمجال النفسي والمجال الصحي والجسمي.

تعقيب على الدراسات السابقة

من خلال ما تم عرضه من عدد من الدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع ، فبعض هذه الدراسات أكدت ان أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه وأن ألعاب القتال من أهم الألعاب المفضلة لديهم وكما أن الهواتف النقالة من أكثر الوسائل استخدام لممارسة الألعاب الإلكترونية وبعضها الأخر أكد أن قضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية والإفراط في استخدامها كأن سبباً في إهمالهم لواجباتهم المدرسية وإلى قلة تركيزهم وانتباههم أثناء شرح المعلم مما أدى إلى انخفاض مستوى تحصيلهم العلمي وعلى الرغم من أن بعض هذه الدراسات قد ركزت على الجانب السلبي للألعاب الإلكترونية فإن بعض الدراسات أكدت على اكتسابهم لغات أجنبية خاصة الألعاب التي يتواصل فيها العديد من اللاعبين من جنسيات مختلفة، بالإضافة إلى اكتسابهم معلومات جديدة فهي تتوقف على مستخدم هذه الألعاب باعتبارها سلاح ذو حدين يمكن أن يستفيد منها ويمكن أن تكون ضده إذا أدمن على استخدامها .

الإجراءات المنهجية لدراسة :-

حدود الدراسة

1- الحدود الموضوعية: حُدد موضوع هذه الدراسة في تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الشق الثاني من مرحلة التعليم الأساسي .

2- الحدود الزمنية: طبقت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2024- 2025).

3- الحدود المكانية: تم إجراء هذه الدراسة بمدرسة بلاط الشهداء ومدرسة التعاون لمرحلة التعليم الأساسي بمنطقة القصير بمحلة أولاد علي بترهونة .

4- الحدود البشرية: تمثلت في تلاميذ الشق الثاني من مرحلة التعليم الأساسي بمنطقة القصير بمحلة أولاد علي بترهونة .

منهج الدراسة

استخدم في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي الذي يهتم بجمع المعلومات والملاحظات عن الظاهرة موضوع الدراسة ويوصف الظروف الخاصة بها وتقرير حالتها كما هي موجودة في الواقع وتفسير وتحليل تلك البيانات (جابر عبدالحميد ، واحمد كاظم ، 1996: 134)

مجتمع الدراسة وعينته :-

يقصد بمجتمع الدراسة جميع المفردات والأحداث أو الأشياء المراد معرفة الحقائق عنها كما يعرف بأنه جميع العناصر سواء كانت أفراد أو مشاهد أو أحداث يستهدفها البحث أو الدراسة (عبيدات وآخرون ، 1999) وتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ الشق الثاني من مرحلة التعليم الأساسي بمدرستي بلاط الشهداء والتعاون والبالغ عددهم (50) تلميذ وتلميذه وتم استخدام أسلوب الحصر الشامل حيث بلغت عينه الدراسة(50) مفردة .

أداه الدراسة :-

استخدام الباحث الاستبيان لتحقيق أهداف هذه الدراسة فقام بتصميم استمارة الاستبيان واشتملت على أربعة محاور : المحور الأول البيانات الشخصية والمحور الثاني واقع استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية والمحور الثالث دوافع إقبال التلاميذ على ممارسة الألعاب الإلكترونية والمحور الرابع تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

صدق الأداة: الصدق الظاهري(صدق المحكمين)

لتأكد من صدق الأداة تم عرضها على مجموعة من المحكمين من ذوى الخبرة وذلك بغرض مراجعتها من حيث سلامة صياغتها ومدى ملائمتها للمجال الذي أعدت من أجله وقد تم أخذ كافة التعديلات بناءً على أراء المحكمين وأصبحت الأداة في صورتها النهائية جاهزة للاستخدام.

الأساليب الإحصائية:

تم الاعتماد على تحليل التكرارات والنسب المئوية في جداول إحصائية بسيطة .

تحليل البيانات وعرض النتائج:

المحور الأول: البيانات الشخصية

جدول (1) يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس .

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	32	% 64
انثى	18	% 36
المجموع	50	% 100

من الجدول (1) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس حيث بلغت نسبة الذكور 64% بينما بلغت نسبة الإناث 36%

جدول (2) يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن .

السن	التكرار	السنة المئوية
من (11 إلى 13) سنة	18	% 36
من (14 إلى 16) سنة	27	% 54
من (17 إلى 19) سنة	5	% 10
المجموع	50	% 100

من الجدول (2) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن، أن فئة أعمار التلاميذ من (14 سنة إلى 16سنة) أكبر نسبة وتقدر بحوالي 54% وتليها النسبة 36% والتي تمثل أعمار التلاميذ من (11 سنة الي 13 سنة) وأخيراً فئة أعمار التلاميذ من (17 سنة إلى 19 سنة) تقدر نسبة 10% ويفسر ذلك بأن المرحلة التعليمية مرتبطة بالفئات العمرية.

المحور الثاني. **واقع استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية**

جدول (3) يوضح ممارسة أفراد العينة الألعاب الإلكترونية

المتغير	التكرار	السنة المئوي
دائماً	25	% 50
احياناً	14	% 28
نادراً	11	% 22
المجموع	50	% 100

من الجدول(3) نلاحظ أن أكبر نسبة هي 50% وتمثل التلاميذ الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية بشكل دائما ويرجع ذلك لمل وقت الفراغ نتيجة عدم رغيتهم في الدراسة ثم يليهم الذين يمارسونها أحياناً حيث بلغت نسبتهم 28% واخيرا ما نسبتهم 22% فإنهم نادراً ما يمارسون الألعاب الإلكترونية

جدول (4) يوضح المدة الزمنية التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة	15	% 30
من ساعة إلى ثلاث ساعات	26	% 52
اكثر من ثلاث ساعات	9	% 18
المجموع	50	% 100

من الجدول (4) نلاحظ أن معظم التلاميذ يقضون من ساعة إلي ثلاث ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث بلغت نسبتهم 52% و يعود ذلك إلى ملْ وقت الفراغ والتسلية والترفيه ثم

يليها نسبة 30% من التلاميذ يقضون أقل من ساعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية و يرجع ذلك إلي اهتمامهم بالدراسة أما الذين يقضون أكثر من ثلاث ساعة في ممارسة اللعب فقد بلغت نسبتهم 18% وقد يعود ذلك إلى مل أوقات الفراغ.

جدول (5) يوضح أراء أفراد العينة حول الوسيلة المستخدمة في ممارسة الألعاب الالكترونية .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
جهاز حاسوب	8	% 16
هاتف نقال	32	% 64
بلاى ستيشن	10	% 20
المجموع	50	% 100

من الجدول (5) نلاحظ أن أكثر وسيلة مستخدمة من قبل أفراد العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية هي الهواتف النقالة بنسبة 64%ويرجع ذلك لتوفرها وسهولة الحصول عليها وانتقائها ثم يليها البلاي ستيشن بنسبة 20% واخيراً ما نسبتهم 16% يستخدمون أجهزة الحاسوب في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول (6) يوضح اراء افراد العينة في كيفية حصولهم على الألعاب الالكترونية .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
عن طريق الانترنت	30	% 60
عن طريق الشراء	14	% 28
عن طريق استعارة الفلاشات والأسطوانات من الزملاء والاصدقاء	6	% 12
المجموع	50	% 100

من الجدول (6) نلاحظ أن أغلبية التلاميذ يتحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الانترنت حيث بلغت نسبتهم 60% وقد يرجع ذلك أن الإنترنت أصبح متاح للجميع ويليها وما

نسبتهم 28% يحصلون عليها عن طريق الشراء وهذا قد يعود إلى رخص أسعارها ثم أخيراً ما نسبتهم 12% يحصلون عليها عن طريق استعارة الأسطوانات الفلاشات من الأصدقاء والزملاء.

جدول (7) يوضح أراء أفراد العينة حول الألعاب الإلكترونية التي يفضلون ممارستها .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
العاب رياضية	11	% 22
العاب تعليمية	7	% 14
العاب القتال والحروب	18	% 36
العاب الالغاز	6	% 12
العاب السباقات	8	% 16
المجموع	50	% 100

من الجدول (7) نلاحظ أن أغلب التلاميذ يفضلون ممارسة ألعاب القتال والحروب حيث بلغت نسبتهم 36% و يرجع ذلك لوجود عنصري التشويق والإثارة ثم ما نسبتهم 22% يفضلون ممارسة الألعاب الرياضية وبعد ذلك ما نسبتهم 16% يفضلون ممارسة ألعاب السابقات ثم ما نسبتهم 14% يفضلون ممارسة الألعاب التعليمية وأخيراً ما نسبتهم 12% يفضلون ممارسة ألعاب الألغاز .

جدول (8) يوضح اراء افراد العينة في معرفتهم بأخر إصدارات الالعاب الإلكترونية .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
بواسطة أحد أفراد والاسرة	13	% 26
بواسطة الانترنت	32	% 64
بواسطة الاصدقاء والزملاء	5	% 10
المجموع	50	% 100

من الجدول (8) نلاحظ أن معظم التلاميذ يتعرفون على آخر إصدارات الالعاب الالكترونية بواسطة الانترنت حيث يلفت نسبتهم 64 % تم يليهم الافراد الذين يتعرفون على آخر الإصدارات

بواسطة أحد أفراد الأسرة وبلغت نسبتهم 26 % واخيراً ما نسبتهم 10 % يتعرفون على آخر الإصدارات بواسطة الاصدقاء والزملاء.

المحور الثالث : دوافع استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية .

جدول (9) يوضح اراء افراد العينة حول الممارسة الالعاب الالكترونية .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
مل وقت الفراغ	28	% 56
التسلية والترفيه	15	% 30
التواصل مع الاخرين	2	% 4
التعارف وتكوين صداقات	5	% 10
المجموع	50	% 100

من الجدول (9) نلاحظ أن أغلبيه التلاميذ يمارسون الالعاب الالكترونية بدافع الحاجة إلى مل وقت الفراغ حيث وصلت نسبتهم إلى 56 % وقد يرجع ذلك لعدم وجود ما يفعلونه واهمالهم للمذاكرة واداء واجباتهم المدرسية تم نسبة 30 % منهم يمارسون الالعاب الالكترونية بدافع الحاجة إلى التسلية والترفيه ثم نليها نسبة 10 % منهم يمارسون الالعاب الالكترونية بدافع الحاجة إلى التعارف وتكوين صداقات وأخيراً نسبة 4 % منهم يمارسون الالعاب بدافع الحاجة لتواصل مع الاخرين .

جدول (10) يوضح شعور افراد العينة أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
المتعة والسرور	24	% 48
شعور عادي	14	% 28
الشجاعة والتحدي	12	% 24
المجموع	50	% 100

من الجدول (10) نلاحظ أن أغلب التلاميذ يشعرون بالمتعة والسرور أثناء ممارستهم الألعاب الإلكترونية حيث وصلت نسبتهم 48% وقد يرجع ذلك لميلهم للعب وحبهم الاكتشاف والبحث تليها نسبة28% منهم كان شعورهم عادي أثناء ممارستهم اللعب وقد يرجع ذلك إلى أنهم لا يبدون أي ردود أفعال ولا تظهر عليهم انفعالات وأخيراً نسبة 24% يشعرون بالشجاعة والتحدي أثناء ممارستهم الألعاب الإلكترونية وقد يرجع هذا الشعور الي التغلب والفوز على الخصم.

المحور الرابع : أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

جدول (11) يوضح أراء أفراد العينة حول ما اكتسبوه من ممارستهم للألعاب الإلكترونية

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
المساعدة في تعلم لغات أجنبية	8	% 16
تحسين الذاكرة	11	% 22
القدرة على اتخاذ القرارات السريعة	12	% 24
القدرة على حل المشكلات	9	% 18
تعزيز الثقة بالنفس	10	% 20
المجموع	50	% 100

من جدول (11) نلاحظ أن ما نسبتهم 24% من التلاميذ قد اكتسبوا القدرة على اتخاذ القرارات السريعة و يرجع ذلك إلى أن طبيعة بعض الألعاب تستوجب اتخاذ بعض القرارات في مواقف معينة مثل ألعاب الحروب والقتال ثم يليها ما نسبتهم 22% قد أدت ممارستهم الألعاب الإلكترونية على تحسين ذاكرتهم وأن ما نسبتهم 20% قد أدت ممارستهم الألعاب الإلكترونية إلى زيادة الثقة بالنفس و 18% منهم اكتسبوا مهارة القدرة على حل المشكلات وأخيراً 16% منهم قد اكتسبوا بعض المصطلحات من لغات أجنبية الموجودة في هذه الألعاب .

جدول (12) يوضح اراء افراد العينة حول ما أذت به ممارستهم الالعاب الالكترونية في المستوى الدراسي .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية

الحصول على درجات عالية	10	% 20
اكتساب معلومات جديدة	16	% 32
تنمية الذكاء	13	% 26
زيادة الفهم والاستيعاب	11	% 22
المجموع	50	% 100

من الجدول (12) نلاحظ أن نسبة 32% من التلاميذ وقد اكتسبوا معلومات جديدة من استخدامهم للألعاب الإلكترونية و يرجع ذلك إلي طبيعة بعض الألعاب في تقديمها معلومات مثل ألعاب الألغاز ثم تليها نسبة 26% منهم أدت ممارستهم للألعاب الإلكترونية إلى تنمية ذكائهم ثم 22% منهم أدت ممارستهم للألعاب الإلكترونية إلى زيادة في فهمهم واستيعابهم وأخيراً ما نسبتهم 20% منهم قد تحصلوا على درجات عالية .

جدول (13) يوضح اراء أفراد العينة حول انعكاسات قضائهم وقت طويل في ممارسة الالعاب الالكترونية .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
قلة التفاعل داخل الفصل	12	% 24
كثرة الغياب عن المدرسة	13	% 26
قلة الانتباه والتركيز اثناء الشرح	10	% 20
السهر ليلاً وعدم القدرة على النهوض باكراً	15	% 30
المجموع	50	% 100

من الجدول (13) نلاحظ أن نسبة 30% من التلاميذ لا يستطيعون النهوض في الصباح الباكر ويرجع ذلك لسهرهم لوقت متأخر من الليل بسبب ممارستهم للألعاب الإلكترونية لوقت طويل ثم ما نسبتهم 26% يتغيبون كثيرا عن المدرسة ثم يليهم نسبة 24% منهم يعانون من قلة التفاعل داخل الفصل وأخيراً ما نسبتهم 20% يعانون من قلة التركيز والانتباه اثناء الشرح .

جدول (14) يوضح اراء افراد العينة حول تأثير استخدام الالعاب على التحصيل الدراسي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
الحصول على درجات متدنية	17	% 34

إهمال الواجبات المدرسية	15	% 30
الرسوب في الامتحانات	10	% 20
إهمال المذاكرة و مراجعة الدروس	8	% 16
المجموع	50	% 100

من جدول (14) نلاحظ أن ما نسبتهم 34% من افراد العينة قد تدنت درجاتهم و يرجع ذلك الى كثرة ممارستهم للألعاب الإلكترونية واهمالهم لدروسهم ويليها ما نسبته 30 % منهم يهملون أداء واجباتهم المدرسية ويليهم ما نسبتهم 20% يرسبون في الامتحانات واخيراً 16% يهملون المذاكرة و مراجعة الدروس

نتائج الدراسة:

– توصلت نتائج الدراسة إلى أن أغلب أفراد العينة يقضون ساعة إلى ثلاث ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية .

– توصلت نتائج الدراسة إلي أن جل الخاضعين للدراسة يستخدمون الهواتف النقالة كوسيلة لممارسة اللعبة.

– توصلت نتائج الدراسة إلى أن معظم التلاميذ يتحصلون على الألعاب الإلكترونية بواسطة الإنترنت .

– توصلت نتائج الدراسة إلى أن أغلب المبحوثين يفضلون ممارسة ألعاب الحروب والقتال.

– توصلت نتائج الدراسة إلى أن اغلب التلاميذ يتعرفون على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الإنترنت.

– توصلت نتائج الدراسة إلي أن أغلب الطلبة الخاضعين للدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية لملْ وقت الفراغ.

– توصلت نتائج الدراسة إلى أن أغلب المبحوثين يشعرون بالمتعة والسرور عند ممارستهم اللعب.

– المساهمة في اكتسابهم معلومات جديدة والقدرة على اتخاذ القرارات السريعة.

– توصلت نتائج الدراسة إلي أن أغلب المبحوثين ليست لديهم القدرة إلى النهوض مبكراً بسبب السهر وقضائهم وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

توصلت نتائج الدراسة أن أغلب المبحوثين أن كثرة استخدامهم للالعاب الالكترونية تسببت في حصولهم على درجات متدنية .

التوصيات والمقترحات:

- مراقبة الأبناء من طرف أولياء الأمور وتخصيص وقت للمذاكرة ووقت آخر للعب .
- تشجيع الأبناء على ممارسة أنشطة أخرى مثل ممارسة الموسيقي و الرياضة والرسم .
- تشجيع الأبناء على ممارسة الأنشطة التي تساعدهم في دراستهم و التي تُنمي التفكير والذكاء لديهم .
- إجراء بحوث ودراسات حول هذا الموضوع على مراحل دراسية أخرى .

المراجـع

1- بن عزوز يونس (2017) : أثر استخدام الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي " دراسة ميدانية لتلاميذ الطور النهائي للتعليم الثانوي ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الانسانية ،جامعة قاصدي مرباح ، ورقلة ، الجزائر .

2- جيهان محمد على الشيخ (2023) : الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية : دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الاعدادية، المجلة العلمية لكلية الآداب، جامعة دمياط، مج (12)، ع (6) ، ص ص 137-227.

3- منال الأسود، وفوزي الوحيدي (2019) : تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، مجلة المجتمع والرياضة، جامعة الشهيد حمة لخضر: مج (2) ، ع (2) ، ص ص 45-54.

4- جمال سعيد علام (2001) : فعالية كل من الدراسة الحقلية والدراسة المعملية لتدريس أمراض النبات على تحصيل طلاب المرحلة الثانوية الزراعية وتنمية قدرات التفكير العلمي لديهم ، رسالة دكتوراه غير منشوره ، معهد البحوث والدراسات التربوية ، جامعة القاهرة ، مصر.

5- بسمة صالح الشيخي، وإيمان موسى الزوي (2022): الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الاسريه لعبة البيجي نموذجاً ، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية ، الخرطوم ، مج (3) ع (7) ص ص 254-275.

6- رمزية الغريب (1996) : القياس والتقويم النفسي والتربوي ، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، مصر

7- شيخ عمار، وبن سليمان شريف(2022): ادمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقله ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة قاصدى مرباح، ورقلة، الجزائر

8- ليليا يسعد، و وحيدة ابو شبوط(2021) : تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ودراسة ميدانية على تلاميذ السنة الأولى متوسط – متوسطية بهلوان محمد بلدية زيادة منصورية- جيجل رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، الجزائر .

9- شايب أميرة وآخرون(2020): أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق – لعبة البيجي نموذجاً ، مجلة سوسيولوجيا، مج(4) ، ع (2) ص ص 199- 220

10- فرفور عبدالكريم ،وبا مجيد سالم(2022) : الألعاب الإلكترونية غير الهواتف الذكية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين " دراسة ميدانية بثانوية المجاهد قروط بوعلام، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة أحمد دراية، أدرار ،الجزائر .

11- جابر عبدالحميد، أحمد خيري كاظم (1996): مناهج البحث التربوي وعلم النفس ، دار النهضة العربية، القاهرة، مصر .

12- محمد عبيدات وآخرون (1999) : منهجية البحث العلمي ، ط 2 ، دار وائل لطباعة والنشر ، عمان ، الأردن

13- زعفرى حنان ، ولعويسى خليدة(2019) : ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحي ، جيجل، الجزائر.

14-chen y and lever k (2004):Relationship among Mobil phone social networks & academic achievement: A comparison of USA Taiwanese college students, (Dissertoton abstract) school of communication, in formation library studies

15-Motiwalla Luvai f (2007):mobile learning: A framework and evaluation " computers Education, 49(3) pp 581-596