وزارة التعليـم العالي والبحـث العلمـي
جامعـة وهران 2 محمد بن احمد
كـلـــة العلـوم الاجتـمـاعيـة
قسم علم الاجتماع و الأنثربولوجيا

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع التربوي

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ في ظل جائحة كورونا

دراسة ميدانية بالمدينة الجديدة عدل مسرغين

من إعداد الطالب:
شعلال أمال

إشـــراف:
د. معطى سولاف

الاسم و اللقب	جامعة الانتماء	الرتبة	الصفة
د. زيدان نعيمة	جامعة وهران 2	أستاذ محاضر أ	رئيسا
د. معطى سولاف	جامعة وهران 2	أستاذ محاضر أ	مشرفا و مقررا
د. بلوافي هوارية	جامعة وهران 2	أستاذ محاضر ب	مناقشا

السنـــة الجامعية: 2021 / 2022

الاهـــــــداء

اهدي ثمرة عملي الى من كان سندي في السراء والضراء الى من

اجتهدت وحرصت على نشاتي وتربيتي الى من غمرتني بحبها وعطفها وحنانها الى

منبع الحب والتسامح الى من يعجز اللسان عن الثناء عليها والقلم عن وصف فضلهـا

امي الغالية مليكة حفظها الله

الى من اشعل مصباح عقلي واطفأ ظلمة جهلي وكان خير مرشد لي نحو العلم والمعرفة الى من

تكبد من اجلي مصاعب الحياة الى من علمني ان الحياة صبر وعطاء وبث في العزيمة والثقة

بالنفس ابي العزيز نور الدين حفظه الله

إلى زوجتي العزيز

إلى أبنائي الأعزاء :سرين ، رسيم، وسيم و براء حفظهم الله

الى جميع اخوتي واخواتي في الاسرة الكريمة

شكـــر وتقـــديـــر

بداية اشكر الله عز وجل الذي منّ علي بفضله ونعمه واعانيني

على اتمام هذا البحث المتواضع

وعرفانا بالجميل اتقدم بالشكر وخالص عبارات التقدير والاحترام لأستاذتي الفاضلة

"معطى سولاف" على قبولها الاشراف على هذا العمل وعلى نبل اخلاقها ورحابة صدرها وحسن

تفانيها في تقديم النصائح والارشادات والتوجيهات القيمة.كما اتوجه بالشكر مسبقا

"لاعضاء اللجنة المناقشة" وهذا لتفضلهم بقبول مناقشة هذا العمل .

ولا يفوتني في هذا المقام ان اتقدم بالشكر والتقدير لجميع الاساتذة بقسم علم الإجتماع و الانتروبولوجيا

الذين قدموا لي يد المساعدة ولم يبخلوا عليّ بتوجيهاتهم وارشاداتهم ونصائهم القيمة

فيما أمضيته من سنوات بالجامعة

وفي الاخير شكر خالص الى كل من قدم لي يد المساعدة من قريب او بعيد

لاتمام هذا العمل المتـــــواضـــع

الفـــهـــــرس

شكر وتقدير	
إهداء	
الفهرس	
مقدمـــة	أ - ب
الفصل الأول **الإطار المنـهجي و التقنـي**	
1-1 أسباب اختيار الموضوع	**1**
1-2 أهمية الدراسة	**2**
1-3 أهداف الدراسة	**3**
1-4 الإشكالية	**4**
1-5 الفرضيات	**6**
1-6 الإطار المفاهيمي	**7**
1-7 الدراسات السابقة	**10**
1-8 مجـــالات الدراســـة	**14**
1-9 المنهـج المستخـدم	**15**
1-10 تقنيات جمع البيانـات	**17**
1-11 العينـة وطريقـة اختيارهـا	**19**
1-12 أسلوب معالجـــة البيانات الميدانية	**20**
الفصل الثاني **الألعاب الإلكترونية و جائحة كورونا وإنعكاستها على التلميذ**	
2 - : ماهية الألعاب الإلكترونية	**21**
2-1-1 : تعريف اللعب	**22**
2-1-2 : تعريف الألعاب الإلكترونية	**22**
2-2-1: أنواع الألعاب الإلكترونية	**23**

2-2-2: تاريخ الألعاب الالكترونية	**23**
2-2-3 : أهداف الألعاب الالكترونية	**24**
2-2-4 : الفرق بين الألعاب التقليدية و الألعاب الإلكترونية	**24**
2-2-5 : الآثار السلبية للألعاب الالكترونية	**25**
2-3 : أهمية التلميذ في العملية التعليمية والتربوية	**25**
2-3-1 : تعريف التلميذ:	**25**
2-3-2 : خصائص التلميذ	**25**
2-3-3: ادوار التلميذ	**28**
2-3-4: صفات التلميذ	**28**
2-3-5: المبادئ التي تؤثر في شخصية التلميذ	**29**
2-4: جائحة كورونا	**30**
2-4-1: تعرف الجائحة	**30**
2-4-2: تعرف الحجر الصحي	**30**
2-4-3: تعرف الكوفيد19	**30**
2-5-2: المشاكل النفسية و الاجتماعية عند الأطفال خلال جائحة كورونا	**31**
2-5-1: تأثير الوباء على التلميذ	**31**
الفصل الثالث **التحصيل الدراسي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وبجائحة كورونا**	
3: التحصيل الدراسي	**32**
3-1-1: تعريف التحصيل الدراسي	**32**
3-1-2: التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي	**32**
3-1-3: أنواع التحصيل الدراسي	**33**
3-1-4: شروط التحصيل الدراسي	**34**
3-1-5: مبادئ التحصيل الدراسي	**36**

3-1-6: أهداف وأهمية التحصيل الدراسي	**39**
3-2: التلميذ والألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية	**42**
3-2-1: انتشار الألعاب الإلكترونية	**42**
3-2-2: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية	**43**
3-2-3: الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي	**45**
الفصل الرابع **الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدارسي لتلاميذ مدينة عدل مسرغين في ظل جائحة كورونا**	
4-1 تحليل و تفسير البيانات الميدانية	**47**
4-2 مناقشة الفرضيات	**73**
خاتمة	**79**
قائمة المراجـــع	**80**
الملاحق	
فهرس الجداول	
الاستمارة	

مقدمة

مقدمـــــــــة :

عرف العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في الألعاب الإلكترونية ، حيث لا يكاد يخلو أي بيت منها، وهي سريعة الانتشار والتأثير على الفرد والمجتمع، ومن بين فآت المجتمع الأكثر تأثيرا، الأطفال باعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع، حيث تجذب هذه الألعاب الإلكترونية العديد منهم وذلك بسبب الرسوم والألوان والخيال والمغامرة، فبعدما كانت للطفل ألعاب متعددة من ألعاب اجتماعية، حركية، حسية و واقعية، أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية الشغل الشاغل لأطفال اليوم، واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم خاصة في ظل الظروف التي مرت بها الجزائر على غرار باقي بلدان العالم من انتشار جائحة كوفيد –١٩ وبدء إجراءات الإغلاق والحجر المنزلي ظهرت العديد من التغيرات المرتبطة بالتأقلم والتعايش.

مع هذا الوضع الجديد غير المألوف سابقاً، وفي خضم ذلك كله وجدت الأسرة نفسها أمام تحدي كبير مع أبنائها خاصة وأنهم كانوا بمثابة الطرف الأكثر تضرراً من هذا الحجر، حيث فرض الحجر الصحي على الأطفال عدداً من التغيرات في نظام حياتهم فقد تم إغلاق المدارس ومنع الأطفال من الخروج من المنزل، وحرمانهم من ممارسة العديد من الأنشطة، الأمر الذي جعل الألعاب الإلكترونية وسيلة للتخفيف من الضغط الناتج عن مكوث الأطفال في المنزل لفترة طويلة، ولذلك أصبح العديد من الأطفال يلجؤون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية، باعتبارها بمثابة متنفس لهم من تلك الضغوطات.

أصبح الأطفال اليوم عرضة لإيجابيات وسلبيات هذه الألعاب، فمن ناحية تدفعهم للتعلم واكتساب مهارات، ومن ناحية أخرى تجعلهم أسرى للخيال والعالم الافتراضي، وتبعدهم عن الواقع وتلهيهم عن إنجاز واجباتهم المدرسية ، كما يمكن أن تأثر على التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لها في ظل جائحة كورونا، وضمن هذا السياق انقسمت هذه الدراسة إلى:

01- الإطار النظري ويضم ثلاثة فصول:

الفصل الأول: ويضم الإطار التصوري للدراسة ومختلف الجوانب المرتبطة به من أسباب اختيار الموضوع وأهمية الدراسة وأهدافها مع استعراض الدراسات السابقة التي تناولت الموضوع وتقييمها وإشكالية الدراسة والفرضيات المرتبطة بها، وتحديد مفاهيمها من الناحية الاصطلاحية والإجرائية .

الفصل الثاني: ويتناول السياق التاريخي لنشأة الألعاب الإلكترونية، ومراحل تطورها والخدمات التي تقدمها، وأنواعها، خصائصها، تحديد ماهية التلميذ مع استعراض جائحة كورونا ، نشأتها وتأثيراتها على التلميذ.

الفصل الثالث: وقد تضمن هذا الفصل ما هية التحصيل الدراسي، وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وبجائحة كورونا.

02- الإطار الميداني ويضم فصل واحد:

الفصل الرابع : ويضم استعراض خصائص العينة مع إعداد جداول إحصائية بسيطة ومركبة حول متغيرات الدراسة وإخضاعها للقراءة الإحصائية والتحليل السوسيولوجي ويتضمن تحليل النتائج وتفسيرها في ضوء فرضيات الدراسة.

الفصل الأول

الإطار المنـهجي و التقنـي

1-1 أسباب اختيار الموضوع

1-2 أهمية الدراسة

1-3 أهداف الدراسة

1-4 الإشكالية

1-5 الفرضيات

1-6 الإطار المفاهيمي

1-7 الدراسات السابقة.

1-8 مجـــــالات الدراســـــة

1-9 المنهــج المستخــدم

1-10 تقنيات جمع البيانــات

1-11 العينــة وطريقــة اختيارهــا

1-12 أسلوب معالجـــة البيانات الميدانية

يعتبـر الإطار المنهجي مرحلـة أولية وأساسيـة، وجـدّ مهمـة من مراحـل البحث العلمي بصفة عامـة والبحث الاجتماعي بصفـة خاصة،حيث يحـاول الباحث من خلالـه إبـراز أهـم القضايـا والمسائـل التي تعـرض لها في بحثـه،ولـذلك سنسعى من خـلال هـذا المشروع إلى توضيـح أسبـاب اختيار الموضـوع، وتحـديـد أهميـة الدراسة وأهدافهـا، ومن تم توضيح المشكلـة البحثيـة وتساؤلاتها والفرضيات المرتبطـة بها مع تحديـد مفاهيمها من الناحية النظريـة والإجرائيـة، واستعـراض مختلف الـدراسات السابقـة التي تناولت المتغيريـن، وكذا تحديد طبيعة المنهج العلمي المعتمد في الدراسة والأداة البحثية المعتمدة في جمع المعلومات.

1-1: أسباب اختيار الموضـوع :

إن وقوع اختيار الباحث على موضوع من المواضيع العديدة محل البحث والدراسة في مجال البحوث العلمية لا يكون وليد الصدفـة،بقدر ما يكون خاضعا لمجموعـة من الأسباب ذات المنطلقات الذاتية والموضوعية،حيث يرتبط اختياره من جهة بميولـه ودوافعه ودرجـة اهتمامه بالموضوع،ومن جهة ثانية يرتبط بجملة من المبررات الموضوعية، وقد وقـع اختيارنا **على موضوع الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ في ضل جائحة كورونا** بنـاءا على عـدة أسبـاب ذاتيـة وموضـوعيـة،ومـن هـذا المنطلـق يمكـن إيجـاز الأسبـاب التي كانت وراء اختيارنـا لهذا الموضـوع في النقـاط التاليـة :

أ - الأسباب الذاتيـة :

- الرغبـة الشخصيـة في البحث في ميـدان السوسيولوجيا بصفـة عامـة وحقل علـم اجتماع التربية بصفة خاصة.

- الرغبة في خوض تجربـة علميـة في الواقع المعاش عن طريـق تحليـل ظاهرة اجتماعيـة أقل ما يقال عنها أنها ظاهرة العصر.
- الميل والرغبة الشخصية نحو معرفة مدى تأثر الألعاب الإلكترونية على التلميذ (الطفل) مع معرفة المحتويات والمضامين التي تؤثر فيه.

ب – الأسباب الموضوعيـة :

- قابلية هذا الموضوع للدراسـة والبحث الاجتماعـي وإخضـــاعه للاختبـار الميداني.
- الرغبـة في إثراء البحث العلمي نظرا لقلـة الدراسات في حـدود اطلاعي التي تنـاولت موضوع الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ في ضل جائحة كورونا.
- الرغبة في معرفة الدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في تكوين وتشكيل هوية التلميذ انطلاقا من الصورة الذهنية التي يحملها الطفل عن هذا الفضاء.

1-2: أهمية الدراســـة :

تكتسب الدراسـة أهميتهـا من أهمية الموضوع الذي تعالجه، والذي يتنـاول الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ في ضل جائحة كورونا، بعد أن أضحى هذا الفضاء الاجتماعي يشغل حيز كبير من وقته، وأصبح ذو أهمية قصوى في حياته، وتحديد ميوله وتشكيل تصوراته، وتعديل سلوكاته، وبناء هويته الاجتماعية والثقافية، ومن هذا المنطلق فإن أهمية الدراسة تتلخص في النقاط التالية:

– أنها تتناول بالتحليل والدراسة الألعاب الإلكترونية، والتي تعتبر كأحد وسائل الترفيه باستعمال التكنولوجيات الحديثة التي تزايد استخدامها.

– أنها توضح لنا دوافع التلاميذ لاستخدام الألعاب الإلكترونية من خلال استعراض أهم الألعاب لإلكترونية التي تستهوي اهتمامه في هذا الفضاء.

– أنها توضح لنا المجال أو الفضاء الذي يحصر فيه التلميذ استخدامات للأجهزة الإلكترونية للترفيه و اللعب.

– أنها توضح لنا إذا ما أضحت الألعاب الإلكترونية مؤسسة من مؤسسات التنشئة الاجتماعية تؤثر في التحصل العلمي و النتائج للتلميذ.

– أنها تبين لنا إذا ما كانت القيم والمعايير الثقافية والاجتماعية التي تطرحها الألعاب الإلكترونية تتوافق مع الخصوصية الاجتماعية والثقافية الجزائرية.

1-3 : أهداف الدراســـة :

ترتبط كل دراسة علميـة بمجموعة الأهداف التي تسعى إلى تحقيقها،والهدف الأساسي من دراستنا هو الوقوف على معرفة التصورات بعد استعمال الألعاب الإلكترونية، وتفاعلهم مع الخدمات والامتيازات التي تقدمها لهم كفضاء افتراضي .ومن هنا تسعـى هـذه الدراســة الراهنـة إلى تحقيــق الأهــداف التاليــة :

- محاولة التعرف على درجة استخدام التلميذ الجزائري للألعاب الإلكترونية، ودرجة تفاعله الاجتماعي معها.
- محاولة التعرف على المضامين والمحتويات التي تطرحها الألعاب الإلكترونية التي تساهم في إشباع مختلف حاجات التلميذ الجزائري.
- محاولــة التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية والثقافية والسلوكية لدى التلميذ.
- محاولـة التعرف على الدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في تكوين وتشكيل هوية التلميذ الجزائري.

1-4 : الاشكاليـــة :

تعد التكنولوجيا الجديدة من أهم التطورات الهائلــة التي شهدها العالم، وتمثل منعرجا حاسما في حياة البشرية، حيث شهدت نهاية القرن العشرين وبداية القرن الواحد والعشرين عدة مراحل للتطور التكنولوجي، شمل مختلف المجالات العلمية لدرجة أنها جعل العالم قرية كونية صغيرة، ومن بين تجليات هذه الثورة التكنولوجية نجد تطوير شبكة الانترنت، التي تعد من التقنيات الحديثة ، والتي استطاعت أن تفرض نفسها في الواقع المعاش وينتشر استخدامها بين جميع الأفراد، كآلية الترفيه و اللعب ، بإمكانيات تفاعلية غير محدودة.

ولقد ساهمت التطورات المتلاحقة التي شهدتها التكنولوجيا في إيجاد شكل جديد للعب ، تحت ما يسمى بالألعاب الإلكترونية أو الافتراضية وتطورت حتى أصبحت تلعب أيضا على المباشر، بتقنية المحادثة باستعمال الشبكات الاجتماعية الافتراضيــة، أحدث هذا النوع من الألعاب تأثيرا كبيرا في حياة التلاميذ على المستوى الشخصي والاجتماعـي دراسي.

و الألعاب الإلكترونية لها القدرة على استقطاب و جذب الطفل بصفة عامة و التلميذ بصفة خاصة (موضوع الدراسة) ، لأنها تمتاز بعناصر تغريهم كالألوان، الرسوم ، المغانرة، والتشويق، و تعتبر سهلة المنال ،حيث أضحى يشغل حيزا كبيرا من أوقاتهم، وتطرح مضامين تخصهم وتلبي احتياجاتهم حيث توفر لهم مساحات للترفيه ، إلا أن هذا الانفتاح الذي خلقته الألعاب الإلكترونية، المتصلة بالشبكة الاتصال أو الغير متصلة، ساهمت في صياغـة ثقافة عالمية جديدة، لها قيمها ومعاييرها الثقافية والأخلاقية والاجتماعية، والتي تعمل على تعديل سلوكات التلاميذ، وتغيير اتجاهاتهم وميولهم واختياراتهم وأذواقهم، وتصوراتهم الفكرية حول العديد من القضايا المجتمعية، بشكل قد يؤدي إلى تلاشي منظومة القيم المحلية الاجتماعية والثقافية وخلق هوية ثقافية جديدة.

وانطلاقـا مما سبـق فإن إشكاليــة هذه الدراســة تتحدد في محاولــة معرفـة مدى استعمال الألعاب الإلكترونية من طرف التلاميذ القاطنين بالمدينة الجديدة عدل مسرغين ولاية وهران أثناء وقت فراغهم، مع تحديد المحتويات و التوجهات التي تنال اهتمامهم في هذا الفضاء، وتساهم في إشباع حاجاتهم النفسية والاجتماعية، ودرجة تأثير هذا الفضاء الاجتماعي على التحصيل الدراسي و على منظومة القيم الاجتماعية والثقافية التي تحدد أنماطهم السلوكية، خاصة في الظرف الصحي الاستثنائي الذي اجتاح العالم أجمع (جائحة كورونا)، وتتضح معالم هـذه الإشكالية البحثيـة بوضوح في التسـاؤل التالـــي:

ما هي آثار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل جائحة كورونا؟

ولتفكيك محـور هذا الإشكال الرئيسي، قمنا بطرح جملــة من التساؤلات الفرعية على النحو التالـــي:

- هل تعتبر الألعاب الإلكترونية فضاء للتنشئة الاجتماعية للتلميذ؟
- ما هي سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية ؟
- ما هي درجة إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا؟
- هل ساعدت الألعاب الإلكترونية التلاميذ في التأقلم و التعايش مع جائحة كورونا؟

1 – 5 : الفــرضيـــــات:

لا يخـلو البــحث العلمي في ميــدان السوسيولوجيا من مجموعــة الفــرضيات التي يقترحـــها الباحث على أساس أنهـا " تفسيرات مقترحة للعلاقــة بين متغيرين أو أكثر مع إمكانيـــة خضوعها للفحص العلمي.

وتكمن أهميتها في كونها قاعـدة علميــة يبني عليهــا الباحث موضوعــه محـــل الدراسة، وأداة تسمــح بوصف العلاقـــات الموجودة بين متغيـرات البــحث وتحـديـد مضامينهـا و مقـاصـدها مـع إمكـانيـة التـحقـق الإمبريقي من صحتهـا ومصداقيتـها عن طريــق لجــوء الباحث إلى الميـدان بما يسمــح له بمعرفــة مسار بحثه العلمي، وتفسير حقائقه، وتحديد نتائجه"[1] والدراسة الراهنة تنطلق من فرضيتين:

الفرضيـــة الأولـى: إقبال التلاميذ على اللعب بالألعاب الإلكترونية بشكل رهيب في ظل جائحة كورونا.

الفرضيـــة الثانية: الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية أثر سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة بعد فرض قيود الحجر الصحي التي سببها وباء كورونا.

1- أمين ساعاتي،تبسيط كتابة البحث العلمي،ط1،المركز السعودي للدراسات الإستراتيجية،السعودية،1991،ص 29 .

1 – 6 : الإطار المفاهيمـي للدراســـة:

يشكل الإطار المفاهيمي للدراسة الخلفية النظرية والمنهجية التي تساعدنا في تقصي الواقع الفعلي للظاهرة محل الدراسة عن طريق تحديد المفاهيم المرتبطة بالدراسة.وهذه المفاهيم هي "عبارة عن تصور ذهني عام ومجرد لظاهرة أو أكثر وللعلاقات الموجودة بينها" [1] وتكمن أهميتها في كونها أداة منهجية وبحثية تعمل على توجيه أي دراسة اجتماعية من بدايتها إلى نهايتهـا،وحلقـة وصل بين الجـانب النظري والتطبيقـي للبحث الاجتمـاعـي.

وعليه يجب على الباحث القيام بعملية تحديد المفاهيم والتي يقصد بها " تبيان ما تعنيه من مقاصد،وتوضيح ما تتضمنــه من معان،وما تظهـره من صفات"[2] ، وهذا معنــاه أن يقوم الباحث بتحديد معـاني المفهوم،وضبط مؤشراتــه بما يتوافـق ومعطيـات واقع الظاهرة محل الدراســة مع الأخذ بعين الاعتبار البعد النظـري للمفهـوم والمتـداول في أدبيـات النظريــة الاجتماعيـة، **وسنحاول ضمن هــذه الدراسة تحديد المفاهيم وفـق الخطوات المنهجية التالية:**

– تحديد مفاهيم الدراسة انطلاقا من الأطر النظرية السوسيولوجيـة التي تناولتها.

- استنتاج السمـات والخصائـص المشتركة بين هذه التعاريف .

- تقديم التعريـــــف الإجرائي لمفاهيـــم الدراســـة .

والدراسة الراهنة تسعى إلى تحديد المفاهيم التالية :

1 – الألعاب الإلكترونية

2 – التحصيل الدراسي

3 – التلميذ

4– جائحة كورونا

1– موريس أنجرس،منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية،ترجمة : بوزيد صحراوي وآخرون،ط2،دار قصبة للنشر،الجزائر 2010،ص 158

2– عقيل حسين عقيل،فلسفة مناهج البحث العلمي،مكتبة مدبولي،1999،ص 05 .

أولا : الألعاب الإلكترونية:

أ- **اصطلاحا:** هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية ، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.[1]

- يعرف أيضا: أنه نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الالكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية ، وهي برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة ، الهواتف النقالة ، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أو بشكل فردي.[2]

ب- إجرائيا: هي عبارة عن ألعاب تمارس عن طريق جهاز إلكتروني رقمى، تحاكي العالم الافتراضي مثل الحواسيب، ألعاب الفيديو والهواتف الذكية، متنوعة و متعددة، بحث لا يكاد يخلوا مجال إلا و نجد فيه ألعابا خاصة به.

ثانيا: التحصيل الدراسي:

أ- **اصطلاحا:** عرف قاموس علم النفس التحصيل الدراسي بأنه: مستوى من كفاءة الإنجاز في العمل الدراسي يمكن تحديده بواسطة الاختبارات المقننة لتقويم عمل الطالب.

و يرى قاموس لقياس العلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات و المهارات و مدى تمكنه منها.[3]

1- مها حسني الشحروري : **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها** ، دار المسيرة ، عمان ، 2008 ، ص31

2- مريم قويدر ، **مرجع سبق ذكره** ، ص34

3- محمود جمال السلخي ، **التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به** ، ط 1 ، دار الرضوان ، عمان ، 2013 ، ص25

يعريفه إبراهيم عبد المحسن الكناني: هو أداء يقوم به الطالب أو التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة ، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات المدروسين. [1]

ب .إجرائيا: هو منظومة المعارف و المهارات و الاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال مزاولة دراسته لمختلف المواد طول السنة الدراسية بصفة عامة، وخلال الفصول الدراسية الثلاثة بصفة خاصة، و بعد كل تقويم للنتائج المتحصل عليها والممثلة في المعدل الفصلي في نهاية كل فصل دراسي، و النهائي في نهاية السنة الدراسية.

ثالثا: التلميذ:

أ- **اصطلاحا:** هو المزاول للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي ، و يعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول و الهدف الأخير من كل عمليات التربية و التعليم ، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة و تجهز بكافة الإمكانيات ، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ لابد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه ، عقله ، و جسمه و معارفه و اتجاهاته.[2]

ب- إجرائيا: هو ذلك الطفل الذي يزاول دارسته بالطور الابتدائي، المتوسط و الثانوي، و الركن الأساسي في المنظومة التربوية.

رابعا: جائحة كورونا:

أ- **اصطلاحا:** فيروس كورونا المستجد كوفيد-19، من سلالة كورونا Covid ، والتي تسبب لدى البشر حالات عدوى الجهاز التنفسي التي تتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض الأشد وخامة تم التعرف عليه لأول مرة عبر عدد من المصابين بأعراض الالتهاب الرئوي في مدينة ووهان الصينية.

1- محمد عبد العزيز الفرياوي ، **الاتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم** ،ط 1 ، مكتبة المجتمع العربي ، الأردن ، 2008 ، ص227

2- سوفي نعيمة :**الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطور المتوسط** ، قسم علم النفس والعلوم التربوية وارطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري قسنطينة،2010-2011 ص 55

هو عائلة فيروسات الحمض النووي الريبي، تتسبب في نزلات البرد، ومتلازمة الجهاز التنفسي تم تسجيل أول إصابة في الصين سنة 2019، ليمتد إلى باقي دول العالم، و صنفته منظمة الصحة العالمية على أنه جائحة، وتظهر أعراض الفيروس بعد 14 يوماً من التعرض له، تتمثل في الحمى، التعب السعال، ضيق النفس، آلام العضلات، التهاب الحلق، فقدان حاسة الشم و التذوق، الصداع وألم في الصدر، وهذه الأعراض ليست شاملة وإنما هنالك أعراضاً أخرى مترافقة :الغثيان، القيء والإسهال.[1]

ب- إجرائيا: جائحة كورونا هي ذلك الوباء الذي إجتاح العالم في الثلاثة سنوات الفارطة، و أطلق عليه بكورونا لأنه من فصيلة الفيروسات التاجية، وسبب للعالم شلل كبير في جميع المجالات، على غرار الجزائر ،و يعتبر معدي ، سريع الإنتشارو فتاك.

1 - 7: الدراســـات السابقـــة:

يقصد بالدراسات السابقة الدراسات والأبحاث التي جرت ضمـــن المجال الذي يفكر في الباحث.[1]وتكمن أهميتها بالنسبـة للبحث العلمي في ميـدان السوسيولوجيا في كونها تمثـــل تراثا نظريا يعود إليه الباحث ليستطيع بلـــورة تصورات نظرية وأفكار علميـة جديدة عـن الجوانـب المختلفة لموضوعه مع قدرتها على تزويده بمختلف المراجع والمصادر والوثائق المتعلقة بموضوع بحثه، كما يستفيـد الباحث مما توصلـت إليه هذه الدراســات سواء في المجـــال النظري،حيـث تساعده على طرح المشكلة بدقة وتحديد المفاهيم والمصطلحـات وصياغـة الفروض بشكـل واضح، أو في الجانب الميداني،إذ يتعرف على المناهج المستخدمة وأدوات وتقنيات البحـث وكيفية توظيفها في جمع البيانات،وكل هذا يساعده في تفادي الأخـــطاء ومعرفة الصعوبـات التي ستواجهه في إعداد دراسته.[2]

وعلى هذا الأساس سوف نستعرض جملـة من الدراسـات السابقة ذات العلاقة بموضوع الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ.

1- موقع منظمة الصحة العالمية 2020

2- محمد عبد الفتاح الصيرفي،**البحث العلمي،الدليل التطبيقي للباحثين**،ط1،دار وائل للنشر،عمان،الأردن،2002،ص 93 .

أ- الدراسة الأولى: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري.

قـامت البـاحثة "مهال فاطمة" بإنجـاز دراســة لنيل شهادة الماجستير في تخصص العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة الجزائر سنة 2011-2012 .

انطلقت هذه الدراسة من إشكالية: تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ، حيث تعتبر مؤسسة من مؤسسات التنشئة و التربية للطفل، على غرار الأسرة والمسجد، التي أصبحت هذه الألعاب لها دور كبير في حياة الطفل و تأثر فيه، وهذا ما جعل الباحثة تطرح التساؤل الرئيسي التالي: ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري؟

فرضيات الدراسة:

- اصطبغ تأثير الألعاب الالكترونية بصبغة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري و تنشئته العقلية و النفسية.

- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري و اهتماماته.

- للتصميم الفني و الشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها و الاهتمام بها . إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها و الضارة لدى الطفل الجزائري.

منهج الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي، حيث تمت الاستعانة بالمقابلة كأسلوب وأداة لجمع البيانات، حيث اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي ، بثلاث إبتدائيات بمدينة باتنة، مجموع مفردات العينة 245 مفردة.

توصلت هذه الدراسة إلأى مجموعة من النتائج التالية:

- تشكل الألعاب الالكترونية مصد ا ر هاما لتسلية و المتعة بالنسبة للطفل الج ا زئري ، ولا يمكن الاستغناء عنها ، و مع توفر هذه الألعاب بأعداد و أنواع مذهلة ، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة و الجديد فيها و هو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها.

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في متغير الألعاب الإلكترونية وتختلف هذه الدراسة مع دراساتنا في مجتمع البحث، وعينات الدراسة، أدوات جمع البيانات لان الباحثة اعتمدت على المقابلة و نحن اعتمدنا على الاستمارة.

ب- الدراسة الثانية: ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام مدينة الرياض.

قـام البـاحث "عبد الله بن عبد العزيز الهدلق" بإنجـاز دراســة لنيل شهادة الدكتوراه في كلية التربية، جامعة الملك الرياض سعود ، الرياض ، المملكة العربية السعودية. ، وقد أجريت على عينــة من طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.

انطلق هذه الدراسة من إشكالية: التعرف على ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل الرئيسي: **ما ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و ما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام الابتدائي و المتوسط و الثانوي بمدينة الرياض ؟**

فرضيات الدراسة:

- الألعاب الإلكترونية أثرت إيجابا على الطلاب.
- الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على الطلاب.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسبة لطبيعة الدراسة ، كما استعان الباحث في جمع البيانات ، على الاستبيان موزعة على ثلاث محاور حيث تضمن المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية، استعان الباحث باستخدام المسح بالعينة حيث تم اختيار تطبيق دراسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية و ثلاث مدارس متوسطة و ثلاث مدارس ثانوية الذين بلغ عددهم 359 طالب كانوا يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الدراسي الثاني من السنة الدراسية 1431هـ- 1432هـ

توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج التالية:

- هناك عوامل تدفع الطلاب إلى ممارسة الألعاب الالكترونية مثل السعي للفوز المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل و التصور و غيرها من عناصر الجذب و التشويق و الإثارة.
- والألعاب الالكترونية لها أثار ايجابية و أخرى سلبية.
- عدم وجود اختلافات كبيرة بين هذه الدراسة و دراستنا،حيث تناولت دراستنا اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل جائحة كورونا ، أما هذه الدراسة فتناولت ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية دوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، أي وجد تشابه في متغير الألعاب الالكترونية بالإضافة إلى التشابه في منهج المستخدم وأدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستمارة الاستبيان واختلاف في نوع الدراسة ومجتمع البحث وعينة الدراسة.

1 – 8: مجـــــالات الدراســـــة:

يعتبر تحديد مجالات الدراسة من أهم الخطوات المنهجية في البحوث الاجتماعية، ويقصد بها حدود الموضوع الذي نريـد دراسته، ويذهب كل المتخصصين بمناهج البحث الاجتماعي بأن لكل دراسة ثلاثـة مجالات رئيسيـة تتسـم بهـا وهي: المجـال الجغرافي،المجـال البشري، والمجـال الزمني.وعليه تتحـدد مجـالات الدراسة الراهنة فيما يلي:

01 – المجـــــال الجغـــــرافي:

ويقصد بالمجال الجغرافي النطاق المكاني لإجـراء البحث الميداني، وهو بالتحـديد في هـذه الدراســة الميدانيــة المدينــة الجديدة عدل مسرغين بولايــة وهران.

02 – المجـــــال البشري:

ويقصد بالمجال البشري في هذه الدراســة المواطنين من فئــة تلاميذ الابتدائي ، و أوليائهم والذين يقيمون بالمدينة الجديدة عدل مسرغين ولايـــة وهران.

03 – المجال الزمني:

ويقصد به الـمدة التي استغرقهـا إجراء الدراسـة الميدانيــة، والتي تمت مع فئـة التلاميذ و أوليائهم المتواجدين بالمدينـة الجديدة عدل مسرغين ، والتي امتـدت لقرابــة أربعة أشهر، وقد اشتملت هذه المــدة الزمنيــة على ثلاثة مراحـل أساسيــة وهي:

المرحلة الأولــى: وهي مرحلة الدراسة الاستطلاعيــة الأولى، واستغرقت حوالي عشرون 25 يوم من 05 إلى 30 ماي 2022 حيث تم من خلالهـا إجـراء بعض المقابلات نصف موجهـة مع أولياء التلاميذ قصد معرفـة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على أولادهم التلاميذ، في حياتهم الإجتماعية و الدراسية.

المرحلة الثانيـة: وهي مرحلة الدراســة الاستطلاعيــة الثانيــة،واستغرقت حوالي 30 يوما من 01 إلى غاية 30 جوان 2022 حيث تم مـن خلالها القيـام بجولـة عبر مختلف أماكن التجمعات العائلية

و حدائق الأحياء المزودة بألعاب الأطفال ، قصد معرفـة الألعاب التي تستهوي التلاميذ، ومدى درجـة إرتباطهم بها.

المرحلـــة الثالثة: وتم خـلال هـذه المرحلـة اعتمدنا على الاستمارة، وقمنا بتوزيعها على بعض أولياء التلاميذ لمعرفة مدى فهم المبحوثين لنوع الأسئلة التي تضمنتها،وقد استغرقت أسبوعين من 01 جويلية إلى غاية 14 جويلية 2022 وبعد مراجعـة نتائج الاستمارة التجريبيـة وإدخال التعديلات عليها بتوجيهـات الأستاذة المشرفة، تـم تطبيـق الاستمارة النهائية وتوزيعهـا على أفـراد العينـة المختارة وبلـغ المجـال الزمني لتوزيعها حوالي شهر و نصف من 15 جويلية إلى 28 أوت 2022.

1 – 9: المنهـج المستخـدم :

يقصـد بالمنهـج المستخـدم في الدراسة: الطريقـة التي يتبعهـا البـاحث في دراسته للمشكلـة لاكتشاف الحقيقـة .[1]

كما يمكن القول أن المنهـج هو: طريقـة موضوعيـة يتبعها الباحث لدراسة ظاهـرة من الظواهر،بقصد تشخيصها، وتحديـد أبعادها،ومعرفـة أسبابها،وطـرق علاجها، والوصول إلى نتـائـج عامـة يمكـن تطبيقهـا .[2]

وتتعدد مناهـج البحث العلمي في ميـدان العلوم الإنسانيـة والاجتماعيـة باختلاف المواضيـع التي يعالجها الباحثون في سعيهم للبحث عن المعارف والحقائق العلمية ضمن هذا الميدان، وعليه فان اختيار الباحث للمنهج العلمي الملائم، يتوقف على طبيعة الموضوع المراد دراستـه، حيث أن الموضوع هو الذي يفرض على الباحث اختيار المنهـج الذي تسمح قواعـده، مبادئه، وإجراءاتـه المنهجية، بتناول الظاهرة بطريقة علمية،وموضوعية وبما يتوافـق مع تساؤلات البحث،وأهدافه وتوجهاته النظرية.

1– عمار بوحوش،محمد محمود الذنيبات،**مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**،ديوان المطبوعات الجامعية،الجزائر،1995،ص 89 .

2– محمد الصاوى محمد مبارك،**البحث العلمي،أسسه وطريقة كتابته**،ط1،المكتبة الأكاديمية،القاهرة،1992،ص 26 .

وتماشيا مع طبيعـة الموضـوع، فان الدراسة الراهنـة قـد اعتمـدت المنهـج الوصفي، باعتبـاره المنهـج المناسب لها، نظـرا لكونـه يقـوم بوصف الظاهرة محل الدراسـة، وتحليـل أبعادها وتوضيـح عناصرها، من خـلال وصف وتحديد أنواع الألعاب الإلكترونية ، التي تجذب فئة التلاميذ وما تطرحه من مضامين ومحتويات تأثير في زيادة المستوي المعرفي و العلمي للتلاميذ، خلق قيم واتجاهات لديهم، كذا مساهمتها كفضاء لاستقطابهم، وإيصالهم إلى غاية الإدمان عليها، وتكمن ماهيـة هذا المنهج في انه: عبارة عن أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، من خـلال فتـرة أو فترات زمنيـة معلومـة، وذلك من اجـل الحصول على نتائـج عمليـة، يتـم تفسيرها موضوعيـا وبما ينسجم مع المعطيـات الفعليـة للظاهرة.[1]

وضمـن المنهج الوصفي، اعتمدت الدراسة الراهنة على طريقة المسح الاجتماعي بالعينـة، باعتبارها إحدى الطرق والأساليب التي تنـدرج ضمن المنهـج، وتقـوم أساسا على جمع المعطيات والمعلومات من خلال تشخيص واقـع قطاع أو جماعة أو مؤسسة معينـة، وذلك بهدف: [2]

– وصف الوضـع القائم للظاهرة بشكـل تفصيلي ودقيـق.

– مقارنـة الظاهرة موضوع البـحث بمستويات ، يتـم اختيارها للتعـرف الدقيـق على خصائـص الظاهرة

– تحديـد الوسائـل والإجراءات التي من شأنها تحسيـن الوضـع القائم.

وقد جاء اعتمادنا على هذه الطريقة (المسح الاجتماعي بالعينة) نظرا لكونها تسمح لنا بتشخيص ووصف الظاهرة محـل الدراسة، وهي تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة أثناء الحجر الصحي الذي فرضه الوباء الذي اجتاح العالم بصفة عامة و الجزائر بصفة خاصة ، وذلك من خـلال جمع المعطيـات والبيانـات عن عينـة من جماعـة أولياء التلاميذ القاطنيـن

1– محمد عبيدات وآخرون،**منهجية البحث العلمي،القواعد والمراحل والتطبيقات**،دار وائل للنشر،عمان،1999،ص 46 .

2– ربحي مصطفى عليان،عثمان محمد غنيم،**مناهج وأساليب البحث العلمي،النظرية والتطبيق**،ط1،دار صفاء للنشر والتوزيع،عمان،2000،ص 44 – 45

بالمدينة الجديدة عدل مسرغين ولاية وهران، من حيث بياناتهم الشخصية، ووسائل و نوع الأجهزة الإلكترونية التي يحبذ أطفالهم أن يستخدمونها، و الألعاب التي تستقطبهم، وتتناسب مع اهتماماتهم، وذلك باستخدام الأدوات المنهجية لهذه الطريقة،كالاستمارة والمقابلة، ومن ثم محاولة ربط هذه البيانات والمعلومات عن طريق معالجتها إحصائيا في شكل جداول بسيطة ومركبة ، ومن ثم إخضاعها للتحليل الكمي والكيفي الذي يتوافق مع أهداف الدراسة. [1]

1 - 10: تقنيات جمع البيانات:

إن استخدام المنهج في البحث العلمي يتطلب من الباحث الاستعانة بأدوات وتقنيات بحث مساعدة، تمكنه من الوصول إلى البيانات والمعلومات اللازمة، التي يستطيع بواسطتها معرفة واقع ميدان الدراسة . [2]

ولما كان الهدف من هذه الدراسة هو الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ ، فقد كان الأساس الذي تم عليه اختيار تقنيات البحث هو مدى قدرتها على جمع البيانات والمعلومات اللازمة التي تتوافق مع تساؤلات هذه الدراسة وأهدافها،وهذه التقنيات هي كما يلي :

1 - الملاحظة: تعد الملاحظة أول خطوة في البحث الميداني،ومن الوسائل الهامة في جمع الحقائق والمعلومات الوصفية المرتبطة بالظاهرة الاجتماعية في مجال الدراسات الميدانية، وتكمن ماهيتها في أنها " **عبارة عن توجيه الحواس والانتباه إلى ظاهرة معينة أو مجموعة من الظواهر،رغبة في الكشف عن صفاتها أو خصائصها،بهدف الوصول إلى كسب معرفة جديدة عن تلك الظاهرة** "[1]وتعتمد الملاحظة على قيام الباحث بملاحظة ظاهرة من الظواهر في ميدان البحث،وتسجيل ملاحظاته،وتجميعها لاستخلاص بعض النتائج منها والتي تفيد في بحثه.

1- عمار بوحوش،محمد محمود الذنيبات،منهج البحث العلمي وطرق اعداد البحوث،مرجع سابق،ص 71 .

2- رشيد زرواتي،**تدريبات على منهجية البحث العلمي**،ط1،جامعة محمد بوضياف،المسيلة،2002،ص 148 .

ولقد استخدمنا الملاحظة المباشرة ضمن هذه الدراسة،وذلك أثناء الجولة الاستطلاعية لأولياء تلاميذ المدينة الجديدة عدل مسرغين ، وقد كان استخـدام هذه الملاحـظات ميدانيـا على النحـو التـالي:

- ملاحظة استخدام التلاميذ للأجهزة الذكية أثناء تواجدهم في الأماكن العامـة كالحدائق.
- ملاحظة الألعاب الإلكترونية التي تحظى باستخدام واسع من طرف التلاميذ.
- ملاحظة نوع الألعاب التي تستقطب مجال اهتمامهم.
- ملاحظة مدي تفاعلهم مع هذه الألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب الجماعية التقليدية.

2 - الاستمارة: تعتبـر استمارة البحث من أكثر تقنيات جمع المعلومات والبيانات الميدانية استخداما في ميـــدان العلوم الاجتماعيـــة، ويرجـــع ذلك إلى المميـــزات التي تحققهـا هـــذه الأداة سواء من حيث اختصارها للجهد أو التكلفـة أو سهولـة معالجـة بياناتهـــا بالطرق الإحصائيـة والاستمارة هي" **عبـــارة عن تقنيـة مباشـرة للتقصي العلمـــي،تستعمـــل إزاء الأفراد، وتسمـــح باستجوابهـــم بطريقـة موجهـــة، والقيـــام بسحب كمي بهـــدف إيجاد علاقـات رياضيـــة، والقيام بمقارنـــات رقميـــة**"[1]

وقد اعتمـدنا ضمن هذه الدراسة على تقنيـــة الاستمارة، لجمع المعلومـات والبيانات الضرورية المرتبطة بالظاهرة محل الدراسة، وقبل أن تصبح هـذه الاستمارة في صيغتها النهائية، فقد مرت بعـدة مراحل: وهي مرحلة الاستمارة الأوليـة، والتي تم صياغتهـا بعـد القيـام بمجموعـة من الاستطلاعات الميدانيـة للفئة محل الدراسة، و تحت ملاحظات الأستـاذة المشرفة، وتوجيهاتـه،ومن ثم النزول بها إلى الميدان لتجريبها على عينـــة صغيرة من أولياء التلاميذ تم أخذها بطريقـــة عشوائيـــة، والتي قدرت بـ 10 أولياء، وذلك بهـدف معرفـــة مدى فعاليتهـا وتجاوب المبحوثين مع أسئلتها، وبعد الاطلاع لوحظ أنها تحتـاج إلى إدخال بعـض التعـديلات على أسئلتها، ليتم بعد ذلك تقديمهـا للأستاذة المشرفة التي أبدت ملاحظاتـها عليها، وبنـاء على توجيهاتـها، تم اعتماد الاستمارة في صياغتها النهائيـة، وتطبيقهـا على

1- موريس أنجرس،**منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**،ترجمة : بوزيد صحراوي وآخرون،ط2،دار قصبة للنشر،الجزائر 2010،ص 204 .

100 ولي تلميذ. وقد اعتمدنا في تطبيقها على طريقتين وهما: الطريقـة المباشرة والتي تم فيها ملئ الاستمارة بتواجـدنا معهم ، والطريقة غير المباشرة و التي تم فيها تسليـم الاستمارة لبعض الأولياء لنعود فيما بعد لأخذها.

وقد تضمنت الاستمارة في صيغتهـا النهائيـة **(26)** سـؤالا تنوعت بين الأسئلـة المغلقـة المحـددة بنعم و لا، الأسئلة المفتوحـة، والأسئلة متعـددة الاختيارات، وتوزعت هـذه الأسئلـة على ثلاثة محاور تعكس القضايا الأساسية التي تناولتها الدراسـة، وهذه المحاور هي كالتالي:

المحور الأول: ويحتوي على البيانات الشخصية لمفردات العينة، ويضم الأسئلة من الرقم **[01 ـ 05]**

المحور الثاني: بيانـات حـول إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية، ويضم الأسئلة من الرقم **[06 ـ 15]**

المحور الثالث: بيانات حول تأثير كلا من الألعاب الإلكترونية و جائحة كورونا على التحصيل الدرراسي للتلميذ، ويضم الأسئلة من الرقم **[16 ـ 25]**

1-11 : العينـة وطريقـة اختيارهـا:

بعد أن يلجـأ الباحث إلى اختيـار منهـج البـحث، وتحـديـد تقنيات البحث المناسبـة لجمـع المعلومات والبيانـات التي تتوافـق مع تساؤلات الدراسة وأهدافها، فانـه يجب عليه تحديـد عينة الدراسة وكيفية اختيارها، والمقصود بالعينـة " **ذلك الجـزء من مجتمـع البحث الذي سنجمـع من خلالـه المعطيات** "[1] وتكمـن أهميتهـا في كونها تسمح للباحث بجمـع المعلومات المطلوبـة مع اختصـار ملموس في الوقت والجهـد والمـوارد الماديـة للباحث، دون أن يؤدي ذلك إلى الابتعـاد عن واقـع المجتمـع الأصلي للدراسـة.

1- موريس أنجرس،منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية،مرجـــع سابق،ص 301 .

ويجب أن تكون العينـة التي يستخدمهـا الباحث ممثلـة للمجتمع الأصلي وخصائصه، حتى تعطـي للبحث نسبة مقبولـة من المصداقيـة العلمية، وتمكن الباحث من تعميـم النتائج التي توصـل إليها.وقد تحصلنا ضمن هذه الدراسة الراهنـة على حجـم العينة بأخـذ 100 مفردة من مجتمع البحث.

اعتمدنـا ضمن هذه الدراسـة الراهنـة على العينة القصديـة ذات النمط الاحتمالـي،ويرجـع اختيار هـذا النوع من العينـة لمجموعـة من المبررات العلميـة والواقعيـة، والتي تتلخص أولا في أن طبيعـة الموضـوع تفـرض علينا اختيار العينـة القصديـة، أين سيتم التركيز في تحديد مفـردات العينة على الأشخاص الذين يستخدم أولادهم الألعاب الإلكترونية.

1 - 12: أسلوب معالجـــة البيانات الميدانية:

اعتمدت الدراســة الراهنــة في تحليلها وتفسيرها للمعطيـات والبيانـات التي تـم جمعها في الحقـل الميداني على أسلوبيـن متداوليـن في أغلب الدراسـات الاجتماعيـة وهما :

أ – الأسلـوب الكمي: وقـد استخـدم هـذا الأسلوب في تكميـم البيانـات من خـلال ترتيبها و تصنيفها وعرضها في جداول مع استخدام بعض الأساليب الإحصائية في معالجتها كحساب التكرارات و النسب المئويـة وتوضيحهـا في شكل دوائـر نسبيـة وأعمدة بيانيـة.

ب – التحليل الكيفي: وقـد استخدم ضمن هذه الدراسـة في تحليـل المعطيات الكميـة و البيانـات الإحصائيـة وتفسيرهـا مـع ربطها بالإطار النظـري للدراسـة، ومحاولـة الإجابـة عن تساؤلات الدراسـة والعلاقـات التي تحكم فرضياتهـا.

بناءا على ما تقـدم يمكن القول أن الفصـل الخـاص بالإطار المنهجي للدراسـة يحتـل أهمية كبيرة في البـحث العلمي في الميـدان السوسيولوجي بصفـة عامة، وموضوعنا محـل الدراسـة بصفة خاصـة،نظرا لكونه يتضمن توضيحا حـول موضوع الألعاب الإلكترونية ، وتأثيرها على التحصيل الدراسي للتلاميذ، خاصة أثناء جائحة كورونا، وخلق لديهم ثقافة و إتقان استعمال الأجهزة الذكية، وفتح المجال لديهم كفضاء مفتوح للترفيه و اللعب و التنشئة الاجتماعية.

الفصل الثاني

الألعاب الإلكترونية و جائحة كورونا وإنعكاساتها على التلميذ

2-1 : ماهية الألعاب الإلكترونية

2-1-1 : تعريف اللعب

2-1-2 : تعريف الألعاب الإلكترونية

2-2-1: أنواع الألعاب الإلكترونية

2-2-2: تاريخ الألعاب الالكترونية

2-2-3 : أهداف الألعاب الالكترونية

2-2-4 : الفرق بين الألعاب التقليدية و الألعاب الإلكترونية

2-2-5 : الآثار السلبية للألعاب الالكترونية

2-3 : أهمية التلميذ في العملية التعليمية والتربوية

2-3-1 : تعريف التلميذ:

2-3-2 : خصائص التلميذ

2-3-3: ادوار التلميذ

2-3-4: صفات التلميذ

2-3-5: المبادئ التي تؤثر في شخصية التلميذ

2-4: جائحة كورونا

2-4-1: تعرف الجائحة

2-4-2: تعرف الحجر الصحي

2-4-3: تعرف الكوفيد19

2-5-2: المشاكل النفسية و الاجتماعية عند الأطفال خلال جائحة كورونا

2-5-1: تأثير الوباء على التلميذ

أحدث تطور الأجهزة التكنولوجية تغيرا جذريا في جميع مجالات الحياة اليومية عامة، و في الألعاب و الترفيه خاصة ، فأنتجت شكلا جديدا سمح للعالم الافتراضي باجتياح بيوت العائلات خاصة في الحجر الصحي الذي فرضته جائحة كورونا، حيث لا يكاد يخلوا أي بيت من الأجهزة الإلكترونية و لا يخلوا أي جهاز أيضا من الألعاب الالكترونية و أصبحت سهلة المنال للتلميذ، و استطاعت إدخال الأطفال في العالم الافتراضي الرقمي ، عن طريق ممارسة هذا النوع من الألعاب بكل حرية و في أي وقت، حيث تمثل هذا الألعاب مظهرا جديدا سواء من حيث وسائله وتطبيقاته أو من حيث مضموناته التي تغيرت عن المرحلة التقليدية، وزاد الإقبال على هذا النوع من الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي الذي فرضته وباء كورونا.

فنجد أن طفل اليوم يختلف عن طفل الجيل السابق، حيث كانوا يلعبون بما تصنع أيديهم، يهتمون بتنمية هواياتهم المفضلة مثل الكتابة والرسم والتلوين والخط والرياضة الجسمية والسياحة ، أما طفل اليوم فقد حرم نفسه من هذه الهوايات بسبب انشغاله بممارسة الألعاب الالكترونية.

2- : ماهية الألعاب الإلكترونية:

قبل التطرق إلى مفهوم الألعاب الالكترونية لابد من توضيح مفهوم اللعب بصفة عامة، على اعتبار أن الألعاب الإلكترونية يعد شكل من أشكال اللعب.

2-1-1 : تعريف اللعب:

– عرفه تايلور: بأنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، انه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات، فاللعب للطفل هو كمال التربية و الاستكشاف و التعبير الذاتي و الترويج.[1]

– عرفه الدكتور محمد محمود الحيلة: أنه وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية ، وهو نشاط حر و موجه يكون على شكل حركة أو عمل ، يمارس فرديا أو جماعيا و يستغل طاقة الجسم العقلية و الحركية و يمتاز بالسرعة و الخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية ، ولا يتعب صاحبه و يتمثل الفرد المعلومات و يصبح جزءا من حياته ، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع .[2]

2-1-2 : تعريف الألعاب الإلكترونية:

أ– عرفه أ. فهد الحمدان: هي استخدام للتقنية و الرسوم المتحركة (من قبل شركات متخصصة) في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر – موجود فعليا أو عبر النت – يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز و الشعور بنشوة الانتصار و تسود روح التحدي و المغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة.

ب– عرفت أيضا: أنها مجموعة من البرمجيات تحاكي واقعا ماديا أو افتراضيا تتيح إمكانية تفاعل الفرد مع الآلة، كونها تجعل اللاعب جزءا من اللعبة.[3]

1– مها حني الشحروري: الألعاب الالكترونية في عصر العولمة) ما لهاو عليها(، ط 1 ، دار الميسرة ، 2008 ، عمان ، ص31

2– محمد محمود الحيلة :الألعاب من أجل التفكير و التعليم ،ط 1 ، دار الميسرة ، عمان ، الأردن ، 2004 ، ص ،ص19

3– د.رشيدة محمدي رياحي وآخرون.سلسلة جليس.الطفل و الأسرة الجزائرية في ظل جائحة كوفيد19 .العدد2 .ص 50 ماي 2021

2-2-1: أنواع الألعاب الإلكترونية:

توجد ألعاب كثيرة في مجال برمجيات الكمبيوتر لكن القليل جدا من يصنفها حسب الفئة العمرية و الشركات المصنعة لهذه الألعاب لا تفكر بتعزيز الدراسة أو تنمية المهارات التعليمية المطلوبة في نفوس النشء بقدر ما يهمها الربح المادي عند صنع هذه الألعاب ، وللأسف أكثر دول العالم لا تستطيع السيطرة على هذه الشركات لأسباب كثيرة .

تعرض كثير من المواقع الالكترونية في صفحاتها الرئيسة ألعابا الكترونية كثيرة و متنوعة: ألعاب الطعام ، بياردو ، سبونج ، سباق السيارات، رياضة ، تركيز ، حربية ، إثارة ، قتال ، كرة القدم ، تلبيس تجميل (مكياج) ، ترتيب، ألعاب للبنات ، رمضان ، الألغاز، المغامرات ...إلخ

2-2-2: تاريخ الألعاب الالكترونية:

بدأ العمل في صناعة الألعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر من القرن العشرين لكن على نطاق محدود إلا تداول شبكة الانترنت وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعدت على انتشار هذه الألعاب الكرتونية حيث ان بحلول عام 1981 م انتشرت هذه الألعاب في مراكز الملاهي والمقاهي الالكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها بواسطة جهاز التلفاز الكمبيوتر وأصبحت الألعاب الشغل الشاغل للأطفال والشباب وتحولت من هوايات إلى حالات الإدمان كما تشير الدراسات في هذا المجال وإلى إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر (حب المغامرة) وقبول التحدي ، تتكون اللعبة من مقومين، جهاز الكمبيوتر أو جهاز مرتبط بشاشة التلفاز ، ومقوم آخر هو برمجيات مخزنة في أقراص مدمجة، وقد يكون المقومان في جهاز واحد ، وتسهم بعض الألعاب الالكترونية في خلق بيئة افتراضية تجعل اللاعب يتفاعل مع اللعبة ذات خطوات متسلسلة قد تطول لأيام.

2-2-3 : أهداف الألعاب الالكترونية:

أشارت بعض الدراسات أهداف الألعاب الإلكترونية و هي كالتالي:

أ- **أهداف معلن عنها:** التسلية والمتعة كألعاب كرة القدم والمصارعة، إعادة التأهيل بمعنى علاج المصاب بمرض حركي أو عصبي ، التعليم كتعليم الرياضيات والعلوم وغيرها ، الفحص والتشخيص لمعرفة بعض حالات مرضية.

ب- **أهداف غير معلن عنها:** بحيث يمكن أن يتابعوا سلوكيات لاعبي هذه الألعاب، التجسس، سرقة البيانات الشخصية...إلخ

2-2-4 : الفرق بين الألعاب التقليدية و الألعاب الإلكترونية:

عند المقارنة بين الألعاب الرياضية وبين الألعاب الالكترونية نلاحظ أن الألعاب الرياضية المعروفة ككرة القدم والجمباز وألعاب قوى أخرى وغيرها لم تلق قبولا لدى أطفال وشباب عصر الألعاب الالكترونية نتيجة لانشغالهم طول الوقت بالألعاب الإلكترونية فليس للطفل أو الشاب فرصة ووقت لممارسة الألعاب الرياضية الجسمية كذلك يلاحظ أن لاعب الألعاب الرياضية يكون جسمه قويا وذي صحة عالية ولا يتعرض لكثير من الأمراض الجسمية ويخالط الناس ولا يعاني من العزلة والانطواء بينما لاعب الألعاب الالكترونية فانه عرضة بالإصابة بآلام الظهر والأصابع و انحناء الظهر والصرع والعزلة الاجتماعية والانطواء، تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية في مختلف دول العالم حيث ارتفعت البدانة بين الأطفال بنسبة كبيرة خلال العشرين السنة الماضية.

2-2-5 : الآثار السلبية للألعاب الالكترونية:

- يتسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية في السمنة المفرطة، و أمراض جسمية كالآلام في الرقبة والظهر إلى جانب الومضات الضوئية المنبعثة من شاشة التلفاز او الكمبيوتر تؤثر على العين واحمرار العينين وضعف البصر أو إجهاد عضلات العين وجفاف العين، ويصل الأمر إلى اعتداء الطفل على زميله بالضرب و الجرح و يصل الحد إلى القتل، بعد تأثر بألعاب الفيديو كما حدث ذلك في بريطانيا وألقى والد الطفل القتيل اللوم على الألعاب الالكترونية العنيفة.[1]

- الابتعاد عن ثقافتنا و هي الاهتمام بالتفاعلات داخل الاسرة و المجتمع و تحولها إلى ثقافة العولمة و الانشغال بإنجازات العالم الأوربي و تثمينها.

- تحول الطفل إلى طفل غير اجتماعي و بدأ في دخول قوقعة خاصة به يميزها الانطواء و الوحدة و الابتعاد عن الأسرة.

- أصبح الطفل يعيش فقدان الثقة في المحيط نظرا لتشبثه بالألعاب الإلكترونية في الواقع الافتراضي و الابتعاد عن الواقع الحقيقي.

- ساهمت الالعاب الإلكترونية في إضعاف شخصية الطفل خاصة و أن هذا الأخير أساس بناء المجتمع يحمل تفاعلات و تغيرات مستمرة.

- لقد ساهمت هذه الالعاب في إلهاء الطفل و الابتعاد عن طاعة الوالدين و نسبة الاستجابة تكون ضئيلة. [2]

1- د. خليل فاضل. إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية. موقع مجانين الالكتروني.2004.

2- مصطفى المريط.الألعاب الإلكترونية و الطفل. تأولات تحليلية في أبعاد التأثير. أشغال المؤتمر الدولي (الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا 19).جوان 2020.

2-3 : أهمية التلميذ في العملية التعليمية والتربوية:

2-3-1 : تعريف التلميذ:

هو من العناصر الأساسية المشكلة للعملية التعليمية، خاصة بعد ظهور التربية الحديثة ومناداتها بضرورة الاهتمام به وجعله مركز اهتمام، أثناء القيام بأي عمل تعليمي ، وذلك بإشراكه في العملية التعليمية مع مراعاة خصائص نموه، طبيعة شخصيته وكذا احترام ميولاته، اتجاهاته ورغباته، حتى يتسنى له اكتساب معارف تتناسب مع قدراته ويعمل على تنمية شخصيته من جميع جوانبها.

2-3-2 : **خصائص التلميذ:**

أولا :الخصائص الجسمية:

1- يمتاز التلميذ في هذه المرحلة بطفرة في النمو بحيث يزداد وزنهم بدرجات متفاوتة ,وتظهر هذه الطفرة بين البنات أولا تبدو لدى غالبية الذكور في الصف الثامن أو التاسع، وقد يتأخر نمو بعض التلاميذ إلى بعد هذه المرحلة.

2- يهتم تلاميذ هذه المرحلة باعتبارهم مراهقين بمظهرهم ويشعرون بالتعب، بعد بذلهم جهدا معينا ويميلون إلى الكسل.

3- تصبح الخصائص الجنسية الثانوية أكثر وضوحا في هذه المرحلة مما كانت عليه .

4- يعاني تلاميذ هذه المرحلة من مشكلات خاصة بالمراهقين كالعادات الغذائية السليمة.

5- يهتم المراهق بشكل خاص بذاته الجسمية ويتأثر بشكل خاص بمظهره وقدرته، ويسعى لتطويره ويزعجه أي شذوذ عن زملائه[1] .

1جامعة منتوري ،قسنطينة ،2010 ، 2011، ص87

ثانيا :الخصائص الاجتماعية:

1- يتأثر التلميذ المراهق بشكل خاص بأقرانه، ويسعى لإيجاد مكانة لنفسه بينهم.

2- يسعى التلاميذ في مرحلة المراهقة إلى اعتبار أقرانهم مصدرا هاما لاكتساب السلوك .

3- يحتاج التلميذ المراهق إلى تقبل الآخرين له داخل منزله ومدرسته وصفه كي يشعر بالأمن النفسي.

ثالثا :الخصائص الانفعالية:

- تعتبر فترة المراهقة فترة التقلبات الانفعالية بالنسبة للتلاميذ في هذه المرحلة ، لأنهم مزاجيين وسريعوا التقلب وتجدهم أحيانا يسلكون كالكبار وأحيانا كالصغار، وقد يكون مرد ذلك إلى التغيرات البيولوجية التي تحصل لهم من جهة ونتيجة الطريقة التي يتعامل الراشدين معهم.

- يشعر الكثير من التلاميذ المراهقين بعدم الثقة بالنفس، وذلك لأنهم لا يتمكنون من القيام بالمهمات التي يطلبها الراشدون منهم، وذلك لان توقعات الكبار عادة ما تكون أعلى من قدرات المراهقين الحقيقية.

- يعاني بعض التلاميذ المراهقين مع توترات نفسية نتيجة عدم التوازن البيولوجي ، ويحس المراهق بالإرهاق وفي نقص الغذاء المتوازن، وفي الرغبة في أن لا يعامل على انه طفل، لذلك نجد المراهق يتحدى أهله ومعلميه ويعتبرهم عوائق أمام استقلاليته وحريته، وينبغي على المعلم تنويع النشاطات بحيث تشغلهم في العمل المنتج دائما[1] .

رابعا :الخصائص العقلية والمعرفية:

ينمو الذكاء العام بسرعة، ويتطور الإدراك من المستوى الحسي إلى المجرد وتظهر القدرة على الابتكار بشكل أكبر [2] .

- يدرك التلاميذ في هذه المرحلة المفاهيم المجردة بدرجة كبيرة وعليه يكون على علم وإدراك المفاهيم والقيم الأخلاقية كالخير والشر الفضيلة والرذيلة، العدالة والديمقراطية إدراكا جيدا.

1- المرجع نفسه ،ص84،87 ،88.

2- 2634RTN /firum.stop.55.com. /RTTP 01 .اطلع عليه يوم على الساعة2017/06/02 – 16:04

– تزداد لدى تلميذ هذه المرحلة القدرة على التذكر والانتباه والتخيل، حيث أن تذكره يصبح مبنيا على الفهم وحفظه للشعر مثلا لابتسم بالحفظ الآلي كما كان في السابق وإنما يحاول أن يفهم بعمق ماذا يحفظ.

2-3-3: ادوار التلميذ:

يمكن تحديد دور التلميذ على النحو التالي:

أن التلميذ يقوم بالتدريج بالمعرفة وفق مستويات من السهل إلى الأكثر صعوبة ومن المحسوس إلى المجرد ومن العام إلى الخاص، و يتدرب على ممارسة إستراتيجية تكوين صورة أولية شاملة في المحتوى الذي يعرض له استخدامه وبذل الجهد في استيعاب محتوى المعرفة التي يريد التلميذ استيعابها وإدماجها في بنيته المعرفية.

ينظم التلميذ أفكاره على صورة العدسة التي تضم تكوين صورة أولية شاملة للمحتوى الذي يراد تعلمه، و يتدرب على تحديد المتطلبات التعليمية الأساسية لأي خبرة تعلم يريد تحصيلها إذ أن تحديد هذه المتطلبات والسعي نحو استيعابها يسهم في إنجاح المتعلم وزيادة ثقته، ويتدرب على بناء مخططات مفاهيمية تساعده على تنظيم المعرفة قبل إدماجها في بنائه المعرفي.

يتدرب الطالب على بناء مخططات لتطوير بنية مفاهيمية متضمنة علاقات رئيسية ومتوسطة وثانوية ضمن الأفكار التي يتفاعل معها والتي تقدم له وفق تنظيم محدد يتدرب على بناء ملخصات داخلية للأفكار تعكس بوضوح البنية والعلاقات ، و يتدرب على ممارسة الفهم المتعمق للأفكار المجزاة خلال عمليات المقارنة المقابلة [1]

2-3-4 صفات التلميذ:

هناك صفات يتحلى بها طالب العلم تساعده على الوصول إلى أهداف وغايات هي:

أن يحافظ على لياقته البدنية من خلال ممارسة التمارين الرياضية والتعود على تحمل المشاق، احترام

1– .محمد منير مرسي: **المدرسة والتمدرس** ، عالم الكتب ، مصر ، 1998 ، ص77, 86.

النظام المدرسي، احترام النظام المدرسي والصفي، احترام المربين والمعلمين، احترام العلم والعلماء، التحلي بالأخلاق الحميدة مثل الصدق والتعاون والصبر، الإصرار على الهدف وعدم اليأس والضغوط بل يبقى يحاول ويحاول حتى يصل الى هدفه، احترام الزملاء في الصف والمدرسة، احترام الوقت وعدم تضييعه فيما لا يعود عليه بالفائدة، إتقان العمل، وهذا أمر به الدين ويتطابق مع أخلاق الإنسان المخلص المشاركة في النشاطات المختلفة في المدرسة أو المؤسسة التي يعيش فيها، المطالعة والاستفادة من مصادر التعلم المختلفة :المكتبة، الحاسوب، الانترنيت [1] .

ما نلاحظه أن للتلميذ صفتان لابد أن يتحلى بها تمكنه من مزاولة الدراسة والتفوق فيها، كاللياقة البدنية والقدرات العقلية والجسمية الكاملة وكذلك التحلي بالأخلاق الحميدة ، فلابد على التلميذ أن يرسم هدف محدد في حياته الوصول إليه وتحقيقه، فالتلميذ الذي يتحلى بكل هذه الصفات يكون التلميذ المثالي.

2-3-5: المبادئ التي تؤثر في شخصية التلميذ:

مجموعة المبادئ التي تؤثر في شخصية التلميذ نذكر منها ما يلي:

أ – أن من أهم العوامل التي تؤثر في شخصية المتعلم هي العوامل الوراثية والبيئية.

ب – إن هناك فروق فردية بين المتعلمين في قدراتهم وميولهم وحاجاتهم ودوافعهم.

ج – إن للمتعلم دورا فاعلا في عملية التعلم، ويجب أن تتاح له حرية المشاركة في عملية التعلم.

د – إن لكل مرحلة من مراحل النمو المتعلم خصائصها ومطالبها.

هـ – إن دوافع المتعلم واستعداداته وحاجاته وميوله واتجاهاته تؤثر على عملية التعلم على نحو واضح وتعد الدوافع محركات للسلوك الإنساني ويجب مراعاتها في عملية التعلم، وبالتالي لابد ان يكون المعلم مدركا لطبيعة المتعلم، وإلا تعذر عليه أن يساعده على التكيف وفقا للبيئة الاجتماعية الطبيعية التي يعيش فيها[1] .

1- .محمد الطيطي وآخرون : **مدخل إلى التربية** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ،2013 ص257،258،259.

2-4: جائحة كورونا:

2-4-1: تعرف الجائحة: هي الانتشار العالمي لمرض شديد، يشمل العديد من الدول و يشير البعض إلى أن مصطلح الجائحة يعني أيضا أن المرض يتحدى السيطرة، و هذا يفسر انتشاره دوليا و عدم انحصاره في دولة واحدة، كما يشير تعريف الجائحة إلى جانب سياسي عبر إيصال رسالة إلى الحكومات و المنظمات في جميع أنحاء العالم ، أن المرض أصبحت له تداعيات اقتصادية و سياسية و اجتماعية على نطاق عالمي.[1]

2-4-2: تعرف الحجر الصحي:

أ- لغة: هو اسم مأخوذ من فعل حجر، ويعني منع ، مرادفه حجز: منع من التصرف، حبس، أوفق فصل بين أمرين، رفع الحجر عن فلان يعني رفع عنه المنع، و إحتجر: اتخذ حجرة، و الحجرة هي الغرفة.

ب- اصطلاحا:هو مفهوم جديد، فرضته المرحلة الوبائية التي يمر بها العالم في ضل جائحة كوفيد 19 و تعني البقاء لفترات معينة في المنزل، دون القيام بنشاطات أخرى خارجه، فقد وضعت السلطات المعنية إجراءات صحية و احترازية ضمن برتوكول صحي و في إطار إجراءات قانونية صارمة، لتفادي انتشار الوباء.[2]

2-4-3: تعرف الكوفيد19:

هو فيروس من الفيروسات التاجية، و ظهر بشكل جديد في مدينة ووهان بدولة الصين الشعبية في نهاية سنة 2019، لينتشر في جميع أنحاء العالم متسببا في جائحة عالمية، ما فرض إجراءات الحجر الصحي العام في بعض الدول، وجزئي في دول أخرى، مع ضرورة إتباع أسلوب حياة جديد يتماشى

1- عبد الله جوزه. الصحة النفسية في زمن جائحة كورونا كوفيد 19 المستجد و تداعيات الحجر المنزلي. التجربة الجزائرية على المحك. مجلة العلوم القانونية و الإجتماعية المجلد السادس العدد الأول ص209 سنة 2021

2- بن عومر سامية.مراحل التنشئة الإجتماعية للطفل و مؤسساتها.المجلة العربية للآداب و الدراسات الإنسانية. أفريل 2018 العدد 3 ص 34

و البروتوكول الوقائي المعد من الخبراء و المختصين في المجال، و المطبق من طرف حكومات الدول ضمانا للسلامة العامة و تفاديا لانتشار العدوى على نطاق واسع ما قد يسبب عجزا أو انهيارا للمنظومة الصحية بأكملها مثل ما جرى لدولة إيطاليا.

2-5-1: تأثير الوباء على التلميذ:

في بدايات ظهور الفيروس كان يصيب كبار السن أكثر من غيرهم من الفئات العمرية، و بعد التحورات التي طرأت على الفيروس، أصبح يشكل خطرا حقيقيا على صحة الأطفال ، ليزداد التخوف أكثر على صحة الأجيال الصاعدة.

كما أن الوضعية الناتجة عن انتشار الفيروس، المتمثلة في إجراءات الحجر المنزلي و الابتعاد الجسدي و التوقف عن الدراسة لشهور عديدة، بالإضافة إلى الرعب الذي عاشه الطفل نتيجة الخوف من إصابته بالفيروس، أو إصابة أحد الأقارب، و كذا الخوف من فقدان أحد الأقارب، كلها عوامل ستساهم بشكل ما في صقل شخصية الطفل و يختلف عن ما كان عليه قبل الوباء، و من الممكن أن نقول أنه **طفل الأزمة.**[1]

2-5-2: المشاكل النفسية و الاجتماعية عند الأطفال خلال جائحة كورونا:

- من أهم الاضطرابات التي واجهها الأطفال خلال الجائحة، هي القلق ، السلوكيات التخريبية اضطرابات الأكل، الاضطرابات العاطفية، الانطواء السلوك العدواني ، التلاعب استخدام لغة مسيئة و الكذب ويرجع هذا إلى الضغوطات و القيود التي يفرضها الحجر الصحي من إغلاق للمدارس و جميع فضاءات التنزه، و يحاول الطفل كسر الحجر الصحي المفروض عليه و الخروج إلى الشارع للعب . [2]

1- سناء الدويكات. أنواع الفيروسات.WWW.mawdoo3.com.تم الإطلاع عليه 21 جويلية على الساعة 00:09سا

2- عماد بوظو.آثاركورونا على الصحة النفسية للأطفال.www.alhurra.com.تم الإطلاع عليه22 جويلية الساعة 20:40سا

الفصل الثالث

التحصيل الدراسي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وبجائحة كورونا

3-1: التحصيل الدراسي

3-1-1: تعريف التحصيل الدراسي

3-1-2: التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي

3-1-3: أنواع التحصيل الدراسي

3-1-4: شروط التحصيل الدراسي

3-1-5: مبادئ التحصيل الدراسي

3-1-6: أهداف وأهمية التحصيل الدراسي

3-2: التلميذ والألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية

3-2-1: انتشار الألعاب الإلكترونية

3-2-2: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية

3-2-3: الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي

3: التحصيل الدراسي:

3-1-1: تعريف التحصيل الدراسي:

– هو أداء يقوم به الطالب أو التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة ، والذي يمكن إخضاعه لقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات المدروسين أو كلايهما معا. [1]

– هو منظومة المعارف و المهارات و الاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال مزاولة دراسته لمختلف المواد طول السنة الدراسية بصفة عامة، وخلال الفصول الدراسية الثلاثة بصفة خاصة، و بعد كل تقويم للنتائج المتحصل عليها والممثلة في المعدل الفصلي في نهاية كل فصل دراسي، و النهائي في نهاية السنة الدراسية. [2]

3-1-2: التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي:

إن إجراءات قياس التحصيل الدراسي مرت تاريخيا بعدة مراحل، فكانت ولادتها في الولايات المتحدة حيث اعد أول اختبار تحصيلي في عام 1985 لقياس قدرة تلاميذ المدارس RICE الأمريكية على يد ريس الابتدائية على الهجاء، وكان الاختبار يتألف من 50 كلمة وقد طبقه على أكثر من 16000تلميذ في الصفوف من الرابع إلى الثامن، ولان هذا الاختبار جاءت نتائجه متباينة، فقد قام ريس بإعداد اختبارين آخرين في الهجاء حيث يتأكد من أن النتائج تأتي حصيلة للفروق الحقيقية بين التلاميذ في مجال القدرة على التهجي أكثر من أنها مجرد نتائج عينة من الكلمات، وقد أكد ريس أيضا بجانب ذلك اختبارا تحصيليا في الحساب واللغة الانجليزية، وبذلك قد يكون ريس قد وضع حجر الأساس لبناء الاختبارات التحصيلية فيما بعد، ويعتبر بحق الأب الحقيقي لإختبارات التحصيل في أمريكا .[3]

1- محمود جمال السلخي ، **التحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به** ، ط 1 ، دار الرضوان ، عمان ، 2013 ، ص25

2- محمد عبد العزيز الفرياوي ، **الاتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم** ،ط 1 ، مكتبة المجتمع العربي ، الأردن ، 2008 ، ص227

3- محمد بكر نوفل، فـريال محمد أبو عواد : **علم النفس التربوي**، ط1 ، دار المسيرة، عمان–الأردن، 2011 ، ص399

تزايد عدد الاختبارات زيادة ملحوظة في القرن العشرين، بحيث ظهرت بطارية ستانفورد التحصيلية للمرحلة في عام1923 ، ثم ظهرت اختبار المحتوى الدراسي للمرحلة الثانوية في عام 1925 ومنذ دلك التاريخ ظهرت مئات الاختبارات التحصيلية في الولايات المتحدة الأمريكية وفي الأربعينيات من القرن العشرين بدأت حركة لبناء الاختبارات من مجال الموضوعات الصغيرة المتخصصة إلى مجالات أكبر في محتوى كمجال للدراسات الإنسانية، ومجال العلوم الطبيعية بالإضافة إلى تحول الاهتمام إلى تقويم المهارات الدراسية، والفهم و القدرة الاستيعاب لدى الطلبة بدلا من التركيز على تذكير الحقائق العلمية بذاتها.

وفي السبعينات من القرن العشرين تحول مركز الاهتمام في الاختبارات التحصيلية إلى بناء اختبارات مقننة كيفت وفق كتب مدرسية مقررة معينة، وقد أصبح ذلك شائعا في سلسلة كتب القراءة المقررة، بالرغم من أن البداية كانت في مجال الرياضيات، وفي تلك الفترة أيضا برز الاهتمام في إعداد اختبارات محكميه المرجع واختبارات التشخيص[1] .

الاختبارات التحصيلية: هي اختبارات مقننة يستعملها المعلم لقياس قدرة التلميذ، فهي من الأشياء اللازمة في قياس التحصيل الدراسي للتلاميذ وقدرة استيعابه للمناهج الدراسية التي تقدمها وتضعها الوزارة المعنية.

3-1-3: أنواع التحصيل الدراسي: ينقسيم التحصيل الدراسي إلى ثلاث أنواع:

أ- **التحصيل الجيد** :يكون فيها أداء التلميذ مرتفع عن معدل زملائه في نفس المستوى وفي نفس القسم ويتم باستخدام جميع القدرات والإمكانيات التي تكفل للتلميذ الحصول على مستوى أعلى للأداء ألتحصيلي المرتقب منه، بحيث يكون في قمة الانحراف من الناحية الايجابية، مما يمنحه التفوق على بقية زملائه.

1-قاسم علي صراف: **القياس والتقويم في التربية والتعليم**، دط ،دار الكتاب الحديث، 2002 ،ص211 ،ص.212

.

ب- التحصيل المتوسط: في هذا النوع من التحصيل تكون الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ تمثل نصف الإمكانيات التي يمتلكها، ويكون أدائه متوسط ودرجة احتفاظه واستفادته من المعلومات متوسطة.

ج- التحصيل المنخفض: يعرف هذا النوع من الأداء بالتحصيل الد ا رسي الضعيف، حيث يكون فيه أداء التلميذ من المستوى العادي بالمقارنة مع بقية زملائه فنسبة استغلاله واستفادته مما تقدم من المقرر الدراسي إلى درجة الانعدام.

وفي هذا النوع من التحصيل يكون استغلال المتعلم لقدراته العقلية والفكرية ضعيف على الرغم من تواجد لاباس بها من قدرات، ويمكن أن يكون هذا التأخر في جميع المواد وهو ما يطلق عليه بالفشل الدراسي العام، لان التلميذ يجد نفسه عاجزا في فهم ومتابعة البرنامج الدراسي رغم محاولته التفوق على هذا العجز، أو قد يكون في مادة واحدة أو اثنين فيكون نوعي، وهذا على حسب قدرات التلميذ وإمكانياته.[1]

إذ يمكن القول إن هذا التقييم يعتمد على درجات التلاميذ التحصيلية في المواد الدراسية، فإذا كانت كبيرة فهو تحصيل جيد أما إذا كانت الدرجات ضعيفة فنقول إن التحصيل ضعيف أو انه يعاني من تأخر دراسي.

3-1-4: شروط التحصيل الدراسي:

أ- **النضج** : يعرف النضج بأنه عملية تطوير ونمو داخلي يتتابع بشكل معين منذ بدء الحياة، وذلك باتجاه الخلية الذكرية بالأنثوية، ولا دخل للفرد فيها، وتشمل هذه العمليات تغييرات فيزيولوجية وتشريحية وكذلك تغيرات عقلية، وهي ضرورة سابقة لاكتساب أي خبرة، أو تعلم شيء معين، فالنضج شرط أساسي فهو يضع للحدود والإطار التكويني النظري، الذي يكون للممارسة أثرها لكي يحدث التعلم.

- 1ابن يوسف أمال : **العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية وأثرها على التحصيل الدراسي**، رسالة ماجستير ،غير منشو رة، جامعة الجزائر بوزريعة،الجزائر،2008

ب- **الممارسة والتكرار** : أن تكرار عمل معين يسهل تعديله وتنظيمه عند الشخص المتعلم، فتكرار وظيفة عدة مرات يكسبها نوعا من الثبوت والنمو والاستقرار من الشخص المتعلم فالممارسة تسير نوعا من الآلية وبالتالي تساعده على أداء الأعمال بطريقة سريعة ودقيقة، فالتكرار والممارسة عامل من العوامل التي تساعد على التعلم الدقيق [1] .

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

د- **النشاط الذاتي** : فهو السبيل الأمثل لاكتساب المهارات والخبرات والمعلومات التي يحصل عليها الفرد عن طريق جهده ونشاطه الذاتي، يكون اكبر ثبوتا ورسوخا، أما التعلم القائم على التلقين والسرد من جانب الطالب فهو نوع سيء[2] .

هـ- **التدريب الموزع** : ويقصد به التدريب الذي يقوم به على فترات متباعدة تتخللها فترات من الراحة ولقد وجد أن التدريب المركز يؤدي إلى التعب والملل كما أن ما يتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضة للنسيان وذلك لان فترات الراحة التي تتخلل فترات التدريب الموزع تؤدي إلى تثبيت ما يتعلمه.[3]

و- **التوجيه والإرشاد** : فالتحصيل القائم على أسس التوجيه والإرشاد، أفضل من غيره الذي لا يستفيد من إرشاد الطالب، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهد اقل وفي مدة زمنية أقصر، كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه[4] .

1-احمد جويدة : **علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الد ا رسي لدى تلاميذ المتوسطة بمركز التعليم و التكوين عن بعد**، رسالة ماجستير،غير منشورة ، جامعة مولود معمري،تيزي وزو، 2015 ،ص،ص،47 ،48

2-حمزة الحبالى : **التأخر الد ا رسي**، ط1 ،دار ابن حزم،لبنان، 2005 ،ص169

3أبو علام رجاء محمود: **التعلم أسسه وتطبيقاته**، ط1 ،دار المسيرة،عمان،الأردن، 2004 ص92,90

4يامنة عبد القادر الاسماعيلي: **أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي** دار اليازوري العلمية،عمان2011،ص74

ز- **معرفة المتعلم النتائج لما تعلمه بصفة مستمرة :** لقد أثبتت التجربة أن ممارسة المتعلم معرفة النتائج تؤدي إلى حدوث التعلم الجيد فمعرفة المتعلم بمقدارهما أحرزه من نجاح أول ما هو عليه من تقصير يدفعه ذلك إلى مزيد من الجهد للمحافظة على مستواه إذا كان حسنا والالتحاق بغيره إذا كان مقصرا، فمعرفة المتعلم بنتائج تحصيله تجعله يعمل على مباراة نفسه ومباراة زملائه فيسعى دائما الى أن يحث نفسه وان يتفوق على زملائه فان معرفة نتائج التحصيل الدراسي تبين للمتعلم الطرق الصحيحة والطرق الخاطئة في اكتساب المهارات والخبرات المطلوبة وعلى ذلك يتبع الطريقة الصحيحة الناجحة[1] .

هذا وتتدخل عدة عوامل لتؤثر على التحصيل الدراسي كالظروف الصحية والجسمية والنفسية الاجتماعية الاقتصادية، التربوية، الانفعالية، العقلية وغيرها ويكون التحصيل الدراسي مرتبط بهذه العوامل .

3-1-5: مبادئ التحصيل الدراسي:

يقوم التحصيل الدراسي على مجموعة من المبادئ تعتبر بمثابة أسس وقواعد عامة، يسير عليها المربون في مختلف التخصصات أثناء أدائهم لأعمالهم التربوية والبيداغوجية ذلك من اجل التحصيل الأكاديمي للتلاميذ ومساعدتهم على الانضباط وتحقيق التفوق والنبوغ والامتياز و يمكن حصرها فيما يلي:

أ- مبدأ التعزيز:

إن مبدأ التعزيز له أهمية في التعلم وقدرته على استشارة دافعية التعلم وتوجيه نشاطه وهو يتخذ شكلين إما الثواب أو العقاب والكل يتفق في الميدان التربوي والنفسي على أهمية التعزيز وخاصة الثواب منه في دفع التلاميذ نحو الدراسة والإقبال عليها، وهذا يعني أن الثواب الناتج عن النجاح في أي نشاط معين يعمل على توكيد ذلك النشاط، فالتلميذ يقبل على التعلم إذا ارتبط ذلك بالخبرات السارة المحلية إليه كالنجاح في الأداء أو اكتساب تقدير الأستاذ وتشجيعه وفي هذا يكون تحصيلا دراسيا جيدا[2] .

1- محمد جاسم محمد : **سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسة وأفاق التطوير العام** ،ط1 ،دار الثقافة، عمان، 2004 ،ص 192

2- نايفة قطامي : **علم النفس المدرسي**، ط2 ، دار الشر وق، الأردن، 1999 ، ص188

لذلك ينبغي على القائمين على العملية التعليمية توظيف هذا المبدأ في الوقت والمواقف الملائمة، من خلال تشجيع التلاميذ على الانجاز والأداء للوصول إلى البناء الهادف الذي يمكنهم من تحقيق أهدافهم.

ب – **مبدأ التدريب:**

أن تعلم واكتساب التلميذ لسلوكيات مختلفة يتأسس في كثير من الأحيان عن كثرة التدريب العملي على الأساليب والمهارات وأوجه النشاط المتنوعة، ومصادر اهتماماتهم، ونواحي نشاطهم، وان يتنوع بين الشفوي والكتابي، لان كثرة التدريب في الوقت المناسب يعد بمثابة تثبيت المعلومات وتحقيق الأهداف المسطر، ومن ثم فان المبدأ يمكن اعتباره من الأساليب الهامة التي تمكن خلق روح المنافسة وتطوير وتنمية القدرات الخاصة التي تساعد على تنمية الرصيد المعرفي والعلمي وتحسين تحصيله الدراسي[1] .

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

ج – **مبدأ الحداثة:**

في الأصل هي عملية بناء متكامل متناسق لشرح الاجتهاد العقلي الصرف، نابعة من موقف فكري وان أبناء كل جيل قد خلقوا للتكيف مع ظروف مختلفة في جوهرها عن تلك الظروف التي عرفها أبائهم وأجدادهم وبالتالي هم مجبرون على اصطناع آلية فكرية جديدة، وابتكار حلول نوعية للمشكلات التي تعرض سبيلهم في كل مناحي حياتهم النظرية والعلمية[2] .

1– برو محمد :**اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الد ا رسي في المرحلة الثانوية**، دط، دار الأمل، الجزائر،2001 ص214 ،215

3–علي بن محمد :**الصراع بين الأصالة والانسلاخ في المدرسة الجزائرية**، ط1 ، دار الأمة، الجزائر، 2001 ، ص20

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

لذلك نجد أن نجاح العملية التعليمية بالدرجة الأولى إلى كفاءة الأستاذ وقدرته على استحداث طرائق التدريس التي تتماشى مع تكنولوجية العصر وحاجات التلاميذ وأيضا قدرته على توظيف الوسائل التعليمية الحديثة لان استخدام الأستاذ للوسائل التعليمية الحديثة بعناية أثناء التدريس يجعل التلميذ يتمكن من إدراك صورة أو معنى واضح للنتائج المرغوبة للتعلم، لان الشرح اللفظي في الطريقة التقليدية أصبح لا يكفي لوحده في عملية التدريس، لأنه يسمح بفهم التلميذ إلا في حدود معارفه ومعلوماته، فمن الصعب عليه أن يفهم بالشرح موضوعا أو خبرة لم يسبق له المرور ولكن استخدام وسائل تعليمية حديثة يسمح ذلك بتوفير صورة أكثر وضوحا عن الخبرة أو النشاط المراد تدريسه، كما يخلق الميل والتشويق عن طريق التلميذ يرى شيئا حقيقيا[1] .

د – **مبدأ الواقعية:**

الكل يعلم أن العملية التعليمية تعتبر من العمليات الاجتماعية التي تتم في بيئة طبيعية واجتماعية، لذا يفترض أن يوفر داخل الحجرة الدراسية كل الظروف الملائمة، وان تكون كل المواد والأنشطة والخبرات الدراسية التي تقدم للتلاميذ، مرتبطة بحياتهم وما يدور حولهم في بيئتهم الاجتماعية، وبالتالي فان الأخذ بهذا المبدأ من اجل تسهيل عملية التعلم والوصول بالتلاميذ الى التحصيل الجيد، يتطلب تحديد ومراعاة مختلف الظروف المادية والبيئية والتربوية المساعدة على تشجيع إمكانات وفرص ظهور السلوك وزيادة دافعية التعلم[2] .

1–مجدي محمود : **الطفولة بين السواء والمرض**، دط، دار المعرفة الجامعية، مصر، 2009 ، ص365

2–برو محمد، **مرجع سبق ذكره**،ص213

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

هـ – مبدأ الفعالية:

تتطلب العملية التعليمية الكفاءة والجهد والعمل الدائم الجاد من قبل هيئة التدريس في إعداد الخبرات التعليمية، أو في أساليب التقويم وغيرها، فمبدأ الفعالية لا يمكن أن يحقق إلا من خلال تمتع الأستاذ بكفاءات عالية كالتكوين العلمي الجيد والقدرة على إتباع أساليب متنوعة وحديثة في عملية التدريس والقدرة على خلق جو صفي فعال يسمح بتوفير بيئة تعليمية مثالية في التقدم في عملية التعلم والتعليم، وتحقيق الأهداف العامة والخاصة للمنهج المقرر وتوفير مخرجات تعلم مميزة[1] .

3-1-6: أهداف وأهمية التحصيل الدراسي:

يهدف التحصيل الدراسي في المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والاتجاهات والميول والمهارات التي تبين مدى استيعاب التلاميذ لما تعلموه في المواد الدراسية المقررة، وكذلك ما حصله كل واحد منهم من محتويات تلك المواد لأجل الحصول على ترتيب لمستوياتهم، بغية رسم صورة لاستعداداتهم العقلية، وقدراتهم المعرفية وخصائصهم الوجدانية وسماتهم الشخصية من اجل ضبط العملية التربوية، على العموم فان أهداف التحصيل الدراسي عديدة يمكن تحديدها في مايلي:

– الوقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلاميذ بغية تحديد الحالة الراهنة لكل واحد منهم التي تكون منطلقا للعمل على زيادة الفعالية في المواقف التعليمية المقبلة.

1– احمد المغربي :**إدارة الفصل**، ط2 ، دار الفجر للنشر والتوزيع، دمشق، 2008 ، ص23

– الكشف عن مستويات التعليمية المختلفة من اجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم ومساعدة كل واحد منهم على التكيف السليم مع وسطه المدرسي ومحاولة الارتقاء بمستواه التعليمي.

– الكشف عن قدرات التلاميذ الخاصة من اجل العمل على رعايتها حتى تتمكن كل ولحد منهم بتوظيفها في خدمة نفسه ومجتمعه معا .

– تحديد وضعية أداء كل تلميذ بالنسبة إلى ما هو مرغوب فيه، أي مدى تقدمه أو تراجعه عن النتائج التي تتناسب مع من تم الكشف عنه بحقائق.

– قياس ما تعلمه التلاميذ من اجل أكبر اتخاذ قدر ممكن من القدرات المناسبة التي تعود بالفائدة عليهم أولا وعلى المجتمع ثانيا .

– تمكين المدرسين من معرفة النواحي التي يجب الاهتمام بها والتأكيد عليها في التدريس.

– تكييف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة، من اجل استغلال القدرات المختلفة للتلاميذ ، تحسين وتطوير العملية التعليمية [1] .

أن الهدف الأسمى للتحصيل الدراسي هو تحديد الأداء الفعلي والحقيقي الذي يعبر عما اكتسبه التلاميذ من معارف وسلوكيات يمكن أن يحدد من خلالها أن يحدد مستقبلهم الدراسي والمهني .

وتكمن أهمية التحصيل الدراسي بوجه عام الى تحديث تمييز سلوكي و إدراكي عاطفي واجتماعي لدى الطلبة، سميت عادة بالتعلم، والتعلم هو عملية باطنية وغير مرئية تحدث نتيجة تغييرات في البناء الإدراكي للطالب، ونتعرف عليه بواسطة التحصيل الدراسي، فالتحصيل هو نتيجة للتعلم ومؤثر ومحسوس بوجوده في الوقت نفسه، حيث تبرز أهميته بمقدار ما يحقق الأهداف السلوكية والوجدانية والسيكو حركية فكلما كان هذا التحصيل مؤثرا في المردود التنموي الشامل للطلبة عند الطلبة كانت فعاليته ايجابية وتظهر أهمية العملية التربوية في سلوك التلاميذ الذي يغيرهم نحو الأفضل ويساعدهم على التفاعل مع بيئتهم[2] .

1–برو محمد : **مرجع سبق ذكره**، ص214

2–يامنة عبد القادر الاسماعيلي :**مرجع سبق ذكره**،ص73

حيث تتجلى فائدة التحصيل الدراسي بأوجه شتى في حياتها الاجتماعية وبخاصة في مستقبلنا فالواقع أن تنمية التعليم تسمح بمكافحة طائفة من العوامل المسببة لانعدام الأمن مثل :البطالة والاستعباد والنزاعات الدينية المتطرفة، وهكذا أصبح النشاط التدريبي والدراسي بكل مكوناته إحدى المحركات الأساسية للتنمية في فجر القرن الحادي والعشرين وهو ما يساهم من ناحية أخرى في التقدم العلمي والتكنولوجي والازدهار العام للمعارف ويمكن القول إن مجتمع يسعى للنمو والتطوير لابد لأبنائه من مواصلة التحصيل الدراسي لكي يكونوا قادرين على استيعاب عناصر هذا النمو والتطور، فلكي يحقق أي تنمية ينبغي أن يكون سكانه المتمدرسون أو العاملون قادرين على استخدام التكنولوجيات المعقدة وان يتمتعوا بالقدرة على الإبداع والاكتشاف، وهذا يرتبط إلى حد كبير بمستوى الإعداد النفسي، الذي يتلقاه الأفراد، ومن ثم فان الاستثمار في مجال التعليم شرط لابد للتنمية الاقتصادية والاجتماعية على المدى البعيد[1] .

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

1-يونسي تونسية : **تقدير الذات وعلاقاتها بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين المبصرين والمراهقين المكفوفين**، مذكرة ماجستير، ص- 104 ، قسم 2012علم النفس كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، الجزائر،2011

3-2: التلميذ والألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية.

3-2-1: انتشار الألعاب الالكترونية:

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار مايسمى بالألعاب الالكترونية وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدا[1] .

العديد من الدول العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر، منجد غالبية لأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من بميناء دبي بالإمارات العربية المتحد، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للاستيراد هي الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا معفيون من دفع الضرائب ، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلايستيشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك العاب تأتينا من تايلاندا وهونغ كونغ وماليزيا إلى الدول الأسيوية وفرنسا واسبانيا بالنسبة الدول الاروبية، والجدير بالذكر إن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية[2] .

1-مريم قويدر :**مرجع سبق ذكره**، ص152

2-أمين علام :**الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة**، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05، من 22 اكتوبر إلى 29 تكتوبر 2006 ، ص13

3-2-2: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية:

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم و إدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب الشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقاته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي واليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاوي وأخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم[1] .

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر التلميذ بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ، فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمد بصلة واقعه الحقيقي، مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة.

1- .فاطمة همال : **مرجع سبق ذكره**، ص133

وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم تستغل مواضع الضعف والحاجة والنقص والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشهديه تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللا محدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و85 % من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة.

حيث أن ما يقدم على الشاشة الهاتف الذكي من صور رموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام[1] .

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الالكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ الجزائري، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة بحيث ينشط– في مرحلة الطفولة – الجزء الأيمن للدماغ بشكل اكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل حيث أن المضامين التي تبث من الألعاب الالكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية و القيمية.

1–حسين الأنصاري :**إشكالية تلقي الطفل العربي**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02 ، تونس 2007، ص 131 ،

وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والايجابي، وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهز الطفل بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية ولأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في اغلبها، فـçالتلميذ لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة فبقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كملق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل ايجابي مع هذه المضامين[1] .

3-2-3: الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي:

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والقراءة والترفيه، كما أكدت مجموعة من الدراسات بأن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية مابين استخدام الطفل للألعاب الالكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي، حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الأطفال، في حالة عدم مراقبة الآباء والأمهات لهم، لان أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الأطفال وحتى المراهقين نظرا لوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف ورغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي إلى ضعف المستوي ألتحصيلي الأكاديمي عند الأطفال والمراهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر، لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام المدرسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم

2-فاطمة همال :**مرجع سبق ذكره** ،ص137

والتحصيل الأكاديمي الجيد، بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف.

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

الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال، اطلع عليه يوم **27 فيفري**،1- **W.W.W.AL- SHARQ.COM** **2017**على الساعة**48: 14**

الفصل الرابع

الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدارسي لتلاميذ مدينة عدل مسرغين في ظل جائحة كورونا

4-1 تحليل و تفسير البيانات الميدانية

4-2 مناقشة الفرضيات

4-1 : تحليـــل وتفسيـــر البيانـــات الميـــدانيـــة:

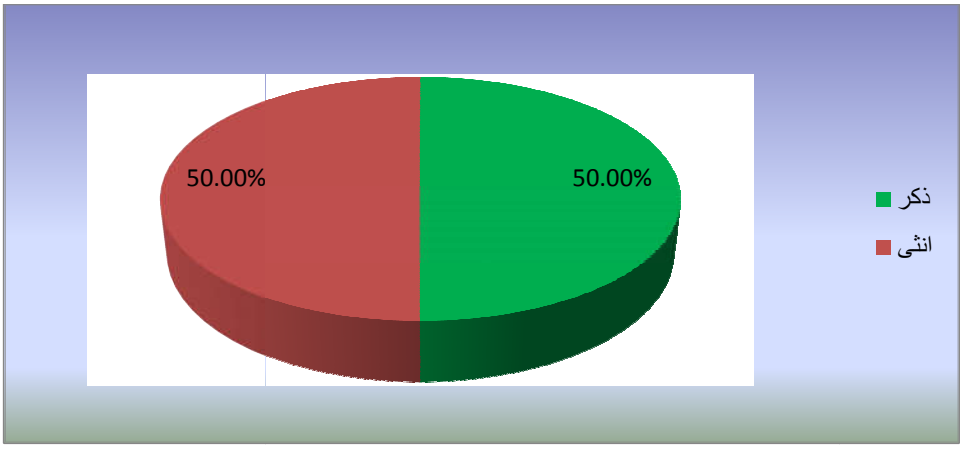
بعـد التطـرق إلى ذكر الإجـراءات المنهجيـة للدراســة،سنحاول ضمـن هـذا الفصل ولـوج إحدى المراحـل الأساسيــة في البحث السوسيولوجـي، وهي مرحلــة تحليـل وتفسيـر المعطيـات والبيانـات الميدانيــة المرتبطة بموضوع الدراسـة ومتغيراتــه، وذلك من خــلال تفريغ هـذه البيانــات في جــداول بسيطــة ومركبـة وتحديـد نسبهـا المئويـــة، ومن ثم إخضاعهـــا للتحليـل والتفسير، وذلك بغرض اختبـار فرضيات الدراســة والإجابــة عن تساؤلاتهـا.

أولا : خصائص عينة الدراسة:

الجدول رقم 01 : يوضح توزيع أفراد العينة حسب جنس أولياء التلاميذ:

العينـــة / الجنـــس	التكـرار	النسبـة المئويـــة
ذكـــر	50	% 50
أنثى	50	% 50
المجمـــــوع	100	% 100

تبين الشواهـد الإحصائيـة المتعلقـة بمتغيـر الجنـس في الجـدول رقـم (01)، أن نسبـة كل من الذكور (الآباء) 50 %، كما تمثل نسبة الإناث (الأمهات) 50 %، ويرجع سبب إختيارنا لعينة متساوية في الجنس لمعرفة آراء كل من الآباء والأمهات ، بخصوص الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل لأبنائهم في ظل جائحة كورونا، وهـذا ما يتناسب مع طبيعـة التوزيـع العام للمبحوثيـن ضمن مجتمع البحث.

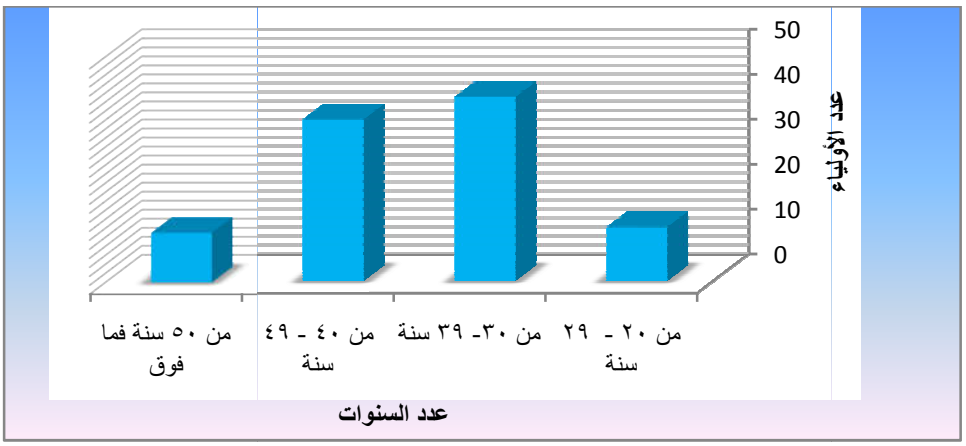


دائرة نسبيـة توضح توزيع أفراد عينـة الدراســة حسب متغيـر الجنس

الجدول رقم 02: يوضح توزيع أفراد العينة حسب سن أولياء التلاميذ:

السـنـــــن العينـــــة	سن الأب		سن الأم		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
أقل من 20 إلى 29 سنة	02	% 02	10	% 10	12	% 12
من 30 سنة إلى 39 سنة	18	% 18	23	% 23	41	%41
من 40 سنة إلى 49 سنة	21	% 21	15	%15	36	%36
من 50 سنة فما فوق	9	% 9	2	%2	11	% 11
المجمـــــوع	50	% 50	50	% 50	100	%100

تبين الشواهد الكمية المتعلقة بتوزيع أفراد العينة حسب متغير السن للوالدين في الجدول رقم (02) أن نسبة 41 % من إجمالي العينة المختارة يتراوح سنها ما بين 30 – 39 سنة، وهذا ما يمثل 41 مفردة، ثم يليها نسبة 36 % من أفراد العينة الذين تتراوح أعمارهم ضمن الفئة العمرية ما بين 40 ـ 49 سنة، كما نجد أيضا نسبة 12 % من إجمالي العينة أي ما يعادل 12 مفردة تتدرج ضمن الفئة العمرية ما بين 20 ـ 29 سنة، ونجد في الأخير نسبة 11 **% من إجمالي العينة أي ما يعادل 11 مفردة يفوق عمرها** 50 سنة ، وهذا يدل على تأخر سن الزواج عند الذكور، بمختلف فئاته العمرية، و إقبالهم الذكور على الزواج بامرأة أقل سنا.

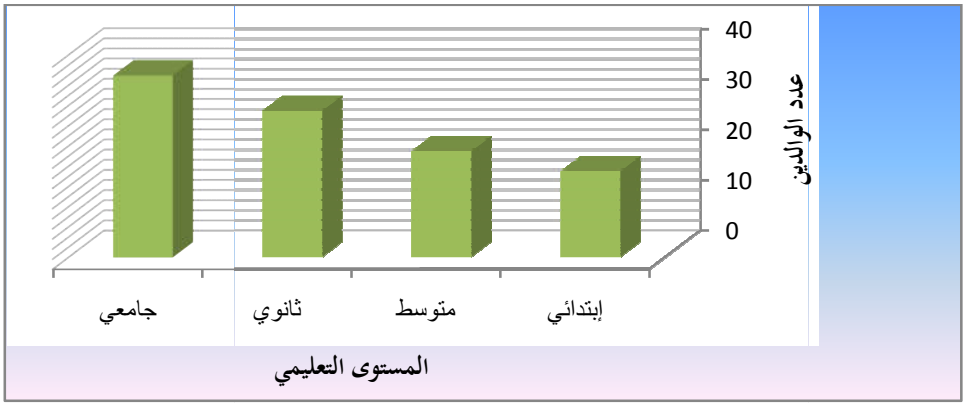


أعمـــدة بيـــانيـــة توضـح توزيـــع أفـراد العينـــة حســـب متغيـــر الســـن

الجدول رقم 03: يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي للأولياء:

العينـــة / المستوى التعليـمي	مستوى الأم		مستوى الأب		المجموع	
	التكـرار	النسبة %	التكـرار	النسبة %	التكـرار	النسبة %
ابتدائي	6	%12	09	%18	17	%17
متوسط	8	%16	12	%24	21	%21
ثانوي	14	%28	15	%30	29	%29
جامعي	22	%44	14	%28	36	%36
المجمـــوع	50	%100	50	%100	50	%100

يبين العرض الجدولي والتحليل الاحصائي للبيانات الكمية المتعلقة بتوزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأوياء، ان نسبة 36 % من اجمالي العينة المختارة هم جامعيون حيث قدر عددهم بـ 36 مفردة وتليها نسبة 29 % ممن هم متحصلون على مستوى التعليم الثانوي، وهذا ما يمثل 29 مفردة من مفردات العينة المختارة، بينما نجد نسبة 21 % من اجمالي العينة لهم مستوى تعليم متوسط، وتليها اخيرا نسبة 17 % ممن لهم مستوى تعليم ابتدائي، وهذا راجع لكون أن أغلب الآباء لهم مستوى جامعي، في ظل تحسين المنظومة التعليمية، وإتاحة الفرصة للجميع لمزاولة الدراسة، مع إدراكهم لأهمية المستوى التعليمي في عالم الشغل.

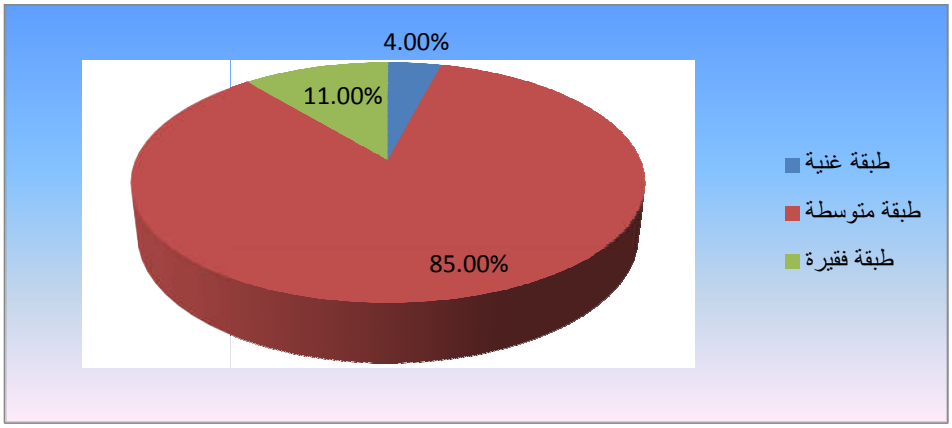


أعمدة بيانية توضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي

الجدول رقم 04: يوضح توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي:

العينـــــة / المستوى المعيشي	التكـرار	النسبـة المئويـــة
طبقة غنية	04	% 04
طبقة متوسطة	85	% 85
طبقة فقيرة	11	% 11
المجمـــــوع	100	% 100

يبين التحليـل الإحصائي للبيانات الكميـة المرتبطة بتوزيـع أفراد العينـة حسب متغير المستوى المعيشي في الجدول رقم (04) أن أغلبيـة أفراد العينـة المختارة هم من الطبقة المتوسطة، حيث قدر عددهم بـ 85 مفردة أي ما نسبته 85 % وتليها نسبة 11 % ممن ينتمون إلى الطبقة الفقيرة، حيث قـدر عددهم 11 مفردات من العينـــة المختـارة ،وتـأتي أخيرا الطبقة الغنية بما نسبته 04 % وهذا يدل على أن اغلب إجمالي العينة ينتمـون إلى الطبقة المتوسطة، ذلك لكون الدراسة الميدانية تم إجراؤها بالمدينة الجديدة عدل مسرغين، و التي يعد غالبية سكانه موظفين،أو أصحاب المهن القارة.

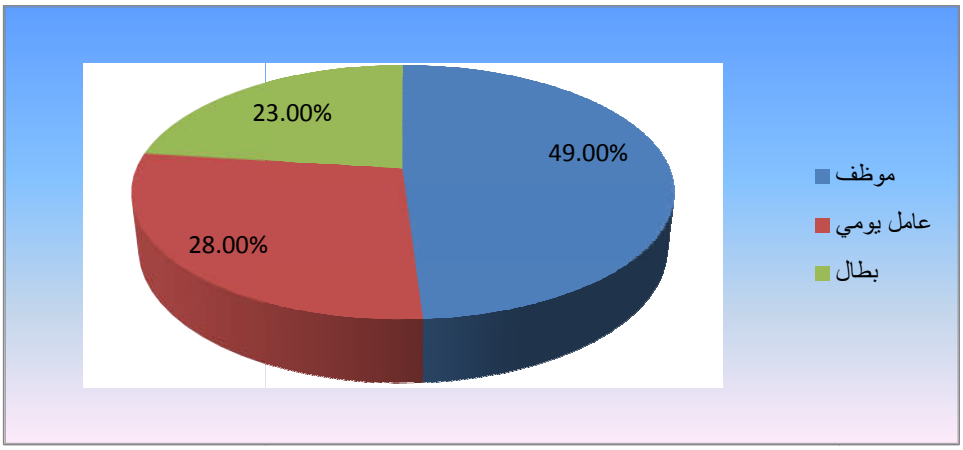


دائـرة نسبيـة توضح توزيـع أفـراد العينـــة حسب متغير المستوى المعيشي.

الجدول رقم 05: يوضح توزيع أفراد العينة حسب مهنة أولياء التلاميذ:

العينـــة / المهنة	مهنة الأم		مهنة الأب		المجموع	
	التكـرار	النسبة %	التكـرار	النسبة %	التكـرار	النسبة %
موظف	18	%36	31	%62	49	%49
عامل يومي	09	%18	14	%28	23	%23
دون عمل	23	%46	05	%10	28	%28
المجمـــوع	50	%100	50	%100	50	%100

تبين المعطيات الإحصائيـة المرتبطة بتوزيـع أفراد العينة حسب متغير مهنة أولياء التلاميذ في الجدول رقم (05) أن أغلب أفراد العينـة المختـارة موظفين، حيث قـدر عددهم بـ 49 مفـردة أي ما نسبتـه 49 % وتليهـا نسبة 28 % من العمال اليوميين، حيث قـدر عددهم بـ 28 مفـردة، وتـأتي أخيرا فئـة البطالين بنسبـة ضئيلـة تقدر بـ 23 % وهذا يدل على أن أغلب إجمـالي العينة المختارة موظفين، ذلك لأن سكانات عدل وزعت فقط على الموظفين و أصحاب المهن القارة، و إرتفاع المستوى التعليمى، نظرا لتحسن منظومة التعليم، خاصة عند الإناث، وكذلك رغبة الزوج في الزواج بالمرأة العاملة لمساعدته في تحسين المستوى المعيشي.



دائـــرة نسبيـــة توضـــح توزيـــع أفراد العينـــة حسب مهنة الأولياء

ثانيا: بيانــات حول الألعاب الإلكترونية و إقبال التلاميذ عليها.

جدول رقم 06 يبين نوع الجهاز الإلكتروني الذي يستعمله التلميذ للعب.

الخيارات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
الكمبيوتر	**20**	**% 15.87**
اللوحات الرقمية	**36**	**% 28.57**
الهاتف الذكي	**52**	**% 41.26**
أخرى	**18**	**% 14.28**
المجموع	**126**	**% 100**

تبين الشواهـد الإحصائيـــة الـواردة في الجــدول رقم (06) المتعلـق بنوع الجهاز الإلكتروني الأكثر استخداما من طرف أفراد العينــة، حيث أن نسبــة 41.26 % من أفــراد العينة أي ما يعادل 52 مبحوث أكدوا على أن الهواتف الذكية تحتل الأولويــة في مسألة الاستخدام، ويليها ثانيا نسبـة 28.57 % أي ما يعادل 36 مبحوث ممن أكدوا على أن الألواح الإلكترونية يحظى باهتمامه، وتليها ثالثا نسبـة 15.87 % أي ما يعادل 20 مبحوث، وبعدها نسبـة 14.28 %، أي ما يعادل 18 مبحوث ممن أكدوا أنهم يستخدمون وسائل أخرى مثل ألعاب الفيديو، وهذا يدل على أن أفراد العينــة يستخدمون الهواتف الذكية على أساس أنها تعد الوسيلة الأكثر توفرا، و يمتلكها غالبية الأولياء، وراجع أيضا لسهولة إستخدامها و المميزات الجذابة التي تتوفر فيها.

جدول رقم 07 يبين مدى إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
كبير (دائما)	**47**	**% 47**
متوسط (أحيانا)	**42**	**% 42**
ضعيف (ناذرا)	**11**	**% 11**
المجمـــــوع	**100**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (07) المتعلـق بما مدى إقبال التلاميذ على ممارسة الألعاب الإلكترونية، إذا أن أفراد العينـة بنسبة 47% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 47 مبحوث، أقروا بأنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل دائم، و بنسبة 42 % من إجمالي العينة المختارة أي ما يعادل 42 مبحوث، يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا، في حين أقـر 11 مبحوثين أي ما نسبتـه 11 % أنهم لا يمارسون الألعاب الإلكترونية إلا ناذرا ، وهذا يـدل على أن غالبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم 08 يبين لمن تعود ملكية الجهاز الإلكتروني الذي يستخدمه التلميذ.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
خاص بالتلميذ	**32**	**% 32**
خاص بالأب	**19**	**% 19**
خاص بالأم	**37**	**% 37**
أخرى	**12**	**% 12**
المجمـــــوع	**100**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (08) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة يلعبون بأجهزة خاصة بهم أم يلجؤون لأجهزة الوالدين ،و اتضح أن نسبـة 56% من إجمالي العينـة المختـارة أي ما يعادل 56 مبحوث أقروا بأنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر أجهزة الوالدين، يرجع ذلك لأن غالبية الوالدين يمتلكون هواتف ذكية، و الأجهزة الخاصة بالأمهات هي الغالبة بنسبة 37 % ، ويرجع ذلك لاحتكاكهم الكبير بالأم، أما الآباء فبنسبة 19 %، في حين أقـر 32 مبحوثين أي ما نسبتـه 32 % أنهم يمتلكون أجهزة للعب خاصة بهم ، ويرجع ذلك لاقتناء الوالدين و الأقارب للتلاميذ أجهزة إلكترونية للعب، إما ليتركوا لهم أجهزتهم أو بمناسبة أعياد الميلاد و تفوقهم الدراسي و في الأخير 12 % يستخدمون هواتف أشخاص آخرين كباقي أفراد الأسرة.

جدول رقم 09 يبين المدة التي يقضيها التلاميذ في اللعب بالأجهزة الإلكترونية خاصة في ظل جائحة كورونا.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
أقل من 01 ساعة في اليوم	**32**	**% 32**
من01 ساعة إلى 05 ساعات	**48**	**% 48**
أكثر من 05 ساعات في اليوم	**20**	**% 20**
المجمـــــوع	**100**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجـدول رقم (09) المتعلـق بمدة استخدام التلاميذ الأجهزة الإلكترونية للعب في اليوم، أن نسبة 48% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 48 مبحوث أقروا بأنهم يلعبون بالأجهزة الإلكترونية، من ساعة إلى 05 ساعات يوميا، وتليها نسبة 32% أي ما يعادل 32 مبحوث، أقروا بأنهم يستخدمون الأجهزة الإلكترونية في اللعب لمدة لا تتجاوز ساعة واحدة، تليها ما نسبته 20% أي ما يعادل 20 مبحوث أقروا بأنهم يستعملون الأجهزة الإلكترونية للعب، لمدة تفوق خمسة ساعات يوميا، وهذا يدل على أن أفراد العينـة يهتمون بالدرجة الأولــى باللعب بالأجهزة الإلكترونية، بحيث تشبع رغباتهم من حيث اللعب، و تملأ الفراغ الذي يعيشه التلميذ في ظل الحجر الصحي الذي فرضته جائحة كورونا، أو لغفلة الوالدين على أولادهم، أو عدم الاكتراث بالعواقب، بعقلية المهم لا يزعجني في الوقت الراهن، و يسبب للتلميذ عدم إعطاء مراجعة الدروس الوقت الكافي.

جدول رقم 10 يبين دوافع إقبال التلاميذ على اللعب بالأجهزة الإلكترونية.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
التسلية و التفيه	**40**	**% 17.69**
تنمية الذكاء	**20**	**% 8.84**
تطوير المواهب	**35**	**% 15.48**
مواكبة التطور	**30**	**% 13.27**
تمضية الوقت أثناء الحجر الصحي	**73**	**% 32.30**
أخرى	**28**	**% 12.39**
المجمـــــوع	**226**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجـدول رقم (10) المتعلـق الدوافع التي تجعل التلميذ يقبل على استعمال الألعاب الإلكترونية، أن نسبـة 32.30 % من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 73 مبحوث أقروا بأن السبب الذي يدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية هو لتمضية الوقت أثناء الحجر الصحي، و الهروب من الضغط الذي كان عانى منه في تلك الفترة، وتليها نسبة 17.69% أي ما يعادل 40 مبحوث، أقروا بأن السبب هو للترفيه و التسلية، في حين نجد ما نسبته 08.84% أي ما يعادل 20 مبحـوثين فقط أقروا بأنهم يستعملون الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء، وهذا يدل على أن أفراد العينـة لا يهتمون بتنمية قدراتهم العقلية، و الألعاب الإلكترونية لا تستهويهم لتطوير مواهبهم وذكائهم، لأن غالبية الألعاب لها مضامين هدامة.

جدول رقم 11 يبين ما الذي يجذب التلميذ لممارسة الألعاب الإلكترونية.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
اللعب مع الأصدقاء	**40**	**%22.85**
الموسيقى و الرسم	**12**	**%08.85**
وجود عنصر الإثارة	**38**	**%21.71**
متعة الفوز	**75**	**%42.86**
نوعية الصور و الألوان الجذابة	**10**	**%05.71**
المجمـــــوع	**175**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (11) المتعلـق بأهم الأشياء التي ينجذب إليها أفراد العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية، أن نسبة 42.86% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 75 مبحوث أقروا بأنهم يستخدمونها من أجل متعة الفوز بالألعاب، وتليها نسبة 22.85% أي ما يعادل 40 مبحوث، أقروا بأن سبب الاستعمال هو من أجل اللعب مع الأصدقاء، و في الأخير يأتي ما بنسبه 05.71% أي ما يعادل 10 مبحوث، هذه الشواهد الإحصائيــة تدل على أن أفراد العينـة تستهويهم متعة الفوز بالألعاب ، و لا يخرجون من اللعبة إلا بعد اجتياز جميع مراحلها، وكذلك اللعب مع الأصدقاء، خاصة على المباشر بتقنية المحادثة كلعبة فري فاير.

جدول رقم 12 يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ إيجابا أو سلبا حسب رأي أوليائهم.

العينـــــة	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
تأثر إيجابا	**33**	**% 33**
تأثر سلبا	**77**	**% 77**
المجمـــــوع	**100**	**%100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجـدول رقم (12) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة يتأثرون إيجابا أو سلبا بسبب اللعب بالألعاب الإلكترونية ، أن نسبـة 77% من إجمالي العينـة المختـارة أي ما يعادل 77 مبحوث أقروا بأن الألعاب الإلكترونية تأثر سلبا على أبنائهم في جميع المجالات من حيث السلوك حيث أصبح أكثر عنفا، و أصبحا شارد الذهن ، و تحول إلى طفل غير إجتماعي، في حين أقـر 33 مبحوث أي ما نسبتـه 33 %، أن الألعاب الإلكترونية أثرت إيجابا على أبنائهم، وذلك راجع لمراقبة الأولياء، أو لإختيار ألعاب مناسبة لسن التلميذ، و تتنمي من قدراته و تفكيره.

جدول رقم 13 يوضــح الألعاب التي يفضلها التلميذ:

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
ألعاب الرياضة (كرة قدم–سباق سيارات..)	**73**	**% 35.61**
ألعاب المغامرة و العنف (فري فاير)	**60**	**% 29.27**
ألعاب الطبخ و الباربي	**35**	**% 17.07**
ألعاب تعليمية (الألغاز– الكلمات...)	**25**	**% 12.19**
أخرى	**12**	**% 5.85**
المجمـــــوع	**205**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (13) المتعلــق بالألعاب التي يفضلها التلميذ، أن نسبـة 35.61% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 73 مبحوث، أقروا بأنهم يحبون اللعب بالألعاب الرياضية، وتليها نسبة 29.27% أي ما يعادل 60 مبحوث، أقروا بأنهم يحبذون ألعاب المغامرة مثل فري فاير، في حين عبر 35 مبحوث، عن تفضيلهم لألعاب الطبخ و الباربي وهي تستهوي التلاميذ من فئة الإناث، هذه الشواهد الإحصائية تـدل على أن الألعاب التي تلعب على المباشر و بتقنية المحادثة أي عن طريق شبكة الانترنيت هي الأكثر استخداما، وهذا يؤكد على أن الإعلام الجديد بشبكاته وتقنياته الرقمية أضحى وسيلة فعالــة تستهوي الصغير قبل الكبير.

جدول رقم 14 يوضــح مدى تقليد التلاميذ لشخصيات الألعاب الإلكترونية:

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
نعم (تقليد الكلام-الحركات-اللباس-تقمص الشخصية...)	78	%78
لا	22	%22
المجمـــــوع	100	%100

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (14) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة يقلدون شخصيات و أبطال الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها، تظهر الشواهد الإحصائية أن نسبـة 78% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 78 مبحوث أقروا بأنهم يتأثرون بشخصيات هذه الألعاب وذلك عن طريق تقليدهم بتقمص الأدوار و الشخصيات، وفي طريقة الكلام و حتى الحركات، في حين أقر ما نسبته 22% أي ما يعادل 22 مبحوث، بأنهم لا يتأثرون و لا يقلدون شخصيات الألعاب الإلكتؤونية.

جدول رقم 15 يوضــح السلوك الذي يظهر على التلميذ عند التوقف عن اللعب:

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
التعب الجسدي	**32**	**% 32**
توتر و القلق	**28**	**% 28**
عدم الرضى و الإكتآب	**38**	**% 38**
الفرح	**02**	**% 02**
المجمـــــوع	**100**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (15) المتعلق على التلميذ بالسلوك الذي يظهر على التلميذ عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية، وذلك برقابة الأبوين أو بمحض إرادته، تبرز الشواهد الإحصائية أن نسبـة 98% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 98 مبحوث أقروا بأنهم يشعرون بالمخاطر المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية التي حذر منها الخبراء في المجال، بحيث تأثر على **الصحة الجسدية** للتلميذ بنسبة 32 **%** **و تتمثل في التعب و الإرهاق، و آلام في الظهر و نقص البصر، و صداع في الرأس، و الصحة النفسية، من قلق و توتر** بنسبة 28 % ، و الشعور بالإكتآب و عدم الرضى بنسبة 38 **%** ، هذه المعطيات الإحصائيـة تدل على أن الرقابة الأبوية قليلة، بحيث يتركون أطفالهم يجلسون لفترات طويلة أمام هذه الأجهزة ، مع ترك الحرية لهم، وضرب نصائح الخبراء و المختصيين، عرض الحائط، وعدم أخذها بعين الاعتبار، حتى أصبحنا نشاهد مدمنين على الألعاب الإلكترونية، و يصعب إعادتهم لحالتهم الطبيعية.

ثالثا: بيانـــات حول أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل الجائحة:

جدول رقم 16 يبين إذا ما كان أفـــراد العينـــة يتعلمون من الألعاب الإلكترونية.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبـــة المئويـــــة
تحسين قدراته في استخدام الأجهزة الإلكترونية	55	% 33.33
إثراء رصيده اللغوي (عربية، فرنسية..)	50	% 30.30
اكتساب ثقافة و معلومات	35	% 21.20
يزيد من مستواه الدراسي	10	% 06.06
لم يكتسب أي شيئ	15	% 09.09
المجمـــــوع	165	% 100

تبيـن المعطيـات الإحصائيـة الـواردة في الجـدول رقم (16) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة يكتسبون معارف و مهارات أثناء ممارستهم الألعاب الإلكترونية، تظخر الشواهد الإحصائية أن نسبـة 33.33% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 55 مبحوث أقروا بأن قداته في أستخداد الأجهزة الإلكترونية تحسنت، وأقر ما نسبته 30.30% أي ما يعادل 50 مبحوث، بأن مستواهم اللغوي في كل من اللغة العربية و اللغات الأجنبية قد تحسن، هذه المعطيات الإحصائيـة تدل أن هناك نسبة معتبرة من أفراد العينـة يكتسبون معارف و قدرات لا يستهان بها، و كذلك تنمي من عقل التلميذ بطريقة مسلية و تزوده بكم هائل من المعلومات ، في حين ما نسبته 09.09 **% فقط أقروا بأنهم لم يكتسوا شيء و هذا راجع لإستعماله بدون أي هدف.**

جدول رقم 17 يبين استجابة التلاميذ عندما يطلب منهم ترك الجهاز الإلكتروني في ظل جائحة كورونا.

العينـــــة	التكـرار	النسبــة المئويـــة
نعم	**65**	**% 65**
لا	**35**	**% 35**
المجمـــــوع	**100**	**%100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (17) المتعلـق بمدى إستجابة التلاميذ عندما يطلب منهم أولياؤهم التخلي عن الجهاز الإلكتروني، أن نسبـة 65% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 65 مبحوث أقروا بأنهم يتركون الجهاز الإلكتروني عندما يطلب منهم ذلك، و هناك من يتركه بسهولة لخوفه من غضب الوالدين، وهناك من يصر و يحاول أن يزيدوه بعض المدة، في حين عبر 35 مبحوثين، أي ما نسبته 35 **% بأنهم لا يستجيبون لطلب الأولياء ،وذلك راجع لتعلق الأبناء بهذا النوع من الأجهزة، وغياب البدائل من إعطاء الآباء الوقت الكافي و الإهتمال و الرعاية لأبنائهم، وعدم السيطرة على أبنائهم.**

جدول رقم 18 يبين أولويات التلاميذ هل اللعب أولا أم الدراسة.

العينـــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبـة المئويـــة
الواجبات المدرسية ثم الألعاب الإلكترونية	55	% 55
اللعب بالألعاب الإلكترونية تم الواجبات	45	% 45
المجمـــوع	100	% 100

تبيـن المعطيـات الإحصائيـة الـواردة في الجـدول رقم (18) المتعلـق بما إذا كانت أولويات أفراد العينـة هو إنجاز واجباتهم المدرسية على أكمل وجه، ثم الترفيه و اللعب بالألعاب الإلكترونية، أقر على ذلك ما نسبته 55% من إجمالي العينـة المختـارة أي ما يعادل 55 مبحوث أقروا بأنهم يدرسون أولا ثم يلعبون، ذلك راجع لحرص الأولياء على تدريس أبنائهم، فحين أقر ما نسبته 45% أي ما يعادل 45 مبحوثين، بأنهم يلعبون أولا ثم ينجزون واجباتهم المدرسية، لأنهم تعود على اللعب بعد الخروج من المدرسة لتخفيف الضغط على التلميذ ثم القيام بواجباته.

جدول رقم 19 يبين إن كان الأولياء يتحكمون في الوقت المخصص للعب ابنائهم.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
نعم يتحكمون	**76**	**%76**
لا يتحكمون	**24**	**% 24**
المجمـــــوع	**100**	**%100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (19) المتعلـق بمدى تحكم الأولياء في تخصيص وقت محدد لأبنائهم التلاميذ لممارسة اللعب بالأجهزة الإلكترونية ، أن نسبـة 76 % من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 76 مبحوث أقروا بأنهم يتحكمون في الوقت المخصص للعب بالاجزة الإلكترونية ، لأنهم يقدرون حجم المخاطر التي يسببها هذا النوع من الأجهزة للأطفال، في حين عبر 24 مبحوثين بأنهم لا يمكن أن يتحكموا في الوقت الممنوح لأبنائهم للعب، خاصة أثناء الحجر الصحي الذي فرضته جائحة كورزنا، رغم تحذيرات الخبراء من ذلك إلا أننا نجد نوع من الإهمال و الرعونة في تطبيقها، وغير آبهين بالمخاطر التي قد يتعرض لها أبناؤهم.

جدول رقم 20 يبين النتائج التي تنجر عن لعب التلميذ بالألعاب الإلكترونية لمدة طويلة خاصة أثناء الحجر المنزلي بسبب فيروس كورونا.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
إهمال التلميذ لواجباته المدرسية	55	%25.22
السهر لوقت متأخر في اللعب	38	%17.43
عدم القرة على التركيز	30	%13.76
عدم القدرة على النهوض باكرا	35	%16.05
الإدمان على العب	57	%26.14
لا تأثر	03	%01.37
المجمـــــوع	218	%100

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (20) المتعلـق بما إذا كانت المدة الطويلة التي يقضيها أفراد العينـة في اللعب للألعاب الإلكترونية روس كورونا و فرض السلطات العليا للبلاد الحجر المنزلي، للحد من انتشاره، لجأ الآباء إلى الترفيه على أبنائهم بتوفير أجهزة إلكترونية لهم أن نسبـة 26.14% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 57 مبحوث أقروا بأن أولادهم وصلوا لحد الإدمان على الألعاب الإلكترونية، في حين أن نسبـة 25.22% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 55 مبحوث أقروا بأن أولادهم أهملوا واجباتهم المدرسية، في حين أقر ما نسبته 17.43% أي ما يعادل 38 مبحوث، بأنهم يسهرون لوقت متأخر من الليل من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية، خاصة التي تلعب مع الأصدقاء على المباشر باستعمال الانترنت، في حين ما نسبته 01.37% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 03 مبحوث فقط، أقروا بأن أولادهم لم يتأثروا أبدا.

جدول رقم 21 يبين إن كان التلاميذ يهملون دروسهم (إما عن طريق إستدعاء الآباء من طرف المعلم أبنائهم، أم بضعف نتائج الفروض و الإمتحانات) خاصة في جائحة كورونا.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
نعم	**35**	**% 35**
لا	**65**	**% 65**
المجمـــــوع	**100**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (21) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة يهملون دروسهم، وقيام المعلم بإستدعاء ولي أمر التلميذ بسبب ذلك، أن نسبـة 65% من إجمالي العينـة المختـارة أي ما يعادل 65 مبحوث أقروا بأنهم لم يتم إستدعاؤهم من طرف معلمي أبنائهم بسبب الإهمال في حين أقر ما نسبته 35% أي ما يعادل 35 مبحوث، بأنهم قد تم إستدعاؤهم بسبب إهمال أبنائهم لدروسهم، و انخفاض مستواهم الدراسي، وهذا راجع إما لطول مدة الحجر الصحي الذي نتج عنه إغلاق المدارس، و القيود التي فرضت بعد الفتح الجزئي للمدارس، حيث أبعد التلاميذ عن الجو الدراسي كثير وجعله يدمن على اللعب.

جدول رقم 22 يبين تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ أثناء جائحة كورونا:

العينـــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
نعم	57	%57
لا	43	% 43
المجمـــوع	100	%100

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (22) المتعلــق بما إذا كان أفراد العينـة أثر على التحصيل الدراسي لأبنائهم، بسبب استخدامهم المفرط للألعاب الإلكترونية، أن نسبـة 57% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 57 مبحوث أقروا بأن استعمالهم للأجهزة الإلكترونية للعب أثر سلبا على النتائج الدراسية لأبنائهم، فحين أقر ما نسبته 43% أي ما يعادل 43 مبحوث، بأن أبناءهم لم تتأثر نتائجهم المدرسية و تحصيلهم بسبب استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية.

جدول رقم 23 يبين هل ساهم استعمال الألعاب الإلكترونية في إرتفاع التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل الجائحة:

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
ارتفع تحصيله الدراسي	21	%21
بقي في مستواه	42	% 42
انخفض مستواه الدراسي	37	% 37
المجمـــــوع	100	%100

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجـدول رقم (23) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة استعمالهم للألعاب الإلكترونية زاد في ارتفاع مستواهم الدراسي، أن نسبـة 42 % من إجمالي العينـة المختـارة أي ما يعادل 42 مبحوث أقروا أن أبناءهم لم يتغير مستواهم الدراسي و بقي ثابتا، فحين أقر ما نسبته 37% أي ما يعـادل 37 مبحوث، بأن المستوى التعليمي لأبنائهم قد انخفض و ذلك راجع لسلبيات استعمال هذا النوع من الأجهزة، التي تؤثر على التلميذ في صحته البدنية و الذهنية، في حين ما نسبته 21 **%، ارتفع تحصيلهم الدراسي،** هذه الشواهد الإحصائية تدل على أن أفراد العينة لديهم أهداف في استعمالاتهم، بحيث يستعملونها للرفع من قدراتهم الفكرية و العلمية.

جدول رقم 24 يبين هل أثرت الجائحة على المستوى الدراسي للتلاميذ:

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــــة
نعم	**63**	**% 63**
لا	**37**	**% 37**
المجمـــــوع	**100**	**% 100**

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (24) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة قد تأثروا بالظروف الاستثنائية التي فرضتها جائحة كورونا بموجاتها الثلاث، أن نسبـة 63% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 63 مبحوث أقروا بأنهم تأثر أولادهم بالجائحة، وذلك راجع للإغلاق الكلي للمدارس لمدة طويلة، ثم العودة للتمدرس ولكن بالقيود، بنظام التفويج و بحجم ساعي قليل جدا، جعل التلاميذ بدون دراسة لمدة طويلة، فحين أقر ما نسبته 37% أي ما يعــادل 37 مبحوث، بأن أبناءهم لم يتأثروا، لأنهم سطروا برنامجا صارما لأبنائهم عوضهم على المدرسة، وزادوا في تحسين مستواهم.

جدول رقم 25 يبين الإجراء المتخذ من طرف الأولياء لحماية أبنائهم من خطر استعمال الأجهزة الإلكترونية في اللعب.

العينـــــة / الاحتمالات	التكـرار	النسبــة المئويـــة
ملأ أوقات فراغ أبائهم بالهوايات	32	% 19.51
الانخراط في النوادي الرياضية	25	%15.24
مساعدت الأم في الأعمال المنزلية	21	%12.80
استبدال الألعاب الإلكترونية بأماكن الترفيه	50	%30.48
منع الأبناء من استعمال الأجهزة الإلكترونية	20	%12.19
عدم اتخاذ أي إجراء	16	%09.75
المجمـــــوع	164	% 100

تبيـن المعطيـات الإحصائيــة الـواردة في الجــدول رقم (25) المتعلـق بما إذا كان أفراد العينـة وجدوا حلا للحد من التأثيرات السلبية للأجهزة الذكية على أولادهم، أن نسبـة 30.48% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 50 مبحوث أقروا بأنهم تم استبدال الألعاب الإلكترونية بإعداد برنامج لأخذ أبنائهم للحدائق العامة و الترفيه في المتنزهات و المساحات الخضراء، في حين أقر ما نسبته 19.51% أي ما يعــادل 32 مبحوث، بأنهم لجؤوا لملأ أوقات فراغ أبنائهم بالسماح لأبنائهم بممارسة هواياتهم المفضلة، ونجد ما نسبته 09.75% أي ما يعــادل 16 مبحوث فقط، لم يتخذوا أي إجراء، و رضخوا لأمر الواقع المفروض عليهم، لأنهم لم يجدوا حلول، و ذلك راجع إلى انشغالهم الدائم في العمل و مواجهة ظروف الحياة الصعبة **حسبهم**، هذه الشواهد الإحصائية تدل على أن غالبية أفراد العينــة يبذلون مجهودات لا يستهان بها لسحب أبنائهم من العالم الافتراضي و إرجاعهم للعالم الحقيقي.

4-2: مناقشة فرضيات الدراسة في ضوء المعطيات الميدانيـــة:

توصلت الدراســة الـراهنــة بعد تحليـل البيانات الميدانيــة وتفسيـرها إلى مجموعــة من النتائــج التي سنحـاول من خلالهـا الوقـوف على مـدى الصدق الامبريقي لفروض الدراســة والــتي تتكـون من فرضيــة عامــة وأربعــة فرضيــات جـزئيــة :

01 – مناقشة طبيعة مجتمـــع البحث:

أوضـحت مناقشـة نتائـج الدراســة المتعلقـة بالخصائص العامــة لمجتمـع البحث محلّ الدراسـة عن النتائــج التاليـــة :

- 50 % من كل جنس في أفراد عينـــة البحث .
- 41 % من أفراد العينــة يتـراوح سنهم ما بين 30 – 39 سنة .
- 36 % من أفراد العينــة مستواهم التعليمي جامعي .
- 85 % من أفراد العينـــة مستواهم المعيشي متوسط.
- 49 % من أفراد العينـــة موظفين .

النتيجـــة الأولى : من خلال المعطيات السابقة يمكن استخلاص مجموعة من الخصائص التي تتصف بها عينة البحث وهي كما يلي :

- تساوي أفراد العينة من حيث الجنس .
- أفراد العينة هم شباب.
- غالبية أفراد العينــة مستواهم التعليمي مقبول .
- غالبية أفراد العينــة مستواهم المعيشي مقبول.
- غالبية أفراد العينة موظفون .

02 – مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

زاد إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا.

أكـدت الشواهـد الكميـة والمعطيات الإحصائيـة التي تم الحصول عليها من عينـة البحث ،بأن نسبـة 41.26 % من أفـراد العينة أي ما يعادل 52 مبحوث أكدوا على أن الهواتف الذكية تحتل الأولوية في مسألة الاستخدام، وهذا يدل على أن أفراد العينـة يستخدمون الهواتف الذكية على أساس أنها تعد متوفرة عند جميع الأولياء، و سهلة الاستعمال و الذي سيطر على حياة الأفراد على المستوى الشخصي والاجتماعي، وأنه يحظـى من بين مختلف الأجهزة بالأهمية والأولوية في الاستخدام.

أثبتت الدلائـل الإحصائيـة والشواهـد الكميـة أن نسبـة 47% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 47 مبحوث أقروا بأنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل دائم، وهذا يـدل على مدي تعلقهم بالألعاب الإلكترونية، و الدور الكبير الذي تلعبه هذه الأخيرة للترفيه ، و أيضا التخفيف من ضغوطات الحجر المنزلي الذي كان نتاج وباء كورونا، مما يبين على أن الألعاب الإلكترونية أضحى فضاء للتنشئة بالنسبة لجميع الفئات العمرية خاصة الأطفال.

أشارت المعطيات الإحصائيـة التي تم الحصول عليها من الدراسـة الميدانيـة أن نسبـة 37% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 37 مبحوث أقروا بأن الأجهزة التي يلعبون بها ملك للأم، وهذا راجع لأن الأم هي التي يقضون معها معظم أوقاتهم، ويستعطفونها بسهولة مستغلين طيبتها و محبتها لهم، لأن عاطفة الأمومة تضعف أمام إلحاح و دموع أولادها.

أوضحت الشواهـد الكميـة التي تحصلنا عليها من الجانب الميداني، أن نسبـة 48% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 48 مبحوث أقروا بأنهم يستعملون الأجهزة الإلكترونية في اللعب لمدة تتراوح ما بين ساعة و خمسة ساعات، وهذا يدل على أن أفراد العينـة لم يجدوا سبيل لملأ أوقات فرغهم خاصة بعد الإنقطاع عن الدراسة، في ظل الوباء العالمي.

تؤكـد المعطيـات الكميـة والدلائـل الإحصائيـة أن نسبـة 32.30% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 73 مبحوث أقروا بأن الدوافع التي تجعلهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية هو لتمضية الوقت أثناء الحجر الصحي، و الهروب من الضغط الذي كان عانى منه في تلك الفترة، و الروتين اليومي.

تؤكـد المعطيـات الكميـة والدلائـل الإحصائيـة أن نسبـة 42.86% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 75 مبحوث أقروا بأن متعة الفوز هي التي تجذبهم و تستهويهم للعب بالأجهزة الإلكترونية .

أشارت المعطيات الإحصائية التي تم الحصول عليها من الدراسة الميدانية أن نسبة 77% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 77 مبحوث أقروا بأن الألعاب الإلكترونية تأثر سلبا على أبنائهم في جميع المجالات من حيث السلوك حيث أصبح أكثر عنفا، و أصبحا شارد الذهن ، و تحول إلى طفل غير اجتماعي.

تؤكـد المعطيـات الكميـة والدلائـل الإحصائيـة أن نسبـة 35.61% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 73 مبحوث أقروا بأنهم يحبون اللعب بالألعاب الرياضية، خاصة التي تلعب على المباشر و بتقنية المحادثة أي عن طريق شبكة الانترنيت هي الأكثر استخداما، وهذا يؤكد على أن الإعلام الجديد بشبكاته وتقنياته الرقمية أضحى وسيلة فعالـة تستهوي الصغير و الكبير.

أوضحت الشواهـد الكميـة التي تحصلنا عليها من الجانب الميداني، أن نسبة 78% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 78 مبحوث أقروا بأنهم يتأثرون بشخصيات الألعاب التي يلعبونها، يتمثل ذلك في تقليدهم بتقمص الأدوار و الشخصيات، وفي طريقة الكلام و حتى الحركات.

أوضحت الشواهـد الكميـة التي تحصلنا عليها من الجانب الميداني، أن نسبة 98% من إجمالي العينـة المختارة أي ما يعادل 98 مبحوث أقروا بأنهم يقدرون مخاطر إستعمال أبنائهم للأجهزة الإلكترونية، **الصحة الجسدية ، الصحة النفسية**، الرقابة الأبوية قليلة، بحيث يتركون أطفالهم يجلسون لفترات طويلة أمام هذه الأجهزة ، مع ترك الحرية لهم

النتيجـــة العامـــة للفرضيـــة الأولى:

نستخلـص من المعطيـات والبيانـات التي تم الحصـول عليهـا من الدراســة الميدانيــة أن التلميذ أصبح يعيش أوقات طويلة في ظل الحجر الصحي و خاصة عند غلق المدارس، فأصبح الأولياء بصفة عامة و الأم بصفة خاصة مضطرة لفتح فضاء واسع لاستعمال الألعاب الإلكترونية، ليجد التلميذ نفسه غارقا في عالم رقمي خالي من الرقابة، و متنوع البرامج و المجالات، حيث أصبح من السهل الحصول على هذه الألعاب الإلكترونية من مختلف الأجهزة ، خاصة الهواتف الذكية، رغم الدخل الضعيف مقارنة بالغلاء المعيشي الذي شهدته البلاد، وعليه تتحقـق الفرضيــة الأولى والتي مفادها أن **التلاميذ أقبلوا على اللعب بالألعاب الإلكترونية بشكل رهيب خاصة في ظل جائحة كورونا.**

03 – مناقشــة نتائــج الفرضية الثانيـــة:

الألعاب الإلكترونية أثرت على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل جائحة كورونا.

أكـدت الشواهـد الكميــة والمعطيات الإحصائيــة التي تم الحصول عليها أن نسبـة 33.33% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 55 مبحوث أقروا بتحسن و تطور قدراتهم في إستعمال الأجهزة الإلكترونية، وذلك نتاج طول المدة التي يقضونها بواسطة هذه الأجهزة.

تؤكـد المعطيــات الكميــة والدلائــل الإحصائيــة أن أن نسبـة 65% من إجمالي العينــة، أي ما يعادل 65 مبحوث، بأن أبناءهم يتركون الجهاز الإلكتروني عندما يطلبون منهم ذلك، و هناك من يتركه بسهولة لخوفه من غضب الوالدين، وهناك من يصر و يحاول أن يزيدوه بعض الوقت في اللعب، و يرجع ذلك لتعلقهم الشديد بهذا النوع من الأجهزة.

تؤكـد المعطيــات الكميــة والدلائــل الإحصائيــة أن نسبـة أن نسبـة 55% من إجمالي العينــة المختارة أي ما يعادل 55 مبحوث أقروا بأنهم يدرسون أولا ثم يلعبون، ذلك راجع لحرص الأولياء على تدريس أبنائهم، لأنهم واعون بالمسؤولية المنوطة بهم، أو يتظاهرون بأنهم أنجزوها، أو ينجزونها بسرعة بدون تركيز و فهم لتفادي غضب الأولياء.

أوضحت الشواهـد الكميــة التي تحصلنا عليها من الجانب الميداني، أن نسبـة 76% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 76 مبحوث أقروا بأنهم يسمحون لأبنائهم لإستعمال الأجهزة الإلكترونية في اللعب لأوقات يضبطونها مسبقا، لأنهم يقدرون حجم المخاطر التي تسببها لأطفال.

أوضحت الشواهـد الكميــة التي تحصلنا عليها من الجانب الميداني أن نسبـة 26.14% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 57 مبحوث أقروا بأن أقروا بأن أولادهم وصلوا لحد الإدمان على الألعاب الإلكترونية، لأن الآباء لجؤوا إليها للتخفيف من أضرار الحجر المنزلي على أبنائهم، فقاموا بتوفير أجهزة إلكترونية لأبنائهم، ووضعوها تحت تصرفهم المدة الطويلة.

تؤكـد المعطيــات الكميــة والدلائــل الإحصائيــة أن نسبـة 65% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 65 مبحوث أقروا بأنهم لم يتم إستدعاؤهم من طرف المؤسسة التربوية، لأنهم لم يهملوا دروسهم.

تؤكـد المعطيــات الكميــة والدلائــل الإحصائيــة أن نسبـة 57% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 57 مبحوث أقروا بأن استعمالهم للأجهزة الإلكترونية للعب أثر سلبا على النتائج الدراسية وعلى التحصيل الدراسي، وذلك يدل على استخدامهم المفرط للألعاب الإلكترونية ذات المضامين سلبية، و بدون هدف.

أوضحت الشواهـد الكميــة التي تحصلنا عليها من الجانب الميداني أن نسبـة 42% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 42 مبحوث أقروا أن استعمال أبنائهم للألعاب الإلكترونية لم يغير مستواهم الدراسي ، بل بقوا في نفس المستوى.

تؤكـد المعطيــات الكميــة والدلائــل الإحصائيــة أن نسبـة 63% من إجمالي العينــة المختـارة أي ما يعادل 63 مبحوث، أقروا بتأثر أولادهم بالجائحة، وذلك راجع للإغلاق الكلي للمدارس لمدة طويلة، ثم العودة للتمدرس ولكن بالقيود، بنظام التفويج و بحجم ساعي قليل جدا، جعل التلاميذ بدون دراسة لمدة طويلة.

تؤكـد المعطيـات الكميـة والدلائـل الإحصائيـة أن نسبـة 30.48% من إجمالي العينـة المختـارة أي ما يعادل 50 مبحوث، أقروا بأنهم تم استبدال الألعاب الإلكترونية بإعداد برنامج لأخذ أبنائهم للحدائق العامة و الترفيه في المتنزهات و المساحات الخضراء، وهذا يدل على أن غالبية أفراد العينـة يحرصون على صحة أطفاله العقلية و الجسدية، و يحاولون إنقاض أبنائهم من شبح هذه الأجهزة.

النتيجـة العامـة للفرضيـة الثانية:

نستخلـص من المعطيـات والبيانـات التي تم الحصـول عليهـا من الدراسـة الميدانيـة أنه على الرغم من تشكل ثقافة لدى أولياء التلاميذ حول خطورة الألعاب الإلكترونية، إلا أن هذه الألعاب لاقت رواجا كبيرا في المجتمع الجزائري خاصة فئة التلاميذ، مما جعلها تساهم في إضعاف المستوى الدراسي للتلميذ، خاصة في ظل جائحة كورونا، أين فرض عليه عدم الخروج من المنزل و اللعب مع الأصدقاء مقابل إلهائه بهذه الألعاب، وعليه تحقـقت الفرضيـة الثانية والتي مفادها أن الألعاب الإلكترونية أثرت على التحصيل الدراسي في ظل جائحة كورونا.

خاتمة

خـــاتمـــة :

ناقشنا من خـلال هذه الدراسة الراهنـة موضــوع الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل جائحة كورونا، حيث تناولنـا في الإطار النظري الخطوط العريضة والمنهجية التي تم بها العمل مع استعراض لمختلف القضايا والمسائل النظرية والإمبريقية التي اهتمت بمسألـة الألعاب الإلكترونية كمتغير فاعل له تأثيرات على الحياة الاجتماعية و الدراسية للتليمذ، وقد ساعدتنا هذه العلاقـة في تقصي علاقـة محددة كانت محل دراستنا وهي علاقــة الألعاب الإلكترونية و جائحة كورونا و إنعكاساتها على التحصيل الدراسي للتلميذ، ولتحقيـق مسعانا في تقصي هـــذه العلاقـة تناولنا في الفصول النظرية أسباب اختيار الموضوع وأهداف الدراسـة وأهميته وإشكاليتها ومفاهيمها،وتوضيـح مختلف الدراسات والأبحاث الإمبريقية التي عالجت موضوع دراستنا مع استعراض المداخـل النظرية التي ساعدتنا على تحديد تصور محدد عالجنا من خلاله متغيرات ومفاهيـم الدراسة.

وانطلاقا من هـــذه التصورات النظرية حاولنــا تقصي واقـــع الألعاب الإلكترونية و أشكالها المتعددة، وتأثيرها على التحصيل الدراسي، من خـلال اعتمادنا على مجموعــة من الخطوات والإجراءات المنهجية التي تتوافق مع أهداف الدراسة الميدانية، حيث تناولنا ضمن الفصول التطبيقية الإجراءات المنهجية، وتحليل المعطيات الميدانية وتفسيرها،واستخلاص نتائجهــا للوقوف على مــدى الصــدق الامبريقي لفروض الدراسة،حيث توصلنا من خلال هــذه النتائـــج إلى أن الألعاب الإلكترونية بأشكالها الحديثة، أضحت من مؤسسات التنشئة لدى التلاميذ حيث تكوين ثقافة مغايرة لثقافتنا و ملاءه و إشباع حاجياته في فضاء الألعاب الإلكترونية و ساهمت في إلهاء التلميذ و إبعاده تدريجيا عن دراسته ، و تبقى سلبيات التي خلفتها جائحة كورونا، يجب على المختصيين معالجتها التي من بينها الإدمان على الألعاب الإلكترونية، و ذلك بمحاولت تعوض التلميذ ببرامج ترفيهية تعليمية.

قائمة المصادر و المراجع

أولا : المـراجــع باللغــة العـربيــة :

أ – الكتب:

1-احمد جويدة: علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسطة بمركز التعليم و التكوين عن بعد، رسالة ماجستير،غير منشورة ، جامعة مولود معمري،تيزي وزو، سنة **2015**

2-احمد المغربي: إدارة الفصل، ط 2، دار الفجر للنشر والتوزيع، دمشق، سنة **2008**

3-بن يوسف أمال: العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية وأثرها على التحصيل الدراسي، رسالة ماجستير ،غير منشورة، جامعة الجزائر بوزريعة،الجزائر، سنة**2008**

4-برو محمد: أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دط، دار الأمل، الجزائر، سنة**2001**

5-بو علام رجاء محمود: التعلم أسسه وتطبيقاته، ط 1، دار المسيرة،عمان،الأردن، سنة **2004**

6-حمزة الحبالى: التأخر الد ا رسي، ط 1، دار ابن حزم،لبنان، سنة **2005**

7-ربحي مصطفى عليان،عثمان محمد غنيم،مناهج وأساليب البحث العلمي،النظرية والتطبيق،ط1،دار صفاء للنشر والتوزيع،عمان، سنة 2000

8-د.رشيدة محمدي رياحي وآخرون.سلسلة جليس.الطفل و الأسرة الجزائرية في ظل جائحة كوفيد19 .العدد2 . ماي سنة 2021

9-عقيل حسين عقيل،فلسفة مناهج البحث العلمي،مكتبة مدبولي، سنة 1999

10-علي بن محمد: الصراع بين الأصالة والانسلاخ في المدرسة الجزائرية، ط 1، دار الأمة، الجزائر، سنة **2001**

11-قاسم علي صراف: القياس والتقويم في التربية والتعليم، دط، دار الكتاب الحديث، سنة **2002**

12-محمد الصاوى محمد مبارك،البحث العلمي،أسسه وطريقة كتابته،ط1،المكتبة الأكاديمية،القاهرة سنة، سنة 1992

13-محمد الطيطي وآخرون: مدخل إلى التربية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، سنة 2013

14-محمد بكر نوفل، فريال محمد أبو عواد: علم النفس التربوي، ط 1، دار المسيرة، عمان-الأردن، سنة **2011**

15-محمد جاسم محمد: سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسة وأفاق التطوير العام، ط 1، دار الثقافة، عمان، سنة **2004**

16-محمد عبد العزيز الفرياوي، الاتجاهات المعاصرة في التربية و التعليم، ط 1، مكتبة المجتمع العربي، الأردن، سنة 2008

17-محمد عبد الفتاح الصيرفي،البحث العلمي،الدليل التطبيقي للباحثين،ط1،دار وائل للنشر،عمان،الأردن، سنة 2002

18-محمد عبيدات وآخرون،منهجية البحث العلمي،القواعد والمراحل والتطبيقات،دار وائل للنشر،عمان، سنة 1999

19-محمد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير والتعليم، ط 1، دار الميسرة، عمان، الأردن، سنة 2004

20-محمد منير مرسي: المدرسة والتمدرس، عالم الكتب، مصر، سنة 1998

21-محمود جمال السلخي، التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به، ط 1، دار الرضوان، عمان، سنة 2013

22-مها حسني الشحروري: الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دار المسيرة، عمان، سنة 2008

23-موريس أنجرس،منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية،ترجمة : بوزيد صحراوي وآخرون،ط2،دار قصبة للنشر،الجزائر سنة 2010،

24-نايفة قطامي: علم النفس المدرسي، ط 2، دار الشر وق، الأردن، سنة **1999**

25-يامنة عبد القادر الاسماعيلي: أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي دار اليازوري العلمية،عمان سنة **2011**

ب – القواميس والمعاجـم:

1-محمد بن منضور، لسان العرب، الماجد الثاني، الطبعة الأولى، بيروت دار الصادر، دون سنة الطبع.

ج - المجــلات والمقالات:

1-أمين علام: الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05، من 22 اكتوبر إلى 29 أكتوبر 2006

2-بن عومر سامية.مراحل التنشئة الإجتماعية للطفل و مؤسساتها.المجلة العربية للآداب و الدراسات الإنسانية. أفريل 2018 العدد 3

3-حسين الأنصاري: إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، تونس 2007،

4-خليل فاضل. إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية. موقع مجانين الالكتروني. سنة 2004.

5-رشيد زرواتي،تدريبات على منهجية البحث العلمي،ط1،جامعة محمد بوضياف،المسيلة، سنة 2002

6-عبد الله جوزه. الصحة النفسية في زمن جائحة كورونا كوفيد 19 المستجد وتداعيات الحجر المنزلي. التجربة الجزائرية على المحك. مجلة العلوم القانونية والإجتماعية المجلد السادس العدد الأول سنة 2021

د – الرسائل العلميــة:

1-أمين ساعاتي،تبسيط كتابة البحث العلمي،ط1،المركز السعودي للدراسات الإستراتيجية،السعودية سنة1991، جامعة منتوري ،قسنطينة ، 2010،2011 ،

2-سوفي نعيمة: الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطور المتوسط، قسم علم النفس والعلوم التربوية وارطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري قسنطينة،2010-2011

3-عمار بوحوش،محمد محمود الذنيبات،مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث،ديوان المطبوعات الجامعية،الجزائر، سنة 1995

4-مجدي محمود: الطفولة بين السواء والمرض، دط، دار المعرفة الجامعية، مصر، سنة **2009**

5-يونسي تونسية: تقدير الذات وعلاقاتها بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين المبصرين والمراهقين المكفوفين، مذكرة ماجستير، قسم2012 علم النفس كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، الجزائر، 2011

هـ – الملتقيات العلمية:

1-مصطفى المريط.الألعاب الإلكترونية و الطفل. تأولات تحليلية في أبعاد التأثير. أشغال المؤتمر الدولي (الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا 19). جوان 2020.

و- المواقع الإلكترونية:

1-الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال **W.W.W.AL- SHARQ.COM** اطلع عليه يوم 27 فيفري على الساعة 14 :48.

2-سناء الدويكات. أنواع الفيروسات. **WWW.mawdoo3.com**.تم الإطلاع عليه 21 جويلية على الساعة 00 :09سا

3-عماد بوظو.آثاركورونا على الصحة النفسية للأطفال.**www.alhurra.com**.تم الإطلاع عليه22 جويلية الساعة 20:40سا

4-01 RTTP /firum.stop.55.com. /2634RTN اطلع عليه 07 أوت على الساعة 16:04

5-موقع منظمة الصحة العالمية 2022

الملاحق

- فهرس الجداول
- استمارة

فهـــــرس الجـــــداول

رقـم الجـــدول	عنـــــــــوان الجـــدول	الصفحـــــة
	خصائص عينة الدراسة	
01	توزيع أفراد العينة حسب جنس أولياء التلاميذ	**48**
02	توزيع أفراد العينة حسب سن أولياء التلاميذ	**49**
03	توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي للأولياء	**50**
04	توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	**51**
05	توزيع أفراد العينة حسب مهنة أولياء التلاميذ	**52**
	بيانـــات حول الألعاب الإلكترونية و إقبال التلاميذ عليها(تلاميذ المدينة الجديدة عدل مسرغين)	
06	نوع الجهاز الإلكتروني الذي يستعمله التلميذ للعب	**53**
07	مدى إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية	**54**
08	لمن تعود ملكية الجهاز الإلكتروني الذي يستخدمه التلميذ	**55**
09	المدة التي يقضيها التلاميذ في اللعب بالأجهزة الإلكترونية خاصة في ظل جائحة كورونا	**56**
10	دوافع إقبال التلاميذ على اللعب بالأجهزة الإلكترونية	**57**
11	ما الذي يجذب التلميذ لممارسة الألعاب الإلكترونية	**58**
12	تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ إيجابا أو سلبا حسب رأي أوليائهم	**59**
13	الألعاب التي يفضلها التلميذ	**60**
14	مدى تقليد التلاميذ لشخصيات الألعاب الإلكترونية	**61**
15	السلوك الذي يظهر على التلميذ عند التوقف عن اللعب	**62**

	بيانــات حول أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل الجائحة (تلاميذ المدينة الجديدة عدل مسرغين)	
16	إذا ما كان أفـراد العينـة يتعلمون من الألعاب الإلكترونية	**63**
17	استجابة التلاميذ عندما يطلب منهم ترك الجهاز الإلكتروني في ظل جائحة كورونا	**64**
18	أولويات التلاميذ هل اللعب أولا أم الدراسة	**65**
19	إن كان الأولياء يتحكمون في الوقت المخصص للعب ابنائهم	**66**
20	النتائج التي تنجر عن لعب التلميذ بالألعاب الإلكترونية لمدة طويلة خاصة أثناء الحجر المنزلي بسبب جائحة كورونا	**67**
21	إن كان التلاميذ يهملون دروسهم (إما عن طريق استدعاء الآباء من طرف المعلم أم بضعف نتائج الفروض و الامتحانات) خاصة في جائحة كورونا	**68**
22	تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ أثناء جائحة كورونا	**69**
23	هل ساهم استعمال الألعاب الإلكترونية في ارتفاع التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل الجائحة	**70**
24	هل أثرت الجائحة على المستوى الدراسي للتلاميذ	**71**
25	الإجراء المتخذ من طرف الأولياء لحماية أبنائهم من خطر استعمال الأجهزة الإلكترونية في اللعب	**72**

وزارة التعليـــم العالي والبحـــث العلمـــي

جامعـــة وهران 2 محمد بن احمد

كليـــة العلوم الاجتماعيـــة

قســـم علم الاجتماع و الانتروبولوجيا

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع التربوي

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ في ضل جائحة كورونا

دراسة ميدانية بمدينة عدل مسرغين

السنـــــة الجامعية : 2021 / 2022

استمـــارة البحـــث

إخوتي أخواتي نضع أمامكم هذه الاستمارة التي تحمل في طياتها مجموعة من الأسئلة ونحن كلنا ثقة وأمل بأنكم ستجيبون عليها بكل صدق وصراحة، حتى تساعدوننا على إنجاز هذا الدراسة، التي تدخل في إطار تحضير رسالة التخرج، لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع تخصص علم اجتماع التربوي، ونؤكد لكم أن هذه المعلومات سوف تبقى سرية والهدف منها بناء بحث علمي حقيقي، لذا نرجو منكم التزام الدقة والوضوح عند الإجابة عن كل سؤال ونشكركم مسبقا على مساعدتكم لنا لإنجاز هذا البحث

ضـــع الإشارة (×) في الخانـــة المناسبـــة التي تعبر عن رأيـــك :

أولا : البيانات الشخصيـــــــة :

أ- بيانات عن ولي أمر التلميذ:

1- ولي الأمر: الأب ☐ **الأم** ☐

2- سن ولي الأمر:.....

3- المستوى التعليمي للأب:

إبتدائي ☐ **متوسط** ☐ **ثانوي** ☐ **جامعي** ☐

4- مهنة الأب:

موظف ☐ **عامل يومي** ☐ **بدون عمل** ☐

05- المستوى التعليمي للأم:

ب- بيانات عن التلميذ(الإبن):

1 – **الجنس** : ذكر ☐ أنثى ☐

2 – **المستوى التعليمي للتلميذ** : إبتدائي ☐ متوسط ☐

– من 24 سنة إلى 29 سنة ☐

– من 30 إلى 35 سنة ☐

– من 36 سنة إلى 40 سنة ☐

3 – **مكان السكن** : منطقة ريفية ☐ منطقة شبه حضرية ☐ منطقة حضرية ☐

4 – **الحالة المـــدنيـــة** : متزوج ☐ أعزب ☐ مطلق ☐

5 – **المستوى التعليـمي** : ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

ثانيا : بيانــات حول مساهمــة الإعلام الجديد في التنشئة السياسية لدى الشباب الجزائري وخلق وعي سياسي لديهم حول القضايا السياسيــة.

06 – ما هي وسائط التواصل الاجتماعي التي تستخدمها أكثــر : الفايسبوك ☐

اليوتوب ☐

التويتر ☐

تيك تـوك ☐

تويتـر ☐

أخرى تذكر .....

07 – هل تصادف مواضيع سياسيــة على موقع الفايسبـــوك : نعم ☐ لا ☐

08 – هل تهتم بالمواضيع السياسية التي يتم تداولها على الفايسبوك وتتفاعل معها:

نعم ☐ لا ☐

09– ما نوع القضايا السياسية التي تتفاعل معها على موقع الفايسبوك :

محليــة ☐

وطنيــة ☐

إقليميـة

دوليـة

10- ما نوع المضامين السياسية التي تتفاعل معها على موقع الفايسبوك :

صـور

نصوص مكتوبة

فيديوهـات

تسجيلات صوتية

أخرى تذكر .....

11- ما طبيعة المضامين السياسية التي تتفاعل معها على الفايسبوك :

أحداث الحراك الشعبي

حالات الفساد السياسي

الانتخابات

محاكمة النظام السابق

نشاط الأحزاب السياسية

المعـارضـة

أخرى تذكر .....

12 - هل تستقي معلومات سياسية من المواضيع المطروحة على موقع الفايسبـوك:

نعم لا

13- هل تساهم هذه المعلومات في تغيير اتجاهاتك نحو الواقع السياسي :

بصفة كبيرة

متوسطـة

ضعيفـة

لم تتغيـر

14 – هل تساهم المعلومات سياسية المتداولة بالفايسبوك في بناء معارفك السياسية:

نعم ☐ لا ☐

15 – هل تساهم المعلومات سياسية المتداولة بالفايسبوك في تشكيل ثقافتك السياسية:

نعم ☐ لا ☐

ثالثا : بيانــات حول مساهمــة الإعلام الجديد في التنشئة السياسية لدى الشباب الجزائري وخلق وعي سياسي لديهم حول القضايا السياسيــة.

16 – هل تنضم لمجموعات وصفحات سياسية على موقع الفايسبوك: نعم ☐ لا ☐

17– ما هو هدفك من الانضمام إلى المجموعات والصفحات السياسية :

تبادل الآراء ووجهات النظر ☐

مناقشة قضايا سياسية ☐

متابعة أحداث سياسيـة ☐

المساهمة في صنع القرار ☐

أخرى تذكر .....

18 – هل سبق لك وان فتحت مجموعة أو صفحة سياسية على موقع الفايسبوك:

نعم ☐ لا ☐

19– ما نوع النشاطات السياسية التي تمارسها عبر الفايسبــوك :

نقاشات سياسيــة ☐

نشاطات حزبيـة ☐

نشاطات معارضـة ☐

لا يشــارك

20 – هل سبق لك وان شاركت في ندوات أو ملتقيات سياسية عبر موقع الفايسبوك:

نعم لا

21 – هل تشارك في أي تنظيـم ذو طابع سياسي: نعم لا

22 – هل شاركت في أي تجمـع انتخابــي: نعم لا

23 – هل شاركت في عمليـة الانتخابات: نعم لا

24 – هل شاركت في استطلاعات الرأي التي تقام حول قضايا سياسية: نعم لا

25 – هل سبق وأن شاركت في مسيرات الحراك الشعبي: نعم لا

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل جائحة كورونا
"تلاميذ المدينة الجديدة عدل مسرغين"

خلاصة الدراسة:

تهدف الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل جائحة كورونا، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من أولياء تلاميذ المدينة الجديدة عدل مسرغين ولاية وهران ، والتي تسعى من خلالها للكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى التلميذ خاصة أثناء وباء كورونا، إذ يعتبر موضوع الدراسة من أهم المواضيع التي لاقت اهتماما واسعا من طرف الباحثين والمختصين.

تهدف هذه الدراسة أيضا للكشف عن مدى استعمال المبحوثين للأجهزة الإلكترونية كمصدر للترفيه و اللعب وكيفية تفاعلهم مع مختلف تلك الألعاب و انغماسهم في العالم الإفتراض بدل إستخدام الألعاب الحسية الواقعي، وأيضا مدى تأثيره على التحصيل الدراسي في ظل الجائحة.

تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية استعملنا منهج المسح نظرا لملاءمته أغراض البحث، وأجريت الدراسة على عينة مكونة من 100 مفردة من أولياء تلاميذ المدينة الجديدة عدل مسرغين وهران ، وقد اعتمدنا على العينة العشوائية الطبقية وأعددنا استمارة مكونة من ثلاثة محاور.

وخلصت الدراسة في الأخير إلى جملة من النتائج من أهمها أن الألعاب الإلكترونية وسيلة لجأ إليها التلاميذ لملأ فراغهم في ظل جائحة كورونا، مما أثر سلبا على مستواهم الدراسي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، التلميذ، التحصيل الدراسي، جائحة كورونا.

Résumé de l'étude:

L'étude vise à connaître l'impact des jeux électroniques sur la réussite scolaire de l'élève à la lumière de la pandémie de Corona, en menant une étude de terrain sur un échantillon de parents d'élèves de la ville nouvelle de Margin, Province d'Oran, à travers laquelle elle cherche à révéler l'ampleur de l'impact des jeux électroniques sur le niveau de l'élève, en particulier pendant l'épidémie de Corona.Le sujet de l'étude est l'un des sujets les plus importants qui ont reçu une large attention de la part des chercheurs et des spécialistes.

Cette étude vise également à révéler dans quelle mesure les répondants utilisent les appareils électroniques comme source de divertissement et de jeu, comment ils interagissent avec divers jeux de ce type et leur immersion dans le monde virtuel au lieu d'utiliser de vrais jeux sensoriels, ainsi que l'étendue de son impact. sur la réussite scolaire à la lumière de la pandémie.

Cette étude s'inscrit dans le cadre des études descriptives, où elle s'est appuyée sur la méthode d'enquête en raison de sa pertinence aux fins de la recherche, et l'étude a été menée sur un échantillon de 100 élèves issus des parents des élèves de la nouvelle ville de Marge, Oran.

Au final, l'étude s'est conclue par un certain nombre de résultats, dont le plus important est que les jeux électroniques sont un moyen auquel les étudiants ont eu recours pour combler leur vide à la lumière de la pandémie de Corona, qui a affecté négativement leur niveau scolaire.

Mots-clés : jeux électroniques, étudiant, réussite scolaire, pandémie de Corona.