مجلة الأسرة والمجتمع
مجلة دولية محكمة نصف سنوية
تصدر بثلاث لغات
FAMILY AND SOCIETY JOURNAL
International Biannual Journal
refereed Issued in three languages
الترقيم الدولي: ISSN:2392-5337 الترقيم الإلكتروني: EISSN: 2602-6716
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/236

المجلد: 13 / العدد: 02 (27)/ 2025	تاريخ إرسال المقال: 25 / 02/ 2025	تاريخ القبول: 28/ 12/ 2025	تاريخ النشر: 31 / 12/ 2025	الصفحة: 144 – 160

الألعاب الإلكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الرابعة متوسط
دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة علي قويدر أحمد – البليدة –

The Impact of Electronic Games on the Academic Achievement of Fourth-Year Middle School Students: A Field Study on a Sample of Students from Ali Kouider Ahmed Middle School – Blida

إنتصار يخلف	جامعة لونيسي علي البليدة 02، (الجزائر)	البريد الإلكتروني: iykhelef@gmail.com

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية التي غزت أدمغة التلاميذ في الآونة الأخيرة، ومعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الرابعة متوسط، حيث أصبحت هذه الألعاب تشكل نشاطًا يوميًا لعدد كبير من التلاميذ إلى درجة الإدمان مما يؤدي إلى تأثير سلبي على تخصيص الوقت لمراجعة دروسهم مما يؤدي إلى تدني مستواهم و إلى رسوبهم أو حتى لتسربهم من المتوسطات. تم إجراء الدراسة على عينة عشوائية مكونة من 76 تلميذًا موزعة على قسمين من متوسطة "علي قويدر" ببلدية عين الرمانة –البليدة– ، وتندرج الدراسة تحت الدراسات الوصفية وذلك للكشف عن العلاقة بين المتغيرين في ظل الاستعانة بأدوات جمع البيانات، وذلك بغرض الحصول على معلومات تخدم موضوعنا، ومن خلال استخدام أساليب إحصائية متمثلة في التكرارات والنسب والوسط الحسابي استطعنا الخروج بجملة من النتائج أهمها أن مستوى إقبال افراد العينة على الألعاب الإلكترونية كان بنسبة كبيرة، وأن إقبال تلاميذ على الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل كبير في تحصيلهم الدراسي.

الكلمات المفتاحية: التأثير، الألعاب الالكترونية، التحصيل الدراسي، التلاميذ، التعليم المتوسط.

عنوان المقال: الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الرابعة متوسط (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة على قويدر أحمد – البليدة-	المؤلفة: إنتصار بخلف	المجلد: 13 / العدد: 02 (27) / 2025	الصفحة: 144 – 160

Abstract:

This study aims to shed light on the topic of electronic games, which have recently captivated the minds of students, and to understand their impact on the academic performance of fourth-year middle school students. These games have become a daily activity for a large number of students to the extent of addiction, negatively affecting the time allocated for reviewing their lessons, which leads to a decline in their academic level, failure, or even school dropout. The study was conducted on a random sample consisting of 76 students distributed across two classes at "Ali Kouider" Middle School in Ain Romana– Blida. It falls under descriptive studies, aiming to explore the relationship between the two variables using data collection tools to obtain information relevant to the subject. By employing statistical methods, including frequencies and percentages, we were able to derive several findings, the most notable being that a significant proportion of the sample is highly engaged in electronic games and that this engagement significantly impacts their academic performance.

Keywords: Impact, Electronic Games, Academic Achievement, Students, Middle School Education.

مقدمة:

أدى التطور التكنولوجي المتسارع الذي يشهده العالم المعاصر إلى ظهور ظواهر جديدة أحدثت تغييرات عميقة في سلوك الأفراد وأنماط حياتهم. ومن أبرز هذه الظواهر نجد الانتشار الواسع للأجهزة الإلكترونية المزودة ببرامج وتطبيقات متنوعة، تشمل المجالات العلمية والعملية والترفيهية. حيث ساهمت هذه التقنيات في تسهيل الحياة اليومية وتقريب المسافات بين الأشخاص، إلى جانب تحقيق مستويات متقدمة من الراحة والرفاهية.

وكان للمجال الترفيهي نصيب كبير من هذا التطور، كما ظهرت العديد من الأجهزة والتطبيقات المخصصة للألعاب الإلكترونية، التي تفوقت على الألعاب التقليدية من حيث الشعبية والانتشار. وأصبحت هذه الألعاب منتجًا حديثًا سريع التحديث، يتميز بتقنيات متطورة وواقعية عالية سلبية و ايجابية في نفس الوقت.

وفقًا لما ذكره **أبو العينين (2010)**، تُعد الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًا لتعليم التلميذ، حيث تتيح له فرصة لاكتشاف العديد من الأمور بطريقة مبتكرة وتلبي حاجاته الخيالية بشكل غير مسبوق. كما أن التلميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، مما يجعلها أداة تعليمية وترفيهية فريدة من نوعها. **(بكير مليكة، بلمهدي فتيحة (2014)، ص 315)**.

كما توفر الألعاب الإلكترونية متعة فريدة تعتمد على التآزر البصري الحركي بين العين واليد، بالإضافة إلى تحدي القدرات العقلية، مما يجعلها جزءًا لا يتجزأ من عالمنا الحديث. كما أنها أداة تعزز التفكير التحليلي والتخطيط، وتساعد على بناء علاقات اجتماعية عبر الإنترنت مع أشخاص من مختلف الثقافات واللغات، ما يضفي عليها طابعًا عالميًا. ومع ذلك، ورغم فوائدها العديدة، فإن الإفراط في ممارستها قد يسبب تأثيرات سلبية، مثل الإضرار بالصحة العقلية والجسدية، وتدهور العلاقات الأسرية والاجتماعية، وتراجع المستوى الدراسي.

ولذلك تقع مسؤولية توجيه التلاميذ خاصة في هذه المرحلة الحساسة من حياتهم على عاتق والأولياء، والأساتذة بصفة أنهم يقضون جل يومهم معهم، من خلال مراقبة وقت ممارستهم للألعاب وتنظيمه بما يوازن بين الترفيه ومراجعة الدروس. جاءت الدراسة للإحاطة ببعض جوانب هذه الظاهرة ومحاولة حماية التلميذ من مخلفات الألعاب الإلكترونية السلبية، اذ نسعى من خلالها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على تحصيل الدراسي لتلاميذ القسم النهائي في مرحلة التعليم المتوسط، من أجل المساهمة في إيجاد حلول مناسبة لتحقيق التوازن المطلوب.

وتتوزع هذه الدراسة على المحاور التالية:

أولا: تحديد المفاهيم النظرية والاجرائية.

ثانيا: الدراسات السابقة.

ثالثا: عرض نتائج الدراسة الميدانية وتحليلها.

الإشكالية:

تعد الألعاب الإلكترونية اليوم الأكثر استخدامًا بين التلاميذ، وقد أدى هذا الانتشار الواسع إلى تزايد انخراط التلاميذ فيها بشكل يومي، وأصبحت من أكثر الوسائل جذبًا لهم، لما توفره من تشويق وتفاعل ومحاكاة للواقع، كما وقد يؤثر هذا الانجذاب الكبير لهذه الألعاب على حياتهم اليومية، ولا سيما على تحصيلهم الدراسي. فكثير من التلاميذ يميلون إلى ممارسة هذه الألعاب بشكل مفرط، ما يعرضهم لمخاطر متعددة، منها التأثير السلبي على صحتهم النفسية والعقلية وحتى الجسدية وسلوكهم مع الغير. مما جعلها ظاهرة تستدعي الدراسة والتحليل.

وعلى الرغم من تركيز العلماء على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية التفاعلية المتمثلة فى العزلة الاجتماعية، وإهدار الوقت والعنف، وإدمان الألعاب، وقد لا تكون مناسبة لعمر التلميذ إلا أن هناك باحثين اهتموا فى البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية، والتفكير الإبتكاري، والإبداع، والذاكرة **(مها الشحروري، محمد عودة، (2011)، ص 638)**.

فمن جهة، يرى بعض المختصين في المجال التربوي أن الألعاب الإلكترونية قد تسهم في تنمية بعض القدرات لدى التلاميذ، كتنمية مهارات التفكير لديهم، وحل المشكلات وسرعة الاستجابة، والتنسيق الحركي–الذهني، بالإضافة إلى تعزيز مهارات التواصل في الألعاب التفاعلية عبر الإنترنت. كما قد تمثل وسيلة محفزة للتعلم إذا تم توظيفها بشكل تربوي منظم.

ومن جهة أخرى، يحذّر عدد من المربين وأولياء الأمور من الآثار السلبية المحتملة لهذه الألعاب، خاصة عند الإفراط في استخدامها والادمان عليها الذي يؤدي إلى استنزاف الوقت المخصص للدراسة والمراجعة، مما ينعكس سلبًا على قدراتهم التعليمية، وتدهور مستواهم التحصيلي، وتشتت انتباههم وتركيزهم، وتراجع دافعيتهم للتعلم، في زيادة معدلات القلق والإرهاق النفسي لديهم، إضافة إلى بعض السلوكات غير المرغوب فيها داخل الوسط المدرسي.

وأمام هذا التباين في الطروحات التربوية، يظل الأثر الحقيقي للألعاب الإلكترونية على الجوانب التربوية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط غير واضح المعالم، إذ يصعب الجزم بطبيعة هذا الأثر في ظل اختلاف أنماط الاستخدام، ومدته، وأنواع الألعاب الممارسة. وانطلاقًا من هذا الإشكال، تسعى هذه الدراسة، إلى معرفة الوقت الذي يقضيه التلاميذ في اقبالهم عليها، ووصف وتحليل واقع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، والكشف عن طبيعة انعكاساتها التربوية في محاولة لتحديد ما إذا كانت آثارها تميل إلى الإيجابية أم السلبية، وأثرها على تحصيلهم الدراسي، مما يدفع إلى طرح الإشكالية التالية:

- **ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الرابعة متوسط؟**

فرضية الدراسة:

- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثيرًا سلبيًا على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الرابعة متوسط.

أهمية البحث:

تظهر أهمية هذا البحث من خلال النقاط التالية:

1- يتناول البحث ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت من أبرز تحديات العصر الحديث.

2- يسعى إلى دراسة تأثير الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

3- يساهم في فتح المجال أمام دراسات جديدة تتعلق بالألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة.

4- يركز على التلاميذ باعتبارهم الثروة البشرية المستقبلية، مع تسليط الضوء على مخاطر الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الحديثة عليهم جسديا وعقليا وحتى نفسيا.

5- يهدف إلى تقديم أساس علمي لبناء برامج إرشادية تساعد التلاميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي ومتوازن، وتشجع على تصميم ألعاب تتناسب مع الثقافة المحلية وتدعم الأهداف التربوية.

أهداف البحث:

يهدف بحثنا إلى تحقيق الأهداف التالية:

1- دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ أقسام الرابعة متوسط.

2- تحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسي للتلاميذ.

3- فهم كيفية ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ أقسام الرابعة متوسط.

4- توفير معلومات قيمة للمهتمين بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على مختلف جوانب حياة التلاميذ.

أولا: تحديد مفاهيم الدراسة:

1-الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا: الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب الحديثة التي أصبحت الأكثر شعبية في العالم، وتُعرض على شاشات التلفاز تحت اسم "ألعاب الفيديو" أو على شاشات الحاسوب تحت اسم "ألعاب الحاسوب". يمكن أيضًا لعبها عبر حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة. كما تطورت هذه الألعاب لتصبح أكثر تعقيدًا، حيث تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصور، وسرعة معالجة عالية، بالإضافة إلى إمكانات صوتية معقدة تؤثر على اللاعبين أثناء اللعب. يمكن لعب هذه الألعاب بشكل فردي مع الحاسوب، أو الأصدقاء (**الشحروري، مها (2008)، ص 461**).

اجرائيا: هي الأنشطة الترفيهية الرقمية التي يستخدمها التلميذ عبر الحاسوب أو الهاتف أو جهاز الألعاب، ويُقاس استخدامها في هذا البحث من خلال استبيان يحدد عدد الساعات، نوع الألعاب، وأوقات اللعب.

2- التحصيل الدراسي:

اصطلاحا: يشير التحصيل الدراسي إلى مقدار المعرفة التي يكتسبها الفرد نتيجة للتدريب والخبرات السابقة التي مر بها (**عبد الرحمن، العيسوي، (1974)، ص129**)، كما يُعرّفه **الدسوقي (1988)** بأنه المعرفة والمهارة التي يتم قياسها بشكل دقيق (**أمل، فتاح زيدان، (2010)، ص221**).

اجرائيا: هو مستوى أداء التلميذ في المواد الدراسية الأساسية، ويُقاس في هذه الدراسة من خلال معدلاته الفصلية كما هي مسجلة في كشوف النقاط الرسمية.

3 – تأثير الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا: وهي عبارة عن المزايا أو المحاسن التي يمكن الاستفادة منها عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، وعن المضار التي تسببها الألعاب الإلكترونية للأطفال عند استخدامها بطريقة مفرطة وغير سليمة. (**كوكب الزمان، بليردوح (2021)، ص104،102**)

إجرائيا: يُقصد به التغير في مستوى التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط نتيجة استخدامهم للألعاب الإلكترونية، ويُقاس من خلال مقارنة درجاتهم الدراسية واستجاباتهم على استبيان حول استخدام الألعاب الالكترونية.

ثانيا: الدراسات السابقة:

أجرت **زهراء حامد خفيف وآخرون (2019)** دراسة بعنوان "علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي في مادة العلوم لدى طالبات المرحلة المتوسطة "بهدف استكشاف مدى انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية بين طالبات المرحلة المتوسطة وتأثيرها على تحصيلهن الدراسي. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، حيث تم اختيار ست مدارس عشوائيًا من مجتمع الدراسة، وتم تحديد الشعب الدراسية بالطريقة ذاتها، ليصل عدد المشاركات إلى 513 طالبة، استخدم الباحثون أداتين رئيسيتين :اختبار تحصيلي في مادة العلوم لقياس الأداء الأكاديمي، **و**مقياس لممارسة الألعاب الإلكترونية لتحديد مدى استخدام الطالبات لهذه الألعاب. وأظهرت النتائج أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بمعدل مرتفع يوميًا، كما تبين وجود تأثير سلبي على التحصيل الدراسي، حيث استمرت الطالبات في اللعب خلال أيام الدراسة والامتحانات، مما انعكس سلبًا على أدائهن الأكاديمي.

وجاءت دراسة **إبراهيم هلال العنزي (2020)** التي أشار فيها إلى أهمية الكشف عن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الشباب، وتحديد العوامل الدافعة إليها، بالإضافة إلى رصد أبرز الآثار السلبية الناجمة عن هذا الإدمان. اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي باستخدام العينة، كما تم الاستعانة بالاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات. وشملت العينة 600 مشارك من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية. وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج مهمة، أبرزها أن نسبة كبيرة من الشباب تعاني من إدمان الألعاب الإلكترونية، ويرجع ذلك إلى ما

توفره هذه الألعاب من عناصر التشويق والإثارة، إلى جانب حالة العزلة الاجتماعية التي يعيشها بعض الأفراد. كما كشفت الدراسة عن العديد من الآثار السلبية المرتبطة بإدمان هذه الألعاب، ومن أبرزها التأثيرات الاجتماعية والأسرية، حيث يعاني الأفراد من الانعزال عن محيطهم الاجتماعي والانغماس في العالم الافتراضي الذي توفره الألعاب، بالإضافة إلى ذلك، رصدت الدراسة تأثيرات أخرى مثل التقصير في أداء الفروض الدينية، المشكلات الصحية، ضعف التحصيل الدراسي، فضلاً عن اكتساب بعض السلوكيات التي قد تهدد سلامة المجتمع وأمنه.

بينما رصدت دراسة **زكية العمراوي ونورة تمرابط (2021)**" تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد-19 في المجتمع الجزائري"، حيث سعت إلى الكشف عن الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي، إضافة إلى تحليل دوافع الأسر التي شجعت أطفالها على استخدامها، ومدى إمكانية إيجاد بدائل ترفيهية حسية وحركية للحد من الاعتماد على هذه الألعاب في ظل غياب الأنشطة المجتمعية بسبب الجائحة. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، كما استخدمت الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وتم تطبيقه على عينة عرضية مكونة من 240مفردة، وقد أظهرت النتائج أن تشجيع الأسر لأطفالها على ممارسة الألعاب الإلكترونية يرجع إلى الاعتقاد السائد بأنها وسيلة للتسلية والترفيه وتنمية المهارات. كما كشفت الدراسة عن آثار متباينة لهذه الألعاب على الأطفال، حيث تمثلت الآثار الإيجابية في تحفيز التفكير، وتعزيز الذكاء والنشاط، وتحسين مهارات التواصل، في حين تضمنت الآثار السلبية ميلاً إلى العنف، والخمول، والعزلة، وصعوبة تقبل الانتقادات، وغيرها من التأثيرات السلوكية السلبية.

ثالثا: الدراسة الميدانية:

1 – منهج الدراسة: نظرًا لأن الدراسة تهدف إلى كشف ووصف تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الرابعة متوسط، فقد تم اختيار المنهج الوصفي باعتباره الأنسب لهذا البحث، يعتمد هذا المنهج على الوصف الدقيق والمفصل للظاهرة المدروسة، حيث يركز على تحليل الآثار المترتبة من استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، ويساعد المنهج الوصفي في فهم العلاقة بين الظواهر وتوضيح التأثيرات المترتبة على هذه الظواهر بشكل شامل.

2 – الأساليب الاحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة، تم استخدام مجموعة من الأساليب والمعالجات الاحصائية والاختبارات المناسبة، وهي كالتالي: – التكرارات والنسب المئوية – المتوسط الحسابي.

3 – أداة جمع البيانات:

وتهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ القسم النهائي في مرحلة التعليم المتوسط. ولجمع البيانات الضرورية، تم الاعتماد على استمارة معلومات تُعبأ من طرف التلاميذ وبمساعدة أوليائهم، وقد تم إعداد هذه الاستمارة بالاستناد إلى التعاريف الإجرائية لمتغيرات الدراسة.

4 – عينة الدراسة:

تتكون عينة الدارسة من تلاميذ السنة الرابعة متوسط للسنة الدراسية 2025/2024، ووقع اختيار الباحثة عليهم بطريقة عشوائية.

جدول رقم (01): يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب نوع الجنس

النوع	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
ذكر	30	%40
أنثى	46	%60
المجموع	76	%100

يُظهر الجدول أن توزيع التلاميذ حسب النوع يميل لصالح الإناث، حيث بلغ عدد الذكور 30 تلميذًا بنسبة (40%)، بينما بلغ عدد الإناث 46 تلميذة بنسبة (60%) من إجمالي أفراد العينة البالغ 76 تلميذًا. ويشير هذا إلى أن الغالبية في العينة هم من الإناث، مما يعكس تمثيلًا أكبر للإناث مقارنة بالذكور.

جدول رقم (02): يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب إعادة السنة

الإعادة	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
نعم	10	%13
لا	66	%87
المجموع	76	%100

وفقًا للجدول، تظهر أن الفئة الأكثر تمثيلًا في دراستنا هي الفئة غير المعيدة للسنة، حيث بلغت نسبتها 87% كما هو موضح في الجدول. في حين أن الفئة التي أعادت السنة تمثل نسبة 13% .

جدول رقم (03): يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب الوسائط المستعملة في اللعب

الوسائط	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
هاتف نقال	45	%59
لوحة رقمية	09	%12
playstation أو xpox	07	%9
جهاز اعلام آلي	15	%20
المجموع	76	%100

يظهر من خلال الجدول أن الهاتف النقال هو الوسيط الأكثر استخدامًا بين التلاميذ، حيث بلغت نسبة استعماله 59% من إجمالي العينة. يليه جهاز الإعلام الآلي بنسبة 20%، مما يشير إلى توافر استخدام أجهزة الحاسوب بين عدد كبير من التلاميذ. أما اللوحة الرقمية فتمثل 12% من عدد التلاميذ، بينما يشكل جهاز Xbox أو PlayStation أقل نسبة، حيث بلغت 9% فقط، هذا التحليل يوضح تباينًا في تفضيلات الوسائط بين التلاميذ، مع تركز الاستخدام بشكل أكبر على الأجهزة المحمولة والأجهزة الإلكترونية التي تتيح التفاعل والترفيه.

جدول رقم (04): يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب الوقت الذي يقضيه التلاميذ في اللعب الالكتروني

الوقت المستغل في اللعب الالكتروني	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
من ساعة إلى ساعتان	35	%46
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	30	%39
أكثر من ثلاث ساعات	11	%15
المجموع	76	%100

من خلال تحليل الجدول، يمكن ملاحظة أن أكثر من نصف التلاميذ 46% يقضون وقتًا يتراوح بين ساعة وساعتين يوميًا في اللعب الإلكتروني، مما يشير إلى أن هذه المدة هي الأكثر شيوعًا بين التلاميذ، أما 39%من التلاميذ فيخصصون وقتًا يتراوح بين ساعتين وثلاث ساعات يوميًا، وهو ما يعكس ميلًا لزيادة الوقت المخصص لهذه الألعاب، وعلى الرغم من ذلك 15% من التلاميذ يقضون أكثر من ثلاث ساعات يوميًا في اللعب، مما يشير إلى فئة صغيرة قد تكون أكثر تعرضًا للمخاطر المحتملة الناتجة عن الإفراط في اللعب، في المجمل يوضح الجدول أن معظم التلاميذ يقضون وقتًا متوسطًا إلى طويل في الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (05): يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب احساسهم بمرور الوقت أثناء اللعب

الإجابة عن الإحساس بالوقت أثناء اللعب	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
نعم	21	%28
لا	42	%55
أحيانا	13	%17
المجموع	76	%100

يظهر من خلال الجدول أن غالبية التلاميذ لا يشعرون بمرور الوقت أثناء اللعب الإلكتروني، حيث بلغت النسبة (55%) من التلاميذ الذين أجابوا بـ "لا"، بينما (28%) من التلاميذ يشعرون بمرور الوقت أثناء اللعب، مما يشير إلى أنهم واعون بوقت اللعب ومدى تأثيره على أنشطتهم الأخرى، أما (17%) من التلاميذ فقد أجابوا بـ "أحيانًا"، مما يدل على أنهم في بعض الأحيان يشعرون بمرور الوقت وأحيانًا لا يشعرون به، هذا التحليل يشير إلى أن معظم التلاميذ قد يكونون غافلين عن الوقت أثناء انغماسهم في اللعب الإلكتروني.

جدول رقم (06): يمثل توزيع العينة حسب مدى استمتاعهم بالألعاب الإلكترونية

الإجابة عن مدى استمتاعهم أثناء اللعب	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
نعم	52	% 68
لا	01	%1
أحيانا	23	% 30
المجموع	76	%100

تظهر نتائج جدول أن معظم الفئة هي تستمتع أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية، والتي قدرت نسبتهم بـ (68%) وحسب رأيهم فإنها تستهويهم وتخرجهم من ضغوطات الدراسة ويشعرون بالسعادة أثناء لعبهم، أما نسبة الذين أشاروا على أنه أحيانا ما يستمتعون بالألعاب الإلكترونية فقد قدرت نسبتهم بـ(30%). أما نسبة الذين أشاروا على أنه لا يستمتعون بالألعاب الإلكترونية فقدرت بنسبة(1%)

جدول رقم (07): يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ

الأسئلة	نعم		لا		أحيانا		الوسط الحسابي
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	
هل تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على دراستك؟	46	%60	24	%31	6	%8	2,23

يبيّن الجدول آراء أفراد العينة حول مدى تأثير الألعاب الإلكترونية سلبًا على دراستهم. وقد أظهرت النتائج أن نسبة 60 %من المبحوثين أجابوا بـ "نعم"، حيث بلغ عددهم 46 تلميذًا، ما يدل على أن الأغلبية ترى وجود تأثير سلبي واضح للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، كما بلغت نسبة الذين أجابوا بـ "لا "حوالي (31%)، وهو ما يشير إلى وجود فئة غير قليلة لا ترى هذا التأثير، وقد يُعزى ذلك إلى اختلاف أساليب استخدام الألعاب أو القدرة على تنظيم الوقت، أما فئة "أحيانًا "فقد مثّلت (8%)من العينة ،ما يعكس وجود تأثير متذبذب للألعاب الإلكترونية حسب الظروف ومدة الاستخدام.

كما وقد بلغ الوسط الحسابي (2.29)، وهو أقرب إلى خيار "نعم"، مما يعزز النتيجة القائلة بأن الألعاب الإلكترونية تُعد عاملًا مؤثرًا سلبًا على دراسة التلاميذ من وجهة نظر أفراد العينة.

جدول رقم (08) :يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة التلميذ بالاستاذ

الأسئلة	نعم		لا		أحيانا		الوسط الحسابي
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	
هل تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على علاقتك بأساتذتك ؟	49	%64	20	%26	7	%9	2,38

يوضح الجدول آراء أفراد العينة حول مدى تأثير الألعاب الإلكترونية سلبًا على علاقتهم بأساتذتهم. وقد أظهرت النتائج أن (64%)من المبحوثين أجابوا بـ "نعم"، وهو ما يدل على أن أغلبية أفراد العينة يرون أن للألعاب الإلكترونية تأثيرًا سلبيًا واضحًا على علاقتهم بالأساتذة، سواء من حيث ضعف التفاعل داخل القسم أو قلة الانضباط والاهتمام.في حين بلغت نسبة الذين أجابوا بـ "لا "حوالي (26%) ، مما يشير إلى وجود فئة ترى أن استخدام الألعاب الإلكترونية لا يؤثر على علاقتهم التربوية بأساتذتهم، وقد يعود ذلك إلى حسن تنظيم الوقت أو الاستخدام المعتدل لهذه الألعاب، أما فئة "أحيانًا "فقد قدرت نسبتهم بـ (9%) من أفراد العينة، وهو ما يعكس أن التأثير السلبي قد يظهر في بعض الحالات دون غيرها، تبعًا لدرجة الانشغال بالألعاب الإلكترونية.

وقد بلغ الوسط الحسابي (2.38)، وهو قريب من خيار "نعم"، مما يؤكد أن الاتجاه العام لآراء المبحوثين يميل إلى الإقرار بوجود تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على علاقتهم بأساتذتهم.

جدول رقم (09): يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب تأثير الألعاب الالكترونية على المراجعة اليومية للدروس

الأسئلة	نعم		لا		أحيانا		الوسط الحسابي
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	
هل تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على المراجعة اليومية للدروس ؟	54	%71	16	%21	6	%8	2,63

يوضح الجدول آراء أفراد العينة حول مدى تأثير الألعاب الإلكترونية سلبًا على المراجعة اليومية للدروس. وقد أظهرت النتائج أن (71%)من المبحوثين أجابوا بـ "نعم"، مما يشير بوضوح إلى أن أغلبية التلاميذ يرون أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على انتظامهم في المراجعة اليومية. كما بلغت نسبة الذين أجابوا بـ "لا" بـ(21%)، مما يدل على وجود فئة غير قليلة تستطيع تنظيم وقتها وممارسة المراجعة اليومية دون تأثير سلبي من الألعاب الإلكترونية،

أما فئة "أحيانًا "فقد بلغت نسبتهم بـ(8%)، مما يعكس أن بعض التلاميذ يتأثرون أحيانًا فقط، حسب مدة استخدامهم للألعاب الإلكترونية أو ظروفهم الدراسية.

وقد بلغ الوسط الحسابي (2.63)، وهو أقرب إلى خيار "نعم"، مما يؤكد أن الاتجاه العام لآراء المبحوثين يميل إلى الاعتقاد بأن للألعاب الإلكترونية تأثيرًا سلبيًا على المراجعة اليومية للدروس.

جدول رقم (10) :يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب تفكيرهم في الألعاب الالكترونية أثناء المراجعة

الأسئلة	نعم		لا		أحيانا		الوسط الحسابي
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	
هل تفكر في الألعاب الإلكترونية أثناء مراجعة الدروس ؟	44	%58	24	%31	7	%9	1,71

يوضح الجدول مدى انشغال التلاميذ بالألعاب الإلكترونية أثناء مراجعة الدروس. وقد أظهرت النتائج أن (58%)من افراد العينة أفادوا بأنهم يفكرون بالألعاب الإلكترونية أثناء المراجعة، ما يشير إلى أن أكثر من نصف التلاميذ يتعرضون لتشتت التركيز بسبب هذه الألعاب.أما الذين أجابوا بـ "لا "فقد بلغت نسبتهم بـ(31%)، مما يدل على وجود فئة تحافظ على تركيزها أثناء المراجعة اليومية ولا تتأثر بالألعاب الإلكترونية. كما بلغت نسبة فئة "أحيانًا" بـ (9%) من العينة، مما يعكس أن بعض التلاميذ يتأثرون بالألعاب الإلكترونية بشكل متقطع أثناء المراجعة.

وقد بلغ الوسط الحسابي 1.71، وهو أقرب إلى خيار "لا/أحيانًا"، مما يدل على أن التفكير في الألعاب الإلكترونية أثناء المراجعة ليس السلوك الغالب لدى التلاميذ، لكنه موجود لدى نسبة معتبرة.

جدول رقم (11): يمثل توزيع افراد عينة البحث حسب انزعاجهم اذا طلب منهم التوقف عن اللعب من أجل الدارسة

الأسئلة	نعم		لا		أحيانا		الوسط الحسابي
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	
هل تنزعج عندما يطلب منك التوقف عن اللعب من أجل الدراسة ؟	53	%70	19	%25	4	%5	2,65

أظهرت النتائج أن(70%) من المبحوثين أفادوا بأنهم ينزعجون عند طلب التوقف عن اللعب، مما يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تمثل عامل جذب قوي يؤثر على الاستعداد للانصراف إلى الدراسة، ويعكس تعلقًا واضحًا بها لدى أغلبية التلاميذ. أما الذين أجابوا بـ "لا "فقد بلغت نسبتهم (25%)، مما يدل على وجود فئة تستطيع التحكم في رغبتها في اللعب ولا تتأثر بشكل كبير عند مطالبتهم بالدراسة .كما بلغت نسبة فئة "أحيانًا (5%) " من أفراد العينة، مما يعكس أن بعض التلاميذ يتأثرون أحيانًا فقط بمطالبتهم بالتوقف عن اللعب، حسب الحالة أو المزاج.

وقد بلغ الوسط الحسابي 2.65، وهو أقرب إلى خيار "نعم"، مما يدل على أن الانزعاج عند مطالبة التلاميذ بالتوقف عن اللعب هو السلوك الغالب بينهم.

تشير نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على التلاميذ في عدة جوانب. أغلب التلاميذ يرون أن الألعاب تؤثر على دراستهم، وعلى علاقتهم بالأساتذة وسلوكهم تجاه الالتزامات الدراسية، وعلى المراجعة اليومية للدروس، وعلى انضباطهم وتركيز. كما أن اغلب افراد العينة يفكرون بالألعاب أثناء المراجعة، ويشعرون بالانزعاج عند مطالبتهم بالتوقف عن اللعب من أجل الدراسة. ويعكس الوسط الحسابي لهذه الأسئلة أن الاتجاه العام لآراء التلاميذ يميل إلى الإقرار بتأثير الألعاب الإلكترونية السلبي على التركيز، الانضباط، والتحصيل الدراسي.

وتعزى ظاهرة إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية وإدمانهم إلى عدة أسباب ودوافع نفسية وسلوكية، أبرزها الرغبة في الهروب من الواقع والتخفيف من الضغوط اليومية وخاصة المدرسية، بالإضافة إلى البحث عن المتعة والترفيه وقضاء وقت ممتع بطريقة سهلة وجاذبة. كما تلعب عوامل التحدي والمنافسة دورًا كبيرا، إذ يسعى التلميذ لتحقيق الإنجازات والتفوق داخل اللعبة مع اصدقائه ومع افراد مجهولين، إلى جانب البعد الاجتماعي الذي يسمح بالتواصل والانتماء إلى مجتمع اللعبة وتوسيع دائرة معارفه واصدقائه. إضافة إلى ذلك، يسهم الإشباع النفسي الفوري للمكافآت داخل الألعاب في تعزيز سلوك العودة المتكرر، مما يؤدي إلى تكوين عادة قد تصل إلى درجة الإدمان.

وهذا ما أكدته دراسة الأسود ولوحيدي (2019) والتي ترى أنه بالرغم من الفوائد العديدة للألعاب الإلكترونية من تنمية تفكير وانتباه وتركيز، إلا أنها تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ، حيث نجده يمضي وقتا طويل في اللعب بالمقابل إهماله لواجباته المدرسية، خاصة في ظل غياب رقابة الأولياء. ودراسة زهراء حامد خفيف وآخرون (2019)، ودراسة إبراهيم هلال العنزي (2020)، وكذلك دراسة العمراوي وتمرابط (2021).

– النتائج (الاستنتاج العام):

يعرض في هذا الجزء أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة ومناقشتها، وذلك من أجل الإجابة على تساؤلات الدراسة والتحقق من فرضياتها؛ ويتبع ذلك خاتمة وأهم التوصيات والمقترحات.

الإجابة على التساؤل المتمثل في: ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط؟

إقبال تلاميذ السنة الرابعة متوسط على الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل كبير في تحصيلهم الدراسي، حيث تشير النتائج إلى أن الإفراط في ممارسة هذه الألعاب يؤدي إلى تراجع في الأداء المدرسي، فعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية قد تكون مفيدة في بعض الجوانب مثل تنمية بعض المهارات العقلية والتركيز مثلما أشارت دراسة زكية العمراوي ونورة تمرابط (2021)، إلا أن قضاء وقت طويل في اللعب يمكن أن يؤثر سلبًا على وقت الدراسة والمراجعة. وهذا ما أكدته دراسة زهراء حامد خفيف وآخرون (2019).

كما أن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي يظهر من خلال تراجع في تركيز التلاميذ أثناء الحصص الدراسية، وضعف في استيعاب الدروس، وقلة الوقت المخصص للمراجعة والمذاكرة، كما أن التفكير المستمر في الألعاب يعيق القدرة على التركيز في المهام الدراسية، مما يؤدي إلى انخفاض في علامات الفروض والاختبارات والنتائج الفصلية والسنوية، وهذا ما جاء في دراسة إبراهيم هلال العنزي (2020).

وبالتالي يمكن القول إن إقبال تلاميذ السنة الرابعة متوسط على الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تأثيرات سلبية واضحة على تحصيلهم الدراسي، خاصة إذا لم يتم تنظيم الوقت بشكل جيد بين الأنشطة الترفيهية والدراسية.

– خاتمــة:

إن للألعاب الإلكترونية تأثيرات متنوعة على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، سواء كان ذلك إيجابيًا أو سلبيًا، من جهة توفر هذه الألعاب فرصًا لتنمية بعض المهارات العقلية والتركيز، وقد تساهم في تحسين بعض القدرات الإدراكية، لكن من جهة أخرى يؤدي الإفراط في استخدامها إلى تراجع في الأداء الدراسي، حيث تستهلك هذه الألعاب وقت التلاميذ وتُقلل من تركيزهم في الدراسة، مما يؤثر على قدرتهم على استيعاب الدروس ومراجعتها بشكل فعّال.

إن التوازن بين الألعاب الإلكترونية والدراسة يعد أمرًا بالغ الأهمية، حيث يجب على التلاميذ تنظيم وقتهم بين الأنشطة الترفيهية والمراجعة الدراسية لضمان تحصيل علمي جيد، كما ينبغي على الآباء والأساتذة توجيه

التلاميذ نحو الاستخدام المعتدل والهادف لهذه الألعاب، مع تشجيعهم على الاهتمام بتعليمهم وتنمية مهاراتهم المدرسية. وبذلك يمكن استثمار الألعاب الإلكترونية بطريقة تعود بالنفع على التلاميذ، دون أن تؤثر سلبًا على تحصيلهم الدراسي ومستقبلهم التعليمي. وفي الحالات الشديدة يمكن اللجوء إلى جلسات الإرشاد النفسي لمساعدة التلميذ على التحكم في رغبته باللعب.

-اقتراحات عملية:

على ضوء ما تم استعراضه من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، يمكن تقديم مجموعة من التوصيات التي قد تساعد في الحد من آثارها السلبية وتعزيز الاستفادة منها:

1. دارسة إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض المتغيرات السلوكية والانفعالية .
2. -إجراء العديد من البحوث فى البيئة الجزائرية على متغيرات الدراسة الحالية على عينات مختلفة، وفئات عمرية مختلفة.
3. توجه التربويين والمطورين إلى إنتاج ألعاب الكترونية تفاعلية لتنمية القدرات المعرفية لتلاميذ.
4. استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية في المناهج الدراسية.

المراجـــع :

1. بكير مليكة، بلمهدي فتيحة (2014) **"علاقة التحصيل الدراسي و استعمال الألعاب الالكترونية لدى عينة الأطفال"**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية و النفسية، المجلد 02، العدد 03، الجزائر.
2. زيدان، أمل فتاح (2010) **"أثر استخدام استراتيجيات ما وراء المعرفة في تحصيل طالبات الصف الرابع العام في مادة الأحياء في محافظة نينوى"**، مجلة التربية والتعليم، المجلد 17، العدد 02، العراق.
3. الشحروري، مها (2008). **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة**، الأردن: دار الميسرة، ط1.
4. الشحروري مها، وعودة محمد (2011) **"أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال المرحلة المتوسطة في الأردن"**، مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد 83، العدد 02، الأردن.
5. العيسوي، عبد الرحمان (1999). **القياس والتجريب في علم النفس والتربية**، مصر: دار المعرفة الجامعية، ط1.
6. كوكب الزمان، بلريدوح (2021)،**"قراءة لدواعي وتداعيات الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال"، مجلة التربية والصحة النفسية**، المجلد 07، العدد الأول، الجزائر.

7. همال، فاطمة (2012)، " **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**"، رسالة ماجستير، الجزائر: جامعة باتنة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، قسم العلوم الانسانية، تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، إشراف/أحمد عيساوي.