

علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية

لدى عينة الاطفال

أ. فتيحة بلمهدي

المدرسة العليا للأساتذة بوزريعة

أ. مليكة بكير

المركز الجامعي بتيبازة

Abstract

The present study aimed to identify the relation between the excessive use of electronic games and the academic achievement, as well as the difference in the use of electronic games between boys and girls. the sample of the study consisted of (196) pupils from Hafsa mother of believers primary school in Bouzareah from Algiers and the student Mohammed Khanghani School from Ouargla aged between (13-8).To collect data we have used a sheet of information . This study came up with a number of important results such as:

- There is no statistically significant relationship between academic achievement and the use of electronic games which is the opposite of what we assumed at the beginning of the study and we have tried to interpret this result.
- There is no over- use of electronic games by the members of the sample.
- The percentage of boys 'use of electronic games is greater than the percentage of girls.
- It should be noted that the current study tried to explore the subject and we can consider it as a starting point to launch other studies looking more in various aspects of the subject. We have also given some suggestions and recommendations.

مقدمة:

يشهد العالم تقدما تكنولوجيا عظيما خاصة في مجال تكنولوجيا الاتصال .حيث اختزلت معه المسافات وذابت على إثره الحدود الثقافية والسياسية ليصبح العالم بأسره كقرية صغيرة ويصبح الجاهل هو الشخص الذي لا يواكب عصر الرقمنة ولا يفقه التعاطي مع احدث الأجهزة في هذا المجال و هو ما يطلق عليه مصطلح الأمية الرقمية .إذ أصبح من الضروري وخاصة لأجيال المستقبل أن يفقهوا استعمال هذه الأجهزة الحديثة كأجهزة الكمبيوتر والهواتف النقالة حتى لا يسبقهم الزمن و يضيعوا وسط زحمة التقدم العلمي الرهيب. فقد أكد الكثير من الباحثين على فوائد هذه الأجهزة خصوصا ألعاب الفيديو والكومبيوتر بالنسبة للأطفال. فحسب أبو العينين (2010) تمثل الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً. إذ تعطي هذه الأجهزة للطفل فرصة التعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل المتطورة، و تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في حلها.

رغم الفوائد العظيمة لهذه الأجهزة في الحياة المعاصرة، إلا أنها لا تخلوا من سلبيات تؤثر خصوصا على الأطفال الذين لا يستطيعون التمييز بين الصالح و الطالح بعد. اذ يتعلق بها الأطفال إلى درجة انها أصبحت تستحوذ على عقولهم. حيث انتشرت هذه الألعاب بسرعة رهيبية في المجتمعات العربية فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت أهم هدية يمكن تقديمها للأطفال دون وعي من معظم الأولياء بمخاطر التعلق بها إلى درجة الإدمان مما يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للأطفال. كما تؤدي إلى مشاكل سلوكية كالعنف والانسحاب الاجتماعي بالإضافة إلى المخاطر الصحية التي تهدد الأطفال . ونظرا لمدى جدية الموضوع وأهميته و خطورته على النشء ارتأينا في البحث الحالي إلى استطلاع مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي عند تلاميذ المرحلة الابتدائية .

الإشكالية:

في ظل التطور الحاصل في مختلف ميادين الحياة أصبح من الضروري الاعتماد على وسائل و تقنيات جديدة و أكثر تطورا لتعليم و ترفيه الأطفال كالمبيوتر والألعاب الالكترونية من أجل مسيرتهم لركب التقدم العلمي من جهة و تعليمهم بوسائل أكثر إثارة و جاذبية و كذا ربح الوقت و الجهد من جهة أخرى. فلا يمكن لأحد إن ينكر فوائد الكمبيوتر كأهم و سائل للتواصل و التعلم كما أصبحت الألعاب الالكترونية جزء لا يتجزأ من برامج الأطفال اليومية. و يرى (C. Shanavas, 2012) أن برمجيات ألعاب الأطفال وخاصة تلك التي تعتمد على أجهزة الفيديو و الأجهزة الالكترونية من أكثر الوسائل تأثيرا على النمو العقلي والمعرفي والاجتماعي للطفل والناشئة. فبرمجيات الأطفال تتميز بأنها تمكن الطفل من اكتساب ما يرغب من معلومات و زيادة مقدرته على اختيار زمان و مكان ما يشاهده أو يسمعه وتزيد من إقباله على التعلم. (Shanavas, 2010, p 3) . ويضيف (Mohamed K Khan, 2006) استعملت الألعاب الالكترونية لأغراض تدريبية في الولايات المتحدة الأمريكية وتعتبر (Battlezone) أول لعبة الكترونية ثلاثية الأبعاد حيث صممت سنة 1980 لتدريس أفراد الجيش. واستعملت أيضا لإعلام الأطفال عن مرض السكر و التحكم في نوبات الربو وكوسيلة علاجية لبعض أنواع الفوبيا، كما تستعمل هذه الوسيلة لمساعدة الطلبة على تعلم بعض أنواع الجراحة والباحثين على دراسة بعض الاضطرابات المعرفية كفرط الحركة وتشتت الانتباه. إلا أن معظم هذه الألعاب هدفها الأساسي هو التسلية (Mohamed . Khan, 2006, P3)

(K)

ويسترسل (C. Shanavas, 2010) تعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتفكير والتركيز وتلعب في أي وقت ولا تحتاج في بعض الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب أن بعضها سهل الحمل، رخيص السعر وقد اكتسبت هذه الألعاب شهرة واسعة و قدرة فائقة على جذب اللاعبين وإغرائهم. وأول ضحايا هذه الألعاب، الأطفال والمراهقين إذ تسبب مجموعة من الآثار السلبية الناشئة عن الإفراط في اللعب منها: تربية اللاعبين على الوحشية والعنف والقتل، لأن معظم هذه الألعاب تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء ومن أسمائها "ليلة العفاريت" و "رومي أكل اللحوم" و منها إشاعة الصور العارية و تعويد اللاعبين عليها بدعوى أنها لعبة مثل "قتل العاريات" التي تتضمن مشاهد خليعة، بالإضافة إلى ألعاب المصارعة. زد على ذلك أنها تسبب إدمان اللعب و إهمال الواجبات،

مما يؤدي إلى تدني المستوى الدراسي للطلاب ورسوبهم في الدراسة (C.Shanavas,2010,p 6)

وفي سبر للآراء قامت به جمعية التسلية الالكترونية الأمريكية (ESA) سنة 2005 توصلت إلى أن 35% من اللاعبين أصغر من 18 سنة كما عرفت الإفراط في استعمال الألعاب الالكترونية على انه استعمال الألعاب الالكترونية أكثر من ساعتين في اليوم. (Roe K Muijs. D, 1998, p181)

وقد اهتم عدد كبير من الباحثين بتقصي مدى تأثير هذه الألعاب على الأفراد وخصوصا الأطفال.

ففي دراسة لـ (chiu 2004) هدفت لمعرفة مدى إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في تايوان على عينة تكونت من 1228 طفل تراوحت أعمارهم ما بين (5 -8 سنوات) توصل إلى أن الذكور أكثر إدمان على ألعاب الفيديو من الإناث. (chiu 2004 p 571) فقد استقصوا اثر ألعاب الفيديو على الحياة Meyers L S و (Egli E.A 1984 أما الاجتماعية والتحصيل الدراسي على عينة من 150 طفل في الولايات المتحدة الأمريكية، حيث توصلوا إلى أن 10 % فقط أظهروا أعراض قهرية و استحواذية ناتجة عن الإدمان على الألعاب الالكترونية. (Egli E.A et Meyers L S 1984 p 903)

في حين تطرقت دراسة (Feng,y 2003) في الصين إلى المشاكل السلوكية في الوسط الأسري للأطفال المتعلقين بالألعاب الالكترونية، حيث بلغت العينة 63 طفل تتراوح أعمارهم بين (8 و 15 سنة)، وقد أظهرت النتائج أن الأطفال المتعلقين بالانترنت يعانون من مشاكل سلوكية و عقلية أكثر من غيرهم. (Feng,y 2003 P 367)

أما دراسة (Grussers M et al 2005) فقد تطرقت إلى اثر الإسراف في استعمال الحاسوب و الإدمان على الألعاب الالكترونية حيث بلغت عينة الدراسة 323 طفل من و قد توصلت إلى أن 9.3% من أفراد العينة ظهرت 14 و 11 المانيا تتراوح أعمارهم بين عليهم أعراض الإفراط في تعاطي الألعاب الالكترونية ، كما توصلت إلى وجود فوارق دالة إحصائيا عند هؤلاء الأطفال مقارنة ببقية أفراد العينة في كل من نسبة التواصل مع

الأخريين، القدرة على التركيز في المدرسة وإستراتيجية مواجهة المشاعر السالبة حيث كانت النتائج لصالح الأطفال غير المدمنين على الألعاب الالكترونية.

(Grussers M et al 2005 P 95)

في دراسة لـ (Ko, C.H et al, 2005) هدفت إلى استقصاء الاختلاف بين الجنسين وعلاقته بآثار إدمان الألعاب الالكترونية عن طريق الانترنت عند المراهقين التايوانيين، حيث استهدفت الدراسة عينة تتكون من 395 مراهق يتراوح سنهم ما بين 13 و 17 سنة، وقد توصلت إلى أن نسبة الذكور الذين يلعبون عبر الانترنت أكبر من نسبة الإناث. وتتمثل هذه الأعراض في عدم الرضا عن الحياة اليومية وانخفاض تقدير الذات. (Ko, C.H et al, 2005 p 273)

أما دراسة (Lo .S.K et al , 2005) فتطرق إلى العلاقات البينشخصية والقلق الاجتماعي عند ممارسي الألعاب الالكترونية مباشرة من الانترنت عند 174 من الطلاب حيث استخلصوا أن العلاقات البينشخصية عند أفراد العينة تراجعت في حين زادت درجة القلق الاجتماعي (Lo .S.K et al , 2005 p 15)

أما تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي فقد كان موضوع العديد من الدراسات نذكر منها دراسة (Cumming and Vandwater 2007) في الولايات المتحدة الأمريكية حيث قام الباحثان بسبر للآراء لفئة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم 10 و 19 سنة توصلوا من خلالها أن الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي

أما دراسة (Erin Hasting et al 2009) على عينة تتكون من 70 تلميذ تتراوح أعمارهم بين 6 و 10 فقد أكد أن هناك علاقة سالبة بين استعمال الألعاب الالكترونية و تدني التحصيل الدراسي .

وتأتي دراسة (Weis, R et Cerankosky, B 2010) لتأييد الدراستين السابقتين حيث توصلت إلى أن استعمال الألعاب الالكترونية يؤدي إلى تراجع النتائج في كل من الكتابة والقراءة لدى عينة من التلاميذ بلغت 60 في الولايات المتحدة الأمريكية.

من خلال المعطيات السابقة تظهر أهمية ضرورة استقصاء واستطلاع مدى تأثر أطفالنا بالألعاب الالكترونية وتأثيرها عليهم . حيث يتبادر إلى الذهن الأسئلة التالية:

- هل هناك علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية.
- ما مدى نسبة استعمال الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة.
- هل هناك فرق في نسبة استعمال الألعاب الالكترونية بين الذكور والإناث.
- للإجابة على التساؤلات المطروحة قمنا بصياغة الفرضيات التالية:

فرضيات الدراسة:

- 1- هناك علاقة بين التحصيل الدراسي و استعمال الألعاب الالكترونية.
- 2- نسبة استعمال الألعاب الالكترونية كبيرة .
- 3- هناك فرق في نسبة استعمال الألعاب الالكترونية بين الذكور و الإناث .

تحديد المصطلحات:

- تعريف التحصيل الدراسي : يعرفه احمد إبراهيم احمد على انه الانجاز التحصيلي للطلاب في مادة دراسية أو مجموعة المواد بالدرجات طبقا للامتحانات التي تجريها المدرسة آخر العام أو في نهاية الفصل الدراسي. (احمد إبراهيم احمد 2000 ص7)

- التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي: المقصود بالتحصيل الدراسي في الدراسة الحالية المعدل السنوي الذي تحصل عليه أفراد عينة البحث للسنة الدراسية-2013-2012 .

- تعريف الألعاب الالكترونية :

عرفها (E. Zimmerman et Salen. K, 2004) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هياثات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

أهمية البحث:

تتجلى أهمية البحث في النقاط الآتية:

- 1- تتناول هذه الدراسة ظاهرة هامة من ظواهر العصر الحديث وهي إدمان الألعاب الالكترونية.
- 2- تسعى هذه الدراسة لاستقصاء العلاقة بين الإفراط في استعمال الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي
- 3- تفتح الدراسة الحالية باب البحث في المواضيع المتعلقة بالألعاب الالكترونية.
- 4- تهتم الدراسة الحالية بشريحة الأطفال والتي تعتبر الثروة البشرية المستقبلية وتسلبت الدراسة الحالية الضوء على مخاطر الإفراط في استعمال التكنولوجيا الحديثة
- 5- قد تكون هذه الدراسة المنطلق لبناء برامج إرشادية تؤهل التلاميذ للتعاطي الايجابي والمعقول مع الألعاب الالكترونية و كذا تصميم العاب تماشى وثقافتنا وتخدم الأهداف التربوية المسطرة.

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى:

- 1- التعرف على العلاقة بين الإفراط في الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.
- 2- الفروق بين الجنسين في الإفراط في الألعاب الالكترونية.
- 3- توعية الأولياء بخطورة الإفراط في الألعاب الالكترونية وتأثيراتها السلبية.
- 4- تزويد الباحثين بنتائج دراسة استطلاعية تفتح لهم المجال لاستثمار الموضوع من عدة جوانب وإثراء البحث العلمي.

إجراءات الدراسة:

منهج البحث:

اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي التحليلي و حسب شفيق محمد (1998) هو المنهج الأكثر استخداما في المجالات الاجتماعية التربوية والنفسية حيث يزود الباحث بمعلومات حقيقية عن الوضع الراهن للظاهرة المدروسة. و الدراسات الوصفية لا تقف عند مجرد جمع البيانات و الحقائق بل تتجه إلى تصنيف هذه الحقائق وتلك البيانات وتحليلها وتفسيرها لاستخلاص دلالاتها وتحديدتها بالصورة التي هي عليها كميا وكيفيا بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها. (شفيق محمد، 1998، ص 108)

حدود البحث:

- 1- الحدود البشرية: تقتصر الدراسية على عينة من تلاميذ السنة الرابعة والخامسة يبلغ عددها (196).
- 2- الحدود الزمانية: تم تطبيق استمارة البحث البحث في الفصل الأول من السنة الدراسية: 2013-2014 .
- 3- الحدود المكانية: تم تطبيق البحث في كل من مدرسة حفصة أم المؤمنين ببوزريعة ولاية الجزائر ومدرسة الطالب محمد خنقاني بمخادمة ولاية ورقلة .

عينة البحث:

يتمثل مجتمع البحث في الدراسة الحالية من تلاميذ السنة الرابعة والخامسة من مستعملي الألعاب الالكترونية حيث تم اختيار أفراد عينة بطريقة عشوائية تتكون من (196) تلميذ وتلميذة من مدرسة حفصة أم المؤمنين ببوزريعة ولاية الجزائر ومدرسة الطالب محمد خنقاني بمخادمة ولاية ورقلة يتراوح سنهم بين (8-13) بمتوسط حسابي قدره 9.87 . ويمثل الجدول التالي خصائص أفراد العينة:

النسبة	العدد	أفراد العينة	
52%	102	الذكور	الجنس
48%	94	الإناث	
55%	109	السنة الرابعة	المستوى الدراسي
45%	87	السنة الخامسة	

جدول رقم (1) خصائص عينة البحث

أدوات جمع البيانات: تعمل الدراسة الحالية على استطلاع موضوع علاقة الإفراط في الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي ولجمع البيانات اللازمة اعتمدنا على استمارة معلومات تملئ من قبل الأولياء . حيث اعتمدنا في تحضيرها على التعاريف الإجرائية لمتغيرات البحث .

عرض ومناقشة النتائج:

عرض ومناقشة الفرضية الأولى: تنص الفرضية الأولى على ما يلي:

(هناك علاقة بين استعمال الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي)

لاختبار الفرضية تم تحليل الأرقام والبيانات بواسطة برنامج الحزمة الإحصائية في مجال العلوم الاجتماعية والتربوية (spss). حيث تم استخدام معامل الارتباط بيرسون (R) لمعرفة العلاقة التي تربط بين التحصيل الدراسي والإفراط في استعمال الألعاب الالكترونية والجدول (3) يوضح ذلك:

معامل بيرسون	الدلالة الإحصائية
0.23	0.203

جدول (2) يوضح معامل الارتباط بين التحصيل الدراسي والإفراط

في استعمال الألعاب الالكترونية

يتضح من الجدول السابق أن معامل ارتباط بيرسون يساوي (0.23) وبدلالة إحصائية (0.203)، مما يعني عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية وجاءت نتائج هذه الدراسة مخالفة لبعض الدراسات السابقة كدراسة: (Grussers M et al, 2005) وهو مخالف لما افترضناه في البداية في البحث الحالي ويمكن إرجاع ذلك إلى عدة عوامل منها:

- نسبة كبيرة من أفراد العينة لا يستعملون الألعاب الالكترونية بدرجة كبيرة إلى حد الإفراط.
- اهتمام الأولياء بالتحصيل الدراسي لأطفالهم و حرصهم على عدم تضييعهم الوقت في اللعب بإفراط .
- التنوع الكبير في أنواع و أصناف اللعب الالكترونية . فهناك ألعاب عنيفة و لا أخلاقية كما أن هناك ألعاب تربية و تعليمية وهذا الاختلاف يجعل دراسة العلاقة بين التحصيل الدراسي و الألعاب الالكترونية غير واضح.

عرض ومناقشة الفرضية الثانية : تنص الفرضية الثانية على ما يلي:

2- نسبة استعمال الألعاب الالكترونية كبيرة لدى أفراد العينة ولاختبار هاته الفرضية قمنا بتبويب البيانات والمعطيات في نسب مئوية والمقارنة بينها حيث مثلنا النتائج في الجدول التالي:

	أقل من ساعة		أقل من ساعتين		أكثر من ساعتين	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
الذكور	20	19.60%	67	65.68%	15	14.70%
الإناث	63	67.02%	28	29.85%	03	3.19%
المجموع	83	43.31%	95	47.77%	18	9%

جدول (3) نسب فترات استعمال الألعاب الالكترونية لأفراد العينة

من خلال النسب المئوية المعروضة في الجدول (3) يتبين لنا ما يلي

- نسبة أفراد العينة الذين يلعبون الألعاب الالكترونية في مدة أقل من ساعة هي 43.31% .
- نسبة أفراد العينة الذين يلعبون الألعاب الالكترونية في مدة أقل من ساعتين هي 47.77% .

- نسبة أفراد العينة الذين يلعبون الألعاب الالكترونية في مدة أكثر من ساعتين هي 9٪.

انطلاقاً من تعريف الإفراط في استعمال الألعاب الالكترونية الذي تم ذكره في الدراسة الحالية والذي يحدد بأكثر من ساعتين في اليوم ، و من خلال النسبة المبوبة في الجدول رقم (3) و التي تقدر بـ 9٪، نلاحظ أن نسبة قليلة من أفراد العينة يفرطون في استعمال الألعاب الالكترونية حيث يستعمل 43.31٪ من أفراد العينة الألعاب الالكترونية لفترة مقبولة ومشروعة وهي أقل من ساعة في اليوم في حين لا يتجاوز 47.77٪ من أفراد العينة استعمالها لساعتين، وبهذا لم تتحقق الفرضية الثانية .

ويمكن إرجاع قلة عدد أفراد العينة المفرطين في استعمال الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

- وعي الأولياء بخطورة الإفراط في استعمال الألعاب الالكترونية
 - حرص الأولياء على وقت الأبناء وكذا متابعتهم من أجل عدم إهمال الواجبات المدرسية
 - وجود بدائل أخرى تجذب اهتمام أفراد العينة أكثر من الألعاب الالكترونية كالتلفاز مثلاً.
 - أسباب مادية بحيث لا يمكن لأفراد العينة الذهاب إلى مقاهي الانترنت للعب بصفة دائمة
- عرض ومناقشة الفرضية الثالثة:** تنص الفرضية الثالثة على ما يلي:

- هناك فرق في نسبة استعمال الألعاب الالكترونية بين الذكور و الإناث

العدد	الذكور	الإناث
اقل من ساعة	20	63
اقل من ساعتين	67	28
أكثر من ساعتين	15	03
المجموع	102	94

جدول (4) الفرق في نسب فترات استعمال الألعاب الالكترونية

بين الذكور والإناث

يوضح الجدول (4) الفرق في نسب استعمال الألعاب الالكترونية عند الذكور والإناث حيث يتضح لنا من خلال الجدول ما يلي:

- نسبة الإناث اللواتي يستعملن الألعاب الالكترونية لأقل من ساعة 76٪ وهي أكبر من نسبة الذكور التي تبلغ 24٪ .

- نسبة الذكور الذين يستعملون الألعاب الالكترونية لأقل من ساعتين هي 70.50٪ وهي أكثر من نسبة الإناث التي بلغت 29.50٪ .

- نسبة الذكور الذين يستعملون الألعاب الالكترونية لأكثر من ساعتين هي 83.33٪ وهي أكثر من نسبة الإناث التي بلغت 16.66٪ .

ونلاحظ من خلال عرض النسب المئوية أن الذكور أكثر استعمالاً للألعاب الالكترونية مقارنة بالإناث .

وتتفق هذه النتائج مع نتائج عدة دراسات نذكر منها (Chiu & al, 2004 و KO, C.H 2005) ويمكن إرجاع ذلك إلى أن الإناث اعتدن البقاء في البيت وتعودن على ملاً أوقات الفراغ بمشاهدة التلفاز أو القيام بنشاطات أنثوية كمساعدة الأم مثلاً أو اللعب بالدمية في حين يصعب على الإباء إبقاء الذكور (الذين يفضلون اللعب خارجاً مع الأصدقاء) في البيت ونظراً لعدة مشاكل يتخوف منها الآباء كمخالطة رفاق السوء وظاهرة سرقة الأطفال يحاول الآباء توفير الوسائل الممكنة والتساهل مع الأبناء في استعمال الألعاب الالكترونية بغية إبقائهم في البيت و الحرص على سلامتهم وكذا استعمال الألعاب الالكترونية كوسيلة لمكافئة الأولاد عند قيامهم بواجباتهم المدرسية (تعزيز ايجابي) .

الاستنتاج العام :

حاولنا في البحث الحالي إلقاء الضوء على موضوع الإفراط في استعمال الألعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي . وهو موضوع أسال الكثير من الحبر في العديد من الدول ولكن لم يتناوله الباحثون عندنا -على حد علم الباحثان- ويتضح من خلال ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة ما يلي:

- عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية وهو عكس ما افترضناه في بداية الدراسة وقد حاولنا تفسير هذه النتيجة ببعض الافتراضات

- عدم إفراط أفراد العينة في استعمال الألعاب الالكترونية. وأرجعنا ذلك إلى عدة أسباب سبق ذكرها .

- نسبة استعمال الذكور للألعاب الالكترونية اكبر من نسبة استعمال الإناث لها .
- ويجدر الإشارة إلى أن الدراسة الحالية عملت على استطلاع الموضوع وتعتبر كنقطة انطلاق لتبني دراسات أخرى تبحث أكثر في مختلف جوانبه .

اقتراحات وتوصيات:

- إنتاج ألعاب كمبيوتر تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية المتميزة بالعنف والإثارة شائعة الانتشار.

- تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة مثل السباحة والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

- على الوالدين اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى عنيف أو غير أخلاقي .

- تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم.

- عدم السماح للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

- إجراء أبحاث ودراسات أخرى تتعمق أكثر في استقصاء الموضوع .

المراجع:

المراجع باللغة العربية:

(1)- احمد إبراهيم احمد ، 2000 عناصر إدارة الصف و التحصيل الدراسي، مكتبة المعارف الإسكندرية

(2)- سلطاني عادل ، 2012 ، الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة محمد خيضر ، بسكرة .

(3)- شفيق محمد، 1998، البحث العلمي والخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية المكتب الجامعي الحديث ،الازارطة ،الإسكندرية .

المراجع باللغة الأجنبية:

4) -Anderson, Graig A .(2010). Violent Video game effects on agression, empathy and prosocial behavior in Eastern and Western countrie; Ameta-analytic review.psychological bulletin .136.(2).

5) -Chiu et al, (2004), video games addiction in children and teenagers in Taiwan- Cyberphychology and behavior, vol (6).

6)C M Shavanas,(2010), Critical reasoning writing and presentation school of distance education Calicut university P.O Malappuram India (673)

7) Cummings HM and Vandwater EA .(2007).Relation of Adolescent Video Game play to Time Spent in Other Activities . Arch Pediatr Adolesc Med . 161 (7).

8) Egli E.A et Meyers . LS,(1984), the role of video games playing in adolescent life , bulletin of the psychonomic society vol (22) (4) jul.

9) Feng et al, (2003), Behavior problems and family environment of children with video game dependence .Chinese mental health journal jun vol 17 (6).

10) Grusser S.M et al,(2005) .Excessive computer usage in adolescents wiener Kliniche Wochenshrift vol 117(5).

11) Hasting EC et al ,(2009) .Young children's video game/ computer game use : Relation with school performance and behavior . Issues Ment Health Nurs .30 (10)

12) KO, C.H et al,(2005) Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents; Journal of nervous and mental disease vol 193 (4) Apr 2005.

13) LO, S.K et al,(2005), physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players , cyberpsychological and behavior vol (1).

14) Mohamed K. Khan. Report of the council on science and public health .CSAPH Report 12-A-07

15) Roe K Muijs. D . (1998) . Children and computer games : a profile of the heavy user , Euro J comm.(13)

15) Salen.K et Zimmerman.E. (2004). Rules of play: Game design Fundamentals. Cambridge ، MA: MIT Press.

16) Weis, R., and Cerankosky, B. C. (2010). Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized, controlled study. Psychological Science, 21(4),.

مواقع الانترنت

17) أبو العينين، علاء (2010)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدة 1432 هـ على الرابط.

<http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502>