الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

جامعة 20 أوت 1955 سكيكدة

كلية العلوم الاجتماعية و العلوم الانسانية

قسم علم النفس

رقم التسجيل :.....

الرقم التسلسلي :.....

# الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي من وجهة نظرهم

دراسة ميدانية بثانوية 05 جويلية 1962 بلدية وادى الزهور ولاية سكيكدة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص: علم النفس المدرسي

من اعداد الطالبتين:

رانية مصباح

وفاء بواللیف

تحت اشراف:

د/ عثمانية عبد الله

لجنة المناقشة

| الاسم واللقب | الرتبة العلمية | الصفة |
|---|---|---|
| د/ عاشور لعور | أستاذ محاضر قسم( أ) | رئيسا |
| د/ عبد الله عثمانية | أستاذ محاضر قسم (أ) | مشرفا ومقررا |
| د/ عبد الوهاب رماش | أستاذ محاضر قسم (أ) | مناقشا |

السنة الجامعية 2023-2024

# شكر وعرفان

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم " من لا يشكر الناس لا يشكر الله"

احمد الله سبحانه وتعالى وأشكر فضله ونعمه لما منه علينا من توفيق

وسهل لنا في اتمام هذا البحث واخراجه حيز الوجود اتقدم بجزيل

الشكر الى المشرف على مجهوداته المبذولة لي اتمام هذا العمل

الأستاذ الدكتور "عثمانية عبد الله"

الذي شجعنا، ووجهنا واتبعنا باستمرار كان نعم الموجه والناصح.

كما نتقدم بجزيل الشكر لأهلنا على دعمهم المتواصل لنا.

كما لا ننسى شكر كل من ساهم في اتمام هذا العمل

**شكرا**

# الاهداء

الى الله قبل كل شيء الحمد لله.

الحمد لله كما ينبغي لوجهك وعظيم سلطانك.

لم تكن الرحلة قصيرة ولا ينبغي لها أن تكون.

لم يكن الحلم قريبا ولا الطريق كان محفوفا بالتسهيلات لكننا فعلناها ونلناها.

الى من قدموا لنا اجمل الالقاب ابوينا العزيزين.

الى من غمرونا بالحب والحنان امهاتنا الغاليتين.

الداعمين لنا في كل خطوات حياتنا لولا تضحياتكم لما كان لهذا العمل وجود.

الى من قال فيهم " سنشد عضدك بأخيك " الى من امنو بقدراتنا وساندونا اخوتنا.

ادامكم الله ضلعا ثابتا.

الى صديقات المواقف ولا السنين "صديقاتنا العزيزات"

الى كل من امنا بنا ودعمنا في كل خطوة.

الى نفسنا الحالمة المثابرة.

**رانيا – وفاء**

**الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ التعليم الثانوي من وجهة نظرهم.**


**ملخص الدراسة:**

هدفت هذه الدراسة التي أجريت خلال السنة الدراسية 2023-2024 بثانوية 05 جويلية1962ببلدية وادي الزهور ولاية سكيكدة، الى التعرف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي من وجهة نظرهم، وباستخدام المنهج الوصفي، طبقنا استمارة مغلقة ثلاثية البدائل(موافق، محايد، وغير موافق)، متكونة من 27بندا، موزعة على ثلاثة محاور، على عينة مكونة من 60 تلميذا وتلميذة، وبعد تحليل النتائج توصلنا الى تأكيد كل الفرضيات الفرعية ، والفرضية العامة، وبالتالي تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي (الحس حركي، الانفعالي، والمعرفي) لدى تلاميذ التعليم الثانوي من وجهة نظرهم.



**الكلمات المفاتيح:** الألعاب الالكترونية، التحصيل الدراسي، تلاميذ التعليم الثانوي، وجهات النظر.

**Electronic games and their impact on the academic achievemenet of secondary school student from their point of view.**

**Summary:**

The purpose of this study that was conducted during the year 2023-2024 in the secondary School 05 jully 1962 In the city Wed El-Zou hour in the state of Skikda to have the recognition about the extent of electronic games on the academic achievement withe the peoples in secondary School From their point of view using the descriptive method. To confirm the study's hypotheses we have a semi-guided interview and the closed form that consist of 27 items divided into three axes included 60 students After analysis the study's results , we have reached to confirm all secondary hypotheses. Therefore, the general hypothesis is confirmed as follows:

Electronic gamed influenced negatively،on the academic achievement sensorimotor ،cognitive and emotional of secondary school students from their point .

Subsequently, electronic gamed influences negatively on the academic achievement at the secondary School students from their opinion.

**Key words:** electronic games، secondary School students، academic achievement، their opinion.

# فهرس المحتويات

## فهرس المحتويات

الصفحة


ملخص الدراسة باللغة العربية ..... 01

ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية ..... 02

فهرس المحتويات ..... 04

فهرس الجداول ..... 08

فهرس الملاحق ..... 10

**مقدمة** ..... 12


.

## الجانب النظري

### الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة


1-الإشكالية ..... 17

2-الفرضيات ..... 18

3-أهداف الدراسة ..... 18

4-التحديد الاجرائي لمصطلحات الدراسة ..... 19

5-الدراسات السابقة ..... 19


### الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية


تمهيد .. ..... 26

1-مفهوم اللعب ..... 26

2-مفهوم الألعاب الالكترونية ..... 26

3-نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية ..... 27

4-أنواع الألعاب الالكترونية ..... 29

5-مجالات الألعاب الالكترونية ..... 30

6-أسباب ممارسة التلاميذ للألعاب الالكترونية ..... 31

7-الاثار السلبية للألعاب الالكترونية ..... 32

خلاصة ..... 33

## الفصل الثالث: التحصيل الدراسي


تمهيد ..... 35
1-مفهوم التحصيل الدراسي..... 35
2-أنواع التحصيل الدراسي..... 35
3-مستويات التحصيل الدراسي..... 36
4-خصائص التحصيل الدراسي ..... 37
5-العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي..... 37
6-مبادئ التحصيل الدراسي..... 42
7-أهمية التحصيل الدراسي..... 44
8-أهداف التحصيل الدراسي..... 45
خلاصة..... 46


## الفصل الرابع: المراهق المتمدرس


تمهيد..... 48
1-مفهوم المراهقة..... 49
2-المراهق المتمدرس..... 49
3-مراحل المراهقة..... 50
4-خصائص المراهقة..... 52
5-العوامل المؤثرة في المراهقة..... 53
6-المشكلات والتحديات السلوكية..... 55
7-أهمية دراسة مرحلة المراهقة..... 56
خلاصة..... 58


## الجانب الميداني

## الفصل الخامس: الاطار المنهجي للدراسة


تمهيد..... 61

1-الدراسة الاستطلاعية..... 62
2-المنهج المستخدم..... 64
3-حدود الدراسة..... 65
4-العينة ..... 65
5-أدوات جمع البيانات..... 66
6-الصدق والثبات..... 68
7-الأساليب الإحصائية..... 71
خلاصة..... 72

**الفصل السادس: عرض وتحليل وتفسير نتائج الدراسة**

**تمهيد:**..... 74
1-عرض نتائج الدراسة والتعليق عليها..... 74
2-تحليل وتفسير النتائج الدراسة..... 92
خلاصة..... 97
**خاتمة**..... 99
**قائمة المراجع**..... 102
**الملاحق**..... 109

# فهرس الجداول

| الرقم | عنوان الجدول | الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | استجابة افراد العينة الاستطلاعية على السؤال الاول المقابلة نصف موجهة ..... | 62 |
| 2 | استجابة افراد العينة الاستطلاعية على السؤال الثاني في مقابلة نصف موجهة ..... | 62 |
| 3 | استجابة افراد العينة الاستطلاعية على السؤال الثالث في مقابلة نصف موجهة..... | 63 |
| 4 | البنود التي لا تقيس وتقيس في استمارة ..... | 69 |
| 5 | حساب ثابت استمارة ..... | 71 |
| 6 | المتوسط المرجع لمحاور الاستمارة ..... | 74 |
| 7 | استجابة افراد العينة على البند(1) من الاستمارة ..... | 74 |
| 8 | استجابة افراد العينة على البند(2) من الاستمارة..... | 75 |
| 9 | استجابة افراد العينة على البند(3) من الاستمارة..... | 76 |
| 10 | استجابة افراد العينة على البند (4) من الاستمارة..... | 77 |
| 11 | استجابة افراد العينة على البند(5) من الاستمارة..... | 77 |
| 12 | استجابة افراد العينة على البند(6) من الاستمارة..... | 78 |
| 13 | استجابة افراد العينة على البند(7) من الاستمارة..... | 78 |
| 14 | استجابة افراد العينة على البند(8) من الاستمارة..... | 79 |
| 15 | استجابة افراد العينة على البند(9) من الاستمارة..... | 79 |
| 16 | استجابة افراد العينة على البند(10) من الاستمارة..... | 80 |
| 17 | استجابة افراد العينة على البند(11) من الاستمارة..... | 81 |
| 18 | استجابة افراد العينة على البند(12) من الاستمارة..... | 81 |
| 19 | استجابة افراد العينة على البند(13) من الاستمارة..... | 82 |
| 20 | استجابة افراد العينة على البند(14) من الاستمارة..... | 83 |
| 21 | استجابة افراد العينة على البند(15) من الاستمارة..... | 83 |
| 22 | استجابة افراد العينة على البند(16) من الاستمارة..... | 83 |

24 استجابة افراد العينة على البند(17) من الاستمارة..... 84
25 استجابة افراد العينة على البند(18) من الاستمارة..... 84
26 استجابة افراد العينة على البند (19) من الاستمارة..... 85
27 استجابة افراد العينة على البند (20) من الاستمارة..... 86
27 استجابة افراد العينة على البند (21) من الاستمارة..... 86
28 استجابة افراد العينة على البند (22) من الاستمارة..... 87
29 استجابة افراد العينة على البند (23) من الاستمارة..... 87
30 استجابة افراد العينة على البند (24) من الاستمارة..... 88
31 استجابة افراد العينة على البند (25) من الاستمارة..... 88
32 استجابة افراد العينة على البند (26) من الاستمارة..... 89
33 استجابة افراد العينة على البند (27) من الاستمارة..... 89

# فهرس الملاحق

## فهرس قائمة الملاحق


| الرقم | عنوان الملحق | الصفحة |
|---|---|---|
| 01 | دليل المقابلة نصف الموجهة..... ..... | 110 |
| 02 | طلب ترخيص باجراء دراسة ميدانية ..... | 111 |
| 03 | الاستمارة الأولية قبل التحكيم..... . | 112 |
| 04 | قائمة الأساتذة المحكمين ..... | 116 |
| 05 | الاستمارة النهائية بعد التحكيم.. ..... | 117 |
| 06 | تحليل النتائج صدق والثبات باستخدام الحزمة الإحصائية. Spss | 118 |

# مقـــدمـــة

**مقــدمــة:**

يشهد العالم اليوم جملة من التطورات خاصة في مجال التكنولوجيا حيث سهلت على الفرد حياته، و نظرا لضرورتها أصبح الفرد يستعملها في جميع جوانب الحياة سواء كانت في المدرسة أو في البيت أو للتواصل أو للعب ، و بما أننا في عصر التطور و التقدم ظهر نوع جديد من الألعاب وهي الألعاب الالكترونية حيث انتشرت بشكل واسع وقد شاع استخدامها بمختلف أشكالها و أحجامها و أنواعها لكونها وسيلة للترفيه و المتعة و الاثارة، وزاد استخدام الألعاب الالكترونية بنسبة 96% في العالم **(الصادق ،2021،ص 40)**. اصبحت جزء مهم في الحياة اليومية ،و تلعب عن طريق لهواتف الذكية و الحاسوب و غيرها ،حيث يستطيع الفرد تحميلها بكل سهولة، و يعد الأطفال و المراهقين من اكثر الفئات انجدابا لها حيث يقضون معظم وقتهم داخل غرفهم لا اتصال ولا تواصل مع العالم الخارجي و هذا ما يؤدي الى انشغالهم عن الدراسة و اهمالهم لدروسهم و واجباتهم ،و بالتالي تحصيلهم الدراسي يتأثر.

و يكشف عن التحصيل الدراسي من قبل المعلمين أو عن طريق الاختبارات المقننة او كليهما معا أي يمكن اخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار او تقديرات المدرسين او كليهما معا.**( حسين ، 2018، ص176)**

و لقد تطرقنا، في دراستنا الى الألعاب الالكترونية و تاثيرها على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي من وجهة نظرهم و قسمت هذه الدراسة الى قسمين :

الجانب النظري و الذي يحتوي على أربعة فصول و اخر ميداني و يشمل فصلين و يمكن عرض الفصول النظرية فيما يلي :

**الفصل الأول:** الاطار المفاهيمي لدراسة الذي يحتوي على الإشكالية ، الفرضيات و أسباب اختيار الموضوع ، التجديد الاجرائي للمصطلحات و الدراسات السابقة .

**أما الفصل الثاني:** فكان مخصصا للألعاب الالكترونية ،الذي يحتوي على مفهوم الألعاب الالكترونية ، أنواع الألعاب الالكترونية ، مجالات الألعاب الالكترونية ، أسباب ممارسة التلاميذ للألعاب الالكترونية و الاثار السلبية للألعاب الالكترونية .

**أما الفصل الثالث:** فكان مخصصا لتحصيل الدراسي والدي يحتوي على مفهوم التحصيل الدراسي، أنواع التحصيل الدراسي، مستويات التحصيل الدراسي ، خصائص التحصيل التحصيل الدراسي ،عوامل التحصيل الدراسي، مبادئ التحصيل الدراسي ، أهمية التحصيل الدراسي واهداف التحصيل الدراسي.

**في حين خصص الفصل الرابع:** للمراهقة و يحتوي على مفهوم المراهقة ، مفهوم المراهق المتمدرس ،مراحل المراهقة، خصائص المراهقة ،العوامل المؤثرة في المراهقة ، المشكلات و التحديات السلوكية في حياة المراهق و أهمية دراسة مرحلة المراهقة.

كما يمكن عرض الفصلين الميدانيين فيما يلي :

**الفصل الخامس** :و ذلك بعرض الدراسة الاستطلاعية ، منهج الدراسة ، مجالات الدراسة ،عينة الدراسة ، أدوات جمع البيانات ، الصدق و الثباث و الأساليب الإحصائية.

**و أخيرا الفصل السادس:** حيث قمنا فيه بعرض و تفسير نتائج الدراسة.

كما تحتوي الدراسة الحالية على مقدمة وخاتمة وملخصين باللغة العربية واللغة الإنجليزية.

# الجانب النظري

# الفصل الأول:

# الإطار المفاهيمي للدراسة

## 1 -الإشكـــــالية:

تشهد تكنولوجيا الإعلام والاتصال تطورا وانتشار كبيرين خاصة في الآونة الأخيرة ،هذا ما أدى الى ظهور وسائل الكترونية متعددة في جميع المجالات، و نظرا لتزايدها و إتاحة وسائل إلكترونية حديثة مشوقة في طريقة عرضها واستعمالها حتى أصبحت من ضروريات الحياة اليومية لا يمكن الاستغناء عنها عند كل الفئات العمرية خاصة عند فئة المراهقين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية الحديثة والمزودة بالأنترنت باعتبارها وسيلة للترفيه، الاثارة والمتعة و الحماس.

وتعرف الألعاب الإلكترونية على أنها هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحدي للإمكانيات العقلية و هذا يكون من خلال تطوير البرامج.(بداني، 2022،ص206)

وانتشار هذه الألعاب بين المراهقين المتمدرسين قد يؤثر على عملية التعلم لديهم نظرا لقضاء هؤلاء المراهقين المتمدرسين وقت كبير أمام هذه الهواتف المحمولة أو أجهزة الحواسيب و يتمدرس المراهقين في الجزائر في طورين الزامي أي التعليم المتوسط، وطور ما بعد الإلزامي أي التعليم الثانوي وهذا الأخير يعتبر حلقة وصل الى التعليم الجامعي للحصول على شهادة تساهم في تطور البلاد

يعتبر التحصيل الدراسي من الموضوعات المهمة التي شغلت القائمين على المنظومة التربوية لأنه ظاهرة معقدة وكونه له أهمية كبيرة و يعرفه لطفي كريم بأنه مقدار ما يحصله الطالب من خبرات و مهارات في المادة الدراسية أو مجموعة مواد بالدرجات التي يحصل عليها نتيجة لأداء الاختبارات التحصيلية كما تحدد بالمعدل التراكمي.(أحمد، 2010، ص90)

وكمحاولة لفهم التأثير بين الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي جاءت دراستنا الحالية للإجابة التساؤل التالي هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الثانوي حسب أرائهم؟

## 2-الفرضيات :

يمكن تقسيم هذه الفرضيات إلى ما يلي:

### 2-1-الفرضية عامة:

تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي من وجهة نظرهم.

### 2-2- الفرضيات جزئية:

أ-تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الحس الحركي(المهاري).

ب-تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي المعرفي

ج-تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الانفعالي(الوجداني).

## 3- أهداف الدراسة:

نسعى من خلال أهداف الدراسة الحالية الكشف عن مدى وجود علاقة تأثيرية بين الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي

## 4- التحديد الاجرائي لمصطلحات الدراسة:

سنحاول من خلال هذا التعرف على مصطلحات الدراسة

### 4-1-الألعاب الالكترونية:

هي عبارة عن نشاط مبرمج يكون تحت قواعد محددة و لديها مراحل ووقت تنتهي بفوز أو خسارة ونجد هذه الألعاب في الحاسوب أ و اللوحات الذكية وعادة ما تحتاج الى ربط بالانترنت.

### 4-2-التحصيل الدراسي:

يعد التحصيل الدراسي مقدار ما يحصل عليه التلميذ من علامات أو درجات خلال مرحلة تعليمية ما، وذلك بعد تلقيه للمعلومات والخبرات، سواء معرفية، مهارية أو انفعالية.

### 4-3- تلميذ التعليم الثانوي:

هو التلميذ الذي يتمدرس في الثانوية سواء السنة الأولى ثانوي أو الثانية أو الثالثة ،ومتوسط عمره ما بين 15 إلى18.

## 5-الدراسات السابقة:

سوف نقوم بعرض بعض الدراسات السابقة والتي توصلنا اليها المتعلقة بموضوع دراستنا والمرتبة حسب تسلسلها الزمني كما يلي:

### 5-1-دراسة الحشاش (2008):

تهدف هذه الدراسة الى معرفة أثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني ،وتم الاعتماد على مقياس الكشف عن مظاهر السلوك العدواني و اللعبة الالكترونية كأدوات الدراسة، ومن نتائج هده الدراسة لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة، في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة

من خلال ممارستهم لهذه الألعاب قد مارسوا نماذج مختلفة للسلوك العدواني. **(حشاش ، 2008 ، ص ص 25 – 38 ).**

### 5-2-دراسة قويدر (2011-2012):

تهدف هده الدراسة الى معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات ،ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة والاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين منهج المعتمد في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي والأدوات التي تم استخدامها هي الاستبيان والمقابلة الملاحظة، و من النتائج التي تم التوصل اليها في هده الدراسة (قويدر 2011-2012) أن أغلبية افراد العينة يتمتعون بقدر كبير، من الحرية داخل البيئة فهم يملكون حرية التصرف والدراسة والالعاب والرفاهية في أوساط عائلاتهم في حدود المعقولة، كما تشير معطيات هده الدراسة الي وجود

فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاثة كما تأتي ممارسة الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية وبفضل ذكور هذه العينة ممارسة الألعاب الالكترونية اكثر من الاناث العينة ويعتبر البلاي ستيشن من اكثر الأجهزة استعمال.**(قويدر ، 2012،2011 ، ص ص 3 – 275 )**

**5-3-دراسة النمر (2016-2017):**

تهدف هذه الدراسة للكشف عن اثر استخدام الألعاب الالكترونية على تحصيل طالبات الصف الخامس الأساسي في مادة الرياضيات وخفض القلق الطالبات في الأردن تم الاعتماد على هذه الدراسة على المنهج التجريبي ومن الأدوات المستعملة اختبار تحصيلي في وحدة الاعداد الصحيحة ومقياس قلق الرياضيات لدى الطلبات. ومن نتائج هذه الدراسة ان الألعاب الالكترونية لها أثر ايجابي في تحسين التحصيل الطالبات في الرياضيات وذلك من خلال استخدام مساحة جيدة للتفكير و استخدام عقولهن كما ان الألعاب الالكترونية لها فعالية في خفض قلق الرياضيات.**(النمر، 2016،2017 ، ص ص 1 – 45)**

**5-4-دراسة يونس (2017):**

تهدف هده الدراسة الى الكشف على مستوى الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية، والمنهج المعتمد وهو المنهج الوصفي والأدوات التي تم استخدامها مقياس ممارسة الألعاب الالكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية، ومن نتائج هذه الدراسة ان ممارسة طلبة مرحلة الإعدادية و الثانوية الألعاب الالكترونية في منطقة كفر قرع كان متوسطا و طبيعة العلاقات الاجتماعية في ظل السياق الاجتماعي العامة تتفاوت و تختلف من حيث جدواها و جوهرها بين جميع افراد الجنس البشري.**(كرام،2017،ص ص-65)**

**5-5-دراسة احمد(2017):**

تهدف هذه الدراسة الي التعرف على أثر العوامل الأسرية في التحصيل الدراسي ،ودور الأسرة في تهيئة البيئية الأسرية المناسبة للأبناء عملية التحصيل الدراسي بالإضافة الى وعي الاسرة بأهمية التعليم لأبنائهم والتعرف علا العلاقة بين الاسرة والمدرسة ودورها في عمليه التحصيل الدراسي، وتم الاعتماد في هذه الدراسة علي المنهج الوصفي ،ومن الأدوات المستعملة الملاحظة والمقابلة ،

ومن نتائج هده الدراسة أن الأمهات اكثر التصاقا ورعاية اكاديمية لأبنائهن الاسر التي يرتفع مستواها الاقتصادي والتعليمي يرتفع مستوي التحصيل الدراسي لأبنائها كما ان ضيق السكن وعدم تهيئته مع كثرة عدد الافراد يؤدي ضعف التحصيل الدراسي **(الخير أحمد ،2017 ، ص ص 3 – 111)**.

### 5-6-دراسة بوشيبان و الاشراف(2019):

تهدف هده الدراسة الي معرفة عادات وانماط ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف الأطفال الجزائريين الدوافع التي تكمن من ورائها البحث عن تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال الجزائريين وتم الاعتماد علا مسح الوصفي ومن الأدوات المستعملة الاستبيان ومن نتائج هده الدراسة ان الأفراد هذه العينة يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية ودلك بعد خروج من الدراسة لان الوقت المناسب لهم واغلب افراد العينة يفضلون الألعاب تحتوي على الأكشن و رياضة وهناك تأثير خبير على صحة التلاميذ بعد استخدام الالعاب خاصة على مستوي العمود الفقري والعينين . **(بوشيبان و الإشراف ، 2019 ، ص ص 45 – 54 )**.

### 5-7- دراسة خليفي، مزيان (2019):

تهدف هذه الدراسة للكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الإلكترونية و السلوكات العدوانية و الاطلاع على أهم سمات شخصية هؤلاء المراهقين المدمنين على الألعاب الإلكترونية من خلال المقابلة الإكلينيكية والاختبار الإسقاطي لروزنفايغ ، و من نتائج هذه الدراسة أن الإنسان عندما يعيش فترة طويلة

من القهر و لا يستطيع في نفس الوقت الدفاع عن نفسه تتشكل لديه صورة سلبية عن ذاته وللهروب من هذه الحالة يجد الفرد في هذه الآلية أداة للدفاع عن نفسه ورفع مستوى التقدير الذاتي المنخفض لديه لدى، يعتبر تقمص شخصية المعتدي في اللعبة الإلكترونية كطريقة لتجنب القلق والإحباط الناجمين عن سوء العلاقات الأسرية و تدني المستوى التعليمي لديهم كما أن الألعاب الإلكترونية لها علاقة بالعدوانية اللفظية والجسدية**(خليفي، مزيان، 2019 ،ص ص19-26)**.

### 5-8- دراسة شايب، إبريعم، عاشور (2020):

تهدف هذه الدراسة للتعرف على أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق و التعرف على أثر إدمان لعبة pubg الإلكترونية على سلوك المراهق و كيف تؤثر على سلوكه، وتم الاعتماد الاستبيان كأداة لجمع البيانات في هذه الدراسة ،و من نتائج هذه الدراسة أن لعبة pubg تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للمراهق و سلوكه إتجاه دراسته و ذلك من خلال الإفراط فيها ،و أيضا مجاله الاجتماعي حيث يصبح منعزل عن عالمه الحقيقي وكل ما يحيط به من خلال الاندماج في اللعبة ،و في المجال النفسي فعند الامتناع عن اللعب يشعرون بالفراغ و عدم الراحة ومن المجال الصحي والجسمي فإن الجلوس لفترة طويلة تؤثر على جسمه وينسى واجباته الغذائية وقلة النوم و السهر وأن الافراط في لعبها يسبب أضرار كثيرة**(شايب،ابريعم،عاشور،2020،ص ص201-216)**.

### 5-9-دراسة ختاش، رحالي (2021):

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على الانعكاسات النفسية و التربوية للألعاب الإلكترونية المراهقين المتمدرسين والكشف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية و أيضا خصوصية الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين ،وتم الاعتماد على الاستبيان كأداة لهذه الدراسة و من نتائج هذه الدراسة فإن دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية بغرض التحدي و هزيمة الآخرين و المنافسة و التحدي و الترفيه و الهروب إلى العالم الافتراضي كما أنه من انعكاساتها التربوية لدى المراهقين المتمدرسين انخفاض المعدل الدراسي وتشتت الانتباه أما الانعكاسات النفسية تشعر المراهق بالمتعة كما تنمي قدرات العنف والعدوان**(ختاش،رحالي،2021،ص ص 53-68)**.

**5-10- دراسة أغا، حضري (2022):**

تهدف هذه الدراسة إلى محاولة معرفة مدى انعكاس الألعاب الالكترونية على الأطفال و المراهقين وربطها بالقيم الثقافية الوافدة و استنتاج القيم الثقافية الجديدة التي أصبح يتميز بها الطفل و المراهق، من خلال الألعاب الإلكترونية ،وتم الاعتماد على المنهج الوصفي ، و من نتائج هذه الدراسة أن الأطفال و المراهقين أصبحوا في عزوف كبير في ممارسة الرياضة وأصبحوا خاملين أمام شاشات التلفاز للعب مما يؤثر على صحتهم الجسدية و العقلية، و بالرغم من أن البعض يعتبر بأن الألعاب الإلكترونية تساهم في تنمية القدرات العقلية وتزيد من ذكاء الطفل والمراهق، إلا أن ذلك أصبح مجرد كلام لأن هذه الألعاب الإلكترونية أصبحت لها تأثيرات سلبية لا إيجابية حيت غرست فيهم العدوان و العنف و الانتحار مثل لعبة الحوت الأزرق و لعبة مريم و ذلك يؤدي بحياتهم الى الهلاك.**(اغا،حضري،2022،ص ص 217-226)**

## 5-11-التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال القاء نضرة على هده الدراسات نجد انها متنوعة بين الدراسات الجزائرية والعربية ونكتشف من خلال اطلاعنا على محتوي كل هده الدراسات انها على علاقة وثيقة بموضوع الدراسة التي تناولت الألعاب الالكترونية في التعليم الثانوي وما يميز هده الدراسة الحالية عن هده الدراسات انها حديثة من الناحية الزمنية ومن الدراسات العربية التي تناولت موضوع دراستنا هي دراسة الحشاش (2008)، والتي هدفة الى معرفة مادا كان فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسط الدرجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبت المجموعة السابقة في السلوك العدواني وطلبت المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية ومن الدراسات التي تناولت الموضوع بشكل عام دراسة بوشيبان والاشراف2019ودراسة شايب وعاشور(2020) ومن الدراسات التي تناولت احد مؤشرات موضوع الدراسة دراسة كرام (2017)،و التي هدفت الى الكشف على مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية.

# الفصل الثاني:

# الألعاب الإلكترونية

**تمهيد:**

يتناول هذا الفصل الألعاب الالكترونية التي تعتبر ظاهرة منتشرة في انحاء العالم والمثيرة للانتباه وتستحق البحث من حيث تأثيرها على الاطفال ومن خلال هذا سنتطرق في هذا الفصل إلى مفهوم الألعاب الألكترونية أنواعها، مجالاتها، أسباب انتشارها وأثرها السلبية.

1 – **مفهوم اللعب:**

للعب تعاريف عديدة نذكر منها:

اللعب هو استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعب دون طاقة جسمية او ذهنية أو حركية او جسمية (**الحريري ، 2014 ، ص 11** ).

ويعرفه شابلن: أن اللعب نشاط يمارسه الناس أفراد وجماعات بقصد الاستمتاع دون أي دافع آخر(**أبو النصر، 2016 ، ص 87** ).

2–**مفهوم الألعاب الالكترونية:**

هناك تعاريف عديدة للألعاب الالكترونية منها:

تعرف الألعاب الالكترونية بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية (**العمراوي 2021، ص13** ).

و يعرفها ياسر بن ابراهيم الخضراوي بأنها تلك الألعاب التي تمارس على الأجهزة الالكترونية، كجهاز الحاسوب، والهاتف النقال، والتلفاز، و جهاز البلاي ستيشن وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة (**جناد ، 2021، ص 61**).

و يمكن تعريفها على أنها:

نوع من الالعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية ( **شايب، إبريعم ، عاشور، ص205**).

ويعرفها الهدلق(2012): بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل العاب الحاسب و ألعاب الانترنت والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة والعاب الأجهزة المحمولة( **النمر، 2017 ، ص 80**).

**3-نشأة الألعاب الالكترونية:**

ظهرت الألعاب الالكترونية في النصف الثاني من القرن 20 وانتشرت في الثمانينات والتسعينات في المنصرم واستمر انتشارها حتى اليوم مع ظهور العاب متنوعة ومتطورة جدبت الكثير إلى ممارساتها لدرجة الادمان، ومع ارتفاع شعبية تلك الالعاب حاولت التطور أكثر وأكثر للاستفادة من مجالات الفيديو و الصوت والصورة ومجموعة كاملة من التقنيات التفاعلية (**المختار، 2022 ،ص121**).

كما أن تاريخ الألعاب الالكترونية يمكننا تميزه بفترات ومراحل مختلفة:

**3-1-مرحلة أولى:** فترة التسعينيات والسبعينات.

يرتبط تاريخ الألعاب الالكترونية ارتباطا وثيقا بتطور الحاسوب في الخمسينات من القرن الماضي حلت أجهزة الحاسوب الضخم بحجم الغرفة مشكلات حسابية بسيطة نسبيا، حيث استمر ظهور الألعاب الالكترونية الأولى في المختبرات ومراكز الأبحاث في الخمسينات والستينات، لم يكن المبرمجون الرواد على دراية بإمكانيات الألعاب. ويرجع ذلك جزئيا إلى الكميات الهائلة المطلوبة لبدء تشغيلها (**نصيرات ،2022، ص 20**).

**3-2-مرحلة ثانية:** فترة السبعينات.

انتشرت من 1970 – 1979 بالعصر الذهبي لألعاب الأركيد، جاء أول استقلال تجاري للألعاب الالكترونية، والعاب الأركيد هي نوع كلاسيكي من الألعاب الالكترونية تعمل على أجهزة متخصصة، حيث تم إطلاق أول لعبة فيديو الأركيد في عام 1970 لكنها لم تنجح تجاريا، وكما انشؤوا شركة أتاري من ذلك بوقت قصير، بل طورت أيضا لعبة بونج وهي أول لعبة تحقق نجاحا عالميا(**نصيرات،2022،ص20** ).

**3-3-مرحلة ثالثة:** فترة الثمانينات.

ظهرت أجهزة الحاسوب الشخصية الرخيصة التي كانت مناسبة بشكل خاص للألعاب بسبب الذاكرة، الرسومات، وقدرات الصوت، كما دخلت اتاري هذا السوق كانت نسخ العاب هذه الحواسيب أسهل بسبب الاقراص المرنة وأشرطة الكاسيت **( نصيرات ،2022،ص20)**.

وجرت هذه المرحلة في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير اجهزة الكمبيوتر كومودورو و سينكلير وأتاري اس تي، الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي توقيتها الرسمية البيانية والصوتية، وتسمح اجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانين و المستقبليين و الموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل ، أميغا، اتاري اس تي **( قويدر، 2012، ص 128)**.

3-4-**مرحلة رابعة التعد فترة التسعينات:**

شهد هذا العقد زيادة هائلة في قوة وحدات التحكم في الألعاب بينما في نفس الوقت انخفضت شعبية آلات الألعاب لأنها لم تعد ذات جودة عالية وكان الوافد الجديد هو سوني هو التي أطلق بلايستيشن في عام 1994، وخلال هذا العقد أيضا، أصبحت العاب الحاسوب الشخصي ناضجة، وفي عام 1993 ، أحدثت لعبة مورتال كومبات انتفاضة ضخمة في الولايات المتحدة بسبب صورها الهجومية بما في ذلك عرض الدم ، و في هذه الفترة لأول مرة ، بدأ المجتمع يسأل نفسه عما إذا كان العنف في الالعاب الالكترونية يؤدي إلى العنف في الحياة الواقعية **(النصيرات، 2022 ، ص21)**.

وقد نشرت جريدة مسلو باولوى في عددها الصادر في عام 1992 صفحات أن 76% من البضائع المعروضة في أسواق الولايات المتحدة الأمريكية عبارة من ألعاب الكترونية، والباقي مجرد دراجات وكتب ومجالات وهذا يعكس حجم انتشار تلك الألعاب**(مختار،2022، ص122)**.

العقد الاول من القرن الحادي والعشرين: اصبحت الألعاب متصلة بالإنترنت.

أظهر العقد الأول لعشرين ابتكارا في كل من وحدات التحكم وأجهزة الحاسوب و سوقا تنافسيا متزايدا لأنظمة الألعاب المحمولة، حيث تجاوزت العاب الهاتف المحمول مليار دولار في عام 2003 وتجاوزت

5 مليارات دولار في عام 2007، وهو ما يمثل ربع إجمالي عائدات برامج الألعاب الالكترونية **(النصيرات، 2022 ،ص21)**.

هذا تتزايد في هذه الأيام استخدام الاطفال الصغار، ما بين عمر السنتين إلى الست سنوات للوسائل التكنولوجيا في حياتهم اليومية ابتداء من أجهزة الالعاب الذكية والحواسيب، والهواتف الذكية وغيرها وأن نسبة 40% من الأطفال من سن الثانية إلى الرابعة يستخدمون الأجهزة الالكترونية المختلفة **(مختار،2022، ص122)**.

**4- أنواع الالعاب الالكترونية:**

للألعاب الالكترونية عدة أنواع نذكر منها.

**4-1- ألعاب الذكاء:**

تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إجمال الفكر للتعامل معها و لعل الشطرنج من أشهر الالعاب في هذا المجال، اذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين **(همال،2017، ص 35)**.

وتكمن قوة الالعاب الالكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخيرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين وذلك في وقت تغيير تصعب مجاراته **(خلف،2021، ص81)**.

**4-2-ألعاب المحاكاة:**

هذا النوع من الألعاب وصل إلى درجة كبيرة جدا من التطور وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكاة حقيقية للواقع حيث أصبح اللاعب يجلس في السيارة أو الطائرة ممسكا بعجلة القيادة بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية التي يسمع من خلال صوت الفرامل و المحرك **(الزيات ، رزق ،2021، ص112)**.

**4-3- ألعاب رياضية:**

حيث تتضمن أي لعبة مبنية على الواقع، وبعضها يسعى لما كان جميع جوانب احدى الرياضات، وهي ألعاب محاكية لمختلف الرياضات التقليدية، ويقدم اللاعب بالتحكم برياضي واحد أو فريق كامل ومن الالعاب الرياضية، فيفا، و ما دن إن إف ال وهي لعبة كرة قدم أمريكية **(صلاح الدين ،215 ، ص 30)**.

**4-5- ألعاب ترفيهية:**

وهي الي تروي قصص لا تتضمن مشاهد قتال او تدمير و يكون الهدف منها إجراء مناورات وتفادي عوائق وتخطي حواجز، ومثال لهذه النوعية من الألعاب الترفيهية لعبة السيمنر وقد اخترعها ويل راين وهو مطور اللعبة، التي تتطلب بناء مدينة وإدارتها، ويبدو أنه نفس السؤال المحير، ماذا يفعل سكان تلك المدينة الصغيرة ؟ وكيف يديرون حياتهم ؟ والاختلاف في اللعبة الجديدة أنها محاكاة للممتع البشري ، الممثل بأفراد قليلي العدد و تهدف إلى مساعدة المواطنين على التعايش و تكوين علاقات اجتماعية (**عبد الرحمان،2015،ص28**).

وقد لقيت هذه اللعبة رواج كبير بين جمهور المتعاملين مع الشبكة وهي في نفس الوقت تحقق فيه الترفيه وأنها تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط (**عبد الرحمان،2015،ص29**).

**4-6- ألعاب الحركة أو الأكشن:**

حيث أنها تتشابه مع ألعاب الفيديو، وهي تتطلب من اللاعب الحركة السريعة وغالبا ما ترتبط بالقتال ومن امثلتها نجد:

بيتم آب (Beat 'em up): العاب البتم، تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم والركل أو باستخدام السيوف كما في العاب الهاك اند سلاش في العديد من المراحل أو المناطق الهدف خاليا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ثم هزيمة زعيمهم (**صلاح الدين، 2015 ،ص 24** ).

**4-7- ألعاب استراتيجية الحرب:**

من أشهرها لعبة أوربان أسولت من انتاج شركة ميكروسوفت و من انتاج انظمة بليزار كل هذه الالعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه نابليون من أجل الفوز حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع و الهجوم المتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية ( **قويدر،2012، ص65**).

لعبة بو بجي: تعد لعبة البو بجي من الألعاب الالكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل مسارع حيث لاقت رواجا كبيرا وأصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد، ونظرا لطبيعة هذه اللعبة حيث أنها تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية، إضافة إلى أن تواصل اللاعبين

خلال ممارستها يكون تواصلا سمعيا وبصريا في ان واحد مما يجعلها الأقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي **(مسعي، زروقي 2013، ص153)**.

**5- مجالات الألعاب الالكترونية:**

للألعاب الالكترونية مجالات عديدة تذكر البعض منها:

**5-1-الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:**

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالمين **( الأسود، لوحيدي،2015، ص 49)**.

**5-2- الالعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:**

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي " logiciel ، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الانظمة الآلية للألعاب**( الأسود ،لوحيدي،2015، ص 49)**.

**5-3- الألعاب الالكترونية على عارضة التحكم:**

وهو جهاز حاسب الكتروني يتميز بمواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة **(عباس، 2015،ص315)**.

**5-4- الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت:**

كثير ما نصادف إعلانات مختلفة بمجرد دخولنا على الانترنت تدعونا للعب (أون لاين) وهذه البيئة من اللعب بشكل واسع وأصبح كثير من هواة ممارسة الألعاب الالكترونية يفضلونها على الألعاب الفردية أو مع الاصدقاء المحيطين **(خفيلي،2016، ص74)**.

**6-اسباب ممارسة التلاميذ للألعاب الالكترونية:(نجار، د،ت،ص ص 22-23)**.

هناك عدة أسباب أدت لانتشار الالعاب الالكترونية نذكر منها:

اشتمالها على عدد من عوامل الجذب، إن الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها تجدب الأطفال والمراهقين بما توجه لهم من معارك في غزو الفضاء.

**6-1- نقطة التركيز:**

افكار وموضوعات الألعاب الالكترونية متنوعة إذ يقدمون احيانا سباقا للسيارات ويتعود من خلاله على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط السوبرمان يقارع الاشرار ويتغلب على المصاعب.

**6-2-التماثل مع الأبطال:**

تشكل الألعاب الالكترونية بالنسبة إلى الطفل إطار يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل فالتداخل والتكامل اللذان توفرها لعبة الفيديو يسهمان في تعلق الاطفال بهذه الالعاب ويوفران للطفل مكان التماثل مع الأبطال.

**6-3-الأطفال الذين يعانون من مشكلات عاطفية:**

مثل الاكتئاب والقلق والتوتر هم أكثر الأطفال إدمانا للكمبيوتر لأنهم يميلون إلى العنف والعدوانية ولديهم ثقة منخفضة بالنفس فينجذب هؤلاء الأطفال إلى ألعاب الكمبيوتر نظرا لأنهم يستخدمون العالم الخيالي لألعاب الكمبيوتر للتخلص من المشاعر غير السارة أو المواقف المؤلمة.

**6-4-توفيرها عوالم وهمية افتراضية:**

توفر الألعاب الالكترونية للأطفال والمراهقين عالما وهميا افتراضيا بعيدا من العالم اليومي الحقيقي ولكنه محدد في الزمان و المكان ويمثل موقعا ماديا واحد ان توفر له إمكانية تمثيل ذاته.

**6-5-** غياب البدائل الترفيهية التي تعتمد على الانشطة البدنية والذهنية.

**6-6-**تعتبر بعض الالعاب وسيلة للتواصل مع الاصدقاء والتعرف على اصدقاء جدد.

**7- الاثار السلبية للألعاب الالكترونية:**

إن الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على سلوكيات الأطفال، وتؤثر كذلك تأثيرا اجتماعيا وتدني في التحصيل الدراسي وغيرها من الآثار ويمكن أن نستخلص هذه الاثار في مايلي:**( الهاشمي ، 2009 ، ص372).**

**7-1-** اثبتت الدراسات الطبية أن الاطفال الذين يجلسون وقتا طويلا امام شاشات الحاسوب يعانون من صعوبة في تركيز البصر.

**7-2-** بروز ظواهر سلوكية غريبة حيث ينعزل الأطفال لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم.

**7-3-** تقليص العلاقات الاجتماعية للطفل وعدم التكيف مع الآخرين وعدم فتح مجالات الحوار.

**7-4-** إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع، فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصدقات والتعامل مع الآخرين.

**7-5-**تساهم الألعاب الالكترونية في إقصاء الطفل من عادات طيبة كان يتمتع بها وإكسابه بدلا عنها سلوكيات غير مرغوبة أسريا واجتماعا كالسلوك الإجرامي.

**7-6- التأثير الاخلاقي والتربوي:**

ومن بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين في الغالب سب و شتم و عناد اثناء اللعب، وهذا ليست من صفات المسلم كما قال رسول صلى الله عليه وسلم:( إن المؤمن ليس باللعان، ولا الطعان ولا الفاحش ولا البديء ) و من بين المظاهر اللأخلاقية والمسيئة للتربية الاسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية و فاضح وغير أخلاقية( قويدر،2012، ص 147-178).

**7-7-التأثير على التحصيل الدراسي:**

حيث قد يلاحظ أولياء الأمور أن أبنائهم ممن لديهم أعراض إدمان الألعاب الالكترونية ليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى أداء الواجبات وهذا قد يلاحظ حتى ممن لديهم أعراض إدمان على وسائل ترفيهية أخرى كهوس مشاهدة القنوات الفضائية أو استخدام الأنترنت أو المحادثة من خلال وسائل الدردشة المختلفة وعلى رأسها أجهزة الهاتف و لم يتدارك الوالدان هذا الخلل فإن الأمر غالبا ما يؤثر سلبا على التحصيل النهائي والدرجات المكتسبة ( **الغفيلي، 2016، ص70**).

**7-8-الآثار الصحية:**

إن استخدام الأطفال أجهزة الكمبيوتر والادمان عليها وخصوصا في مجال الالعاب الالكترونية د يعرضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات أبرزها إصابات الرقبة والظهر والاطراف، وكما

كشف العلماء مؤخرا ان الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الاضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وحذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية من قبل الاطفال، لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الادرع والاكتف. **(حجازى ،2018،ص 380)**

**خلاصة:**

مما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية من النشاطات التي يتم استعمالها بغرض المتعة ولها أنواع عديدة ومتنوعة كألعاب الذكاء والأكشن والترفيهية وذلك عن طريق الحاسوب والهاتف أو غيرها وتكون تحت قواعد معينة و بالرغم من ذلك إلا أن بها سلبيات واثار على مستخدميها.

# الفصل الثالث:

# التحصيل الدراسي

**تمهيد:**

يتحدث هذا الفصل على التحصيل الدراسي الذي يعتبر من المواضيع الأكثر تداولا في مجال علم النفس المدرسي والتربوي حيث يعد من المؤشرات المهمة التي تبين مستوى الطالب ومهاراته و قدراته وسوف نتطرق في هذا الفصل إلى مفهوم التحصيل الدراسي، أنواعه، مستوياته بالإضافة إلى خصائصه، مبادئه وايضا أهميته وأهدافه.

**1-مفهوم التحصيل الدراسي:**

يرى بريسي ان التحصيل الدراسي يشمل جميع ما يمكن ان يتعلمه التلميذ في مدرسته سواء ما يتصل منها بالجوانب المعرفية أو الجوانب الدافعية أو الجوانب الاجتماعية والانفعالية **(الجلالي،2010،ص23)**.

وعرضه علي حسين بداري بأنه: " انجاز الطالب الذي يقدر بالدرجات التي يحصل عليها في جميع المواد الدراسية المقررة في العام الدراسي طبق للاختبارات التحصيلية الموضوعة في هذه القرارات **(السلاموني ،2021،ص30)**.

يعرف التحصيل المدرسي انه: مجموعة المعلومات والمعطيات الدراسية والمهارات التي يكتسبها التلاميذ من خلال عملية التعليم، وما يحصله من مكتسبات علمية في طريق التجارب والخبرات، ضمن المنهج التربوي المعمول به، وتتحدد أهمية هذا التحصيل ومقدرات الكمية التي حصلها التلميذ من خلال الامتحانات والاختبارات الخطية و الشفوية التي يخضع لها و من علامات التقييم المستمر والنهائي، التي تؤكد مستوى امتلاكه لهذا التحصيل المدرسي **( جرجس، 2005 ، ص 149)**.

وعرفه قاموس علم النفس بأنه مستوى من كفاءة الانجاز في العمل المدرسي يمكن تحديده بواسطة الاختبارات المتقنة – التقويم عمل الطالب **(السلخي ،2013، ص25)**.

ويعرف أيضا على أنه ذلك النوع من التحصيل الذي يتعلق بدراسة أو تعلم العلوم والمواد الدراسية المختلفة ويعبر عنه بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في امتحان مقنن يتقدم إليه عندما يطلب منه ذلك أو يكون حسب التخطيط أو التصميم المسبق خلال فترة زمنية معينة **(الضمور، 2022 ص598)**.

**2-أنواع التحصيل الدراسي:**

يشمل تحصيل الدراسي على 3 أنواع وهي:

**2-1- التحصيل الحس حركي (المهاري):**

وهو يتعلق باكتساب القدرة داء المهارات الحس حركية(**الشريفات ،2022، ص51**).

**2-2- التحصيل المعرفي:**

وهو مجموعة المعارف التي تم الحصول عليها أو المهارات التي تم اكتسابها في احدى المواد الدراسية والتي عادة تدل عليها درجات الاختبار من قبل المعلم **السيد ابراهيم،2021،ص221**).

**2-3- التحصيل الانفعالي (الوجداني):**

وهو ما يرتبط بالجانب الوجداني العاطفي الاحاسيس والمشاعر التي تتولد لدى الطالب في مستويات متعددة (**الشريفات،2022،ص51**).

**3- مستويات التحصيل الدراسي:**

يوجد 3 مستويات لتحصيل الدراسي وهي:

**3-1- التحصيل الاكاديمي الجيد:**

ويعرفه عبد الحميد عبد اللطيف على أنه عبارة عن سلوك يعبر عن تجاوز أداء الفرد للمستوى المتوقع فالتحصيل الاكاديمي الجيد هو تجاوز اداء الطالب مستوى تحصيل أقرانه من نفس الصف (**الزروق ، سداوي ،ص78**).

**3-2- التحصيل الاكاديمي المتوسط:**

في هذا النوع من التحصيل تكو ن الدرجة التي يتحصل عليها الطالب تمثل نصف الامكانيات التي يمتلكها ، و يكون اداءه متوسط و رب احتفاظه و استفادته من المعلومات متوسطة ( **العنابي و ابوحمزة،2020،ص 126**).

**3-3- التحصيل الاكاديمي الضعيف:**

هو سلوك يعبر عن عدم التوافق في الأداء عند المتعلمين بين ما هو متوقع وبين ما ينجزه المتمدرس فعلا خلال تحصيله الاكاديمي اذا هو تدني مستوى انجاز الطالب بالنسبة لمن هو متوقع منه في ضوء، قدراته واستعداداته الخاصة وكذلك بالنسبة لمتوسط مستوى تحصيل أقرانه وزملائه من نفس الصف ( **الزروق ، سداوي ،د.ت ص 78)**

**4 – خصائص التحصيل الدراسي:**

يتصف التحصيل الدراسي بمجموعة من الخصائص نذكر منها: **(الجنابي،ابوخمرة،2020،ص ص129-130)**.

**4-1 –** يظهر التحصيل الدراسي عادة عبر الاجابات عن الامتحانات الفصلية الدراسية التحريرية والشفهية والأدائية.

**4-2-** التحصيل الدراسي أسلوب جماعي يقوم على توظيف امتحانات و أساليب ومعايير جماعية موحدة في إصدار الأحكام التقويمية.

**4-3-** التحصيل الدراسي يعتني بالتحصيل السائد لدى أغلبية – الطلبة العاديين داخل الصف ولا يهتم بالميزات الخاصة.

**4-4-** هوا أحد الجوانب المهمة في النشاط العقلي الذي يقوم به الطالب والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي.

**4-5-** يعمل على معرفة مدى الاستفادة التي يحصل عليها الطالب ومعرفة مستواه.

**4-6** -يساعد الطالب على معرفة نقاط القوة والضعف فيه.

**5 -العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي:**

هناك عدة عوامل تؤثر على التحصيل الدراسي نذكر منها:

**5-1 -عوامل داخلية خاصة بالفرد:**

توجد عدة عوامل داخلية تؤثر على التحصيل الدراسي وهي:

**أ-الذكاء:**

قبل مناقشة العلاقة الموجودة ما بين الذكاء والتحصيل المدرسي. من المفيد أن تشير الى ان استعمالنا لكلمة الذكاء هنا هو للدلالة على نسبة الذكاء وليس للدلالة على غير ذلك من المعاني التي يمكن أن يتضمنها مثل هذا المصطلح وذلك لأسباب ثلاثة نوردها فيما يلي : السبب الأول يتمثل في أن الذكاء مفهوم مجرد و غامض الى حد ما الشيء الذي يعني ان التعامل المباشر معه ليس بالأمر المهني دائما ، أما السبب الثاني فيتمثل في كترة ما قيل وما يقال عن طبيعة هذا المفهوم قد يعود في النهاية إلى نقاشات طويلة لا جدو ى من ورائها ، وأما السبب الثالث والأخير فيرجع الى ان نسبة الذكاء تبقى رغم قصورها و ما تتميز به من عيوب . أكثر المقاييس صدقاء وأكثرها ثباتا ودلالة على الأداء الفكري العالي فاللجوء اذن إلى استعمال نسبة الذكاء هو السبيل الوحيد أمامنا للتعامل مع هذا الأخير، كما أنه الطريق الوحيد الذي يمكننا من معرفة مدى تأثير هذه القدرة على التحصيل المدرسي ويبدو بالإضافة الى كل هذا أن حاصل الذكاء كما تقيسه المقاييس المتخصصة يمتلك قدرة عالية في مجال التنبؤ بالإنجاز التربوي، وذلك هو ما يصرح به راثر و مادج Ruter and Madge حينما يقولان بأن " دراسات عديدة قد اثبت ان اختبارات الذكاء الجيدة تستطيع ذلك(**مولاتي، بودخيلي، 2004 ص 331**).

**ب -العامل النفسي الانفعالي:**

يؤدي مجموع الاحباطات وعدم اشباع دوافع بعض المراهقين الى حالات من الاكتئاب والحزن والعزلة داخل القسم مما يؤثر ذلك على قدرة الانتباه والتركيز.

لذلك تحفز بعض السمات المزاجية ومجمل الانفعالات الى الانطواء حول الذات والقلق والتوتر والخوف على اضطراب مستوى التحصيل الدراسي والتأثير فيه سلبا او على العكس يؤذي توفر التوازن النفسي وغيره من الانفعالات المتزنة الى زيادة في درجة هذا التحصيل .

وقد بين وفيق حلوق مختار أن عوامل الحرمان، الغيرة، الاحباط، الخوف ونقص الثقة في الذات، الانطواء الكأبة تشكل عائقا مهما في التأثير على التحصيل الدراسي باعتبارها عوامل غير مشبعة على الاطلاق كما أشار الشربيني لبعض الحالات الخاصة بهذه المواقف حين وجد أن هناك من التلاميذ من لا يجد إرضاء لذاته الاجتماعية فيشعر بأنه منبوذ مما يؤدي ذلك الى فقدان تقته بنفسه تدرجيا.

يعتبر الحرمان بنوعيه المادي والمعنوي، وكذلك الخوف والقلق والإحساس بعدم الكفاءة عوامل كافية للشعور بالدونية والنقص والعجز على منافسة الزملاء في القسم.

لقد وضع محمد أيوب التميمي أن الاهمال واللامبالاة في المحيط الأسري أو المدرسي يعملان على كل حافز على التحصيل والأداء الجيد مما قد ينجم عنه الانطواء و الانزواء عوض على النشاط والانفعالية ( زلوف ، 2011 ص 68 69 )

**ج –الدافعية:**

هي عملية اثارة ومسندة السلوك الموجه نحو الهداف وهي كالتعلم لا تلاحظ مباشرة ، ولن يستدل عليها من المؤشرات السوقية مثل الألفاظ و اختيار مهمة ما و لقد اتفق علماء النفس شكل عام على أنه لا يوجد تعلم دون دافع سواء ألحان الدافع شعوريا أم غير شعوري وفي حالة عدم وجود دافع لن يكون هناك سلوك ومن ثم لن يحدث التعليم. وتعد الدافعية احدى القضايا المهمة التي تعني بالطلبة في الموقف التعليمي إذ أن التسرب من المدرسة وتدنى التحصيل والمشكلات الصفية السلوكية وسلبية الاتجاهات نحو التعليم تسبب في معظمها عن تدني دافعية الطلبة للتعلم. وتسهم المدرسة بما تقدمه من خبرات ومواقف تعليمية وتعليمية وما تهيئ للطالب من تفاعلات مختلفة مع المواد التعليمية ومع الرفاق ومع خبرات منظمة وغير منظمة اسهاما فاعلا في إثارة الدافعية نحو التعليم وهي تحرص بين ما تقدمه من خبرات على استمرار احتفاظ الطلبة بذلك الدافعية حتما تحقيق لهم التحصيل والانجاز وسط هم الأساليب التي يشن ان تثير الأمنية لدى المتعلمين، ما يأتي:

–إثارة حب الاستطلاع عند الطلبة

–تغيير البيئة التقييمية في غرفة الصف

–استخدام الحواس لإثراء التعلم إن أمان

–استخدام حركة المعلم وتنقله داخل الصف

–استخدام نشاطات متنوعة **(الخفاف ،2013، ص384،383)**

**د–التحفيز:** إن الشخص المحفز هو بصفة عامة ذلك الشخص الذي تجرفه حاجاته وأهدافه في اتجاه القيام بسلوك معين و يهيئه على العمل، فالقوة الموجهة للسلو ك التحصيلي للتكيفية طالب هي ما درج

على تسميتها لبعض من العلماء بدافع الانجاز ولقد أرجعت سوران هارتر Susan Harter أصل هذا الواقع الى رغبة من يرغب في التباع حاجته الى الكفاءة competence أو السيطرة أو التفوق أحيانا، والى الحرص على الحصول على مكتسبات إضافية كالدرجات والحوافز أو التقبل أحيان أخرى ومن جهة أشار هوو Haw بقوله أن العوامل التحفيزية تبدو كأنها تقوم بدور أكثر من ذلك الذي تقوم بعوامل أساسية أخرى كالخبرة التقنية التي يتمتع بها المدرسين. إن دافع الانجار او دافع التحصيل، يمكن استنتاج وجوده من خلال تلك الانشطة التي يقوم بها الفرد رغبة منه في التحصيل أومحاولة تحصيل درجة معينة من التفوق والبراعة هذه Excellence تأخذ هذه الأنشطة اشكالا عدة كالتنافس مع الغير، أو تحديد أهداف عالية المستوى يسعى الفرد لتحقيقه و يبدل من أجل ذلك غاية ما في وسعه من جهد وطاقة **(قنيتش ،2012،2011،ص58)**

**هـ-العامل الصحي والجسمي:**

تتصور الباحثة أن الاضطرابات الصحية الجسمية عاملا مهما في أحداث التأخير الدراسي تبعا لما ينجم عن ذلك من قابليه للتعب وعدم القدرة على بذل الجهد المطلوب.

تتجلى أهمية الصحة الجسمية في تركيز والتباه التلميذ ومثابرته على الدراسة وتؤذي اصابته لعرض ما، خاصة العرض المزمن على الانشغال على اهتماماته الدراسية وضعف قدراته.

أكد النجار ان الإصابة بالأمراض المزمنة والاضطرابات الوظيفية لأجهزة الجسم وعدم اتزان افرازات العدد وغيرها ،من المشاكل الصحية من شتاتها التأثير على نشاطات الفرد وعرقلة العمل المدرسي للتلميذ المصاب. ونظرا لما ينتج عن هذه الاضطرابات من مقاطعة من المشاركة الجماعية و الاصابة بالإحباط، يجب على المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي أن يتعامل مع هؤلاء التلاميذ معاملة تلاءم مع أوضاعهم والعمل على علاج النقائص لديهم .**(زلوف، 2011، ص 69)**

**5-2 العوامل الخارجية البيئية:**

وتوجد أيضا عدة عوامل خارجية بيئية تؤثر على التحصيل الدراسي وهي

**أ-الأسرة أو الأهل:**

أن الجمعية الأسرية أو المعاملة الأسرية للتلاميذ تؤثر على تحصيلهم الدراسي ، حيث ان الاسر ذات الدخل المحدود أو الفقيرة غالبا ما تعاني من سلسلة من المشاكل الصحية والضعف الجسمي، الناتج عن الولادة الهزيلة و سوء التغذية ، فإن هذه الظروف العائلية تلحق اضرار بالوضعية التربوية لأطفالها حيث قادت دراسات في بريطانيا سنة 1916 إلى القيمة التالية : إن الظروف الأسرية السيئة تعيق النمو الجسمي والانفعالي الذهني كما تؤثر سلبيا على تحصيلهم الدراسي وعلى السلوك الشخصي، ويلعب حجم الأسرة دور لا يستهان به فحسب دراسات كل من اناستازي Anastasi دوجلاس Douglas و دانى Daviesفإن الأطفال المنتمين إلى الأسر ذوات حجم كبير غالبا ما يكون انجازهم اقل مستوى من انجاز نظائره المنحذرين من الاسر المحدودة العدد ،فحسب الباحثين ان الأطفال الاسر الكبيرة الحجم كثيرا اما يضطرو لمغادرة مقاعد الدراسة قبل غيرهم و ذلك لتدني المستوى الاقتصادي و ابنية المتطلبة الاسرية و مشاكل الاسرة اليومية و الى ضعف الانجاز خاصة الذي يمس القراءة و المهارات المتعلقة بالذكاء اللفظي. **( قنيش،2012،2011،ص62)**

**ب-المدرسة:**

يحفز تنوع وسائل وطرق التقسيم التلاميذ على المثابرة و الاستيعاب ويعمل على اشباع حاجاته وعلى تحسين العلاقة بينه وبين المعلم وزيادة التفاهم بين الاثنين، وهذا ما يرفع من درجات اثارة دافعية التلميذ للتركيز والانتباه والتقدم والاجتهاد وتجبر هذه الدافعية عن درجة القوة الداخلية التي تضغط على التلميذ لتحقيق طموحاته الدراسية.

وهي أيضا تلك الرغبة القوية لإنجاز النجاح والتفوق، و تحركها ملكات في شدة هذه الرغبة الى تدهور مستوى التحصيل العلمي **(ازلوف، 2011،ص70- 71)**

**ج-المعلم:**

هو الشخص الذي يقوم بعملية التعليم ونقل الخبرات و الأفكار والمعارف إلى المتعلمين فهو عامة لحل اصلاح اجتماعي، اذ تلقى على عاتقه مسؤولية تنشئة أجيال الأمة ورعايتها وعليه يتوقف رفع كفاءة أي نظام تعليمي وتحسين فاعليته ولا يقتصر دور المعلم على نقل المعرفة فقط، بل يتعداه إلى دور آخر، الا و هو التربية الخلقية والروحية والاجتماعية والنفسية للمتعلمين ولا تنسى راي الفيلسوف اليوناني

فيقول المعلم ارسطو: "أن من يربي الأطفال بجودة ومهارة له الحق بالاحترام والإكرام من الذين ينجبونه"

ان للمعلم دورا هاما في تحديد فعالية التعليم و نجاحه الأمر الدي دفع العديد من الباحثين الى دراسة خصائص المعلم الفعال كما يدركها الأفراد الطلاب والمعلمين والمديرين والمشرفين التربويين والاباء **(الخفاف،2013،ص385)**.

**د-المنهج الدراسي:**

يمثل المنهج الدراسي ركن أساسيا آخر لا يقل أهمية من أهمية المعلم، بل ما يقوم به المعلم يرتبط بما يحتويه المنتجع الدراسي، والمنهج الدراسي هو جميع الخبرات والنشاطات، والممارسات المخططة التي توفرها المدرسة المساعدة الطلبة على تحقيق النتاج التعليمية – المنشودة بأفضل ما تستطيع قدرات الطلبة. هذ المنهج أو المقرر المدرسي يتفاعل مع ادراك المعلم والطلبة الانتاج عملية التعلم والتعليم التي تؤول في النهاية إلى تحصيل المتعلمين للمعارف و الخبرات والمهارات و الميول المطلوب. لذلك فقد يكون انخفاض مستوى التحصيل والتاخر الدراسي راجع المنهج نفسه من حيث عدم ملاءمته للفروق الفردية وعدم تلبية الساحة والرغبة وما تباع ميول الطلبة **(يونسي،2012،2011،ص ص113-114)**

## 6-مبادئ التحصيل الدراسي:

يحتوي التحصيل الدراسي على مجموعة من المبادئ والتي تتمثل فيما يلي:

### 6-1 الأصالة والتجديد:

إن الروتين يقتل روح الاكتشاف والابداع ويجب تطبيق ذلك في النشاطات التعليمية فيتم ذلك يا بإخضاع الطالب إلى مسائل مواقف جديدة ومستمرة، بحيث يجد نفسه مضطرا لبدل جهد فكري بتصور

ويثبت بالممارسة فالحداثة والتجديد تخلق روح التحدي والنظري العلمي والمنطق المشعر الحب الطالب وتساعده على الزيادة في تحصيله الدراسي.

**6-2 التعزيز:**

لقد عرف بين وجهات النظر السلوكية المعاصرة القائمة على التعزيز ( التدعيم) حيث نجد "حثري " قد اضطر إلى التعامل مع حقائق التعلم المكافئ (***) الذي له تأثير على مختلف الجوانب العقلية، خاصة لدى الطفل، ونجد كذلك العالم "سكنر" يرى انه قد أصبح للمعززات أكثر شهرة في استخدامها عند علماء النفس ، الدين يرون أن التعزير له تأثير على مختلف الجوانب العقلية ، خاصة لدى الطفل المحتملة لما نجد ان مختلف مفكري التربية خاصة التعليم أن التعزيز في التدريس الخاص بالتعليم له تأثير في تحصيله الدراسي .

**6-3-المشاركة:**

تعمل المشاركة على تنمية الذكاء والتفكير لدى الطلاب، وتختلف روح المنافسة بين الطلاب التي تمكنهم من استكشاف اخطائهم وتصحيحها، وتنمية وصيدهم العلمي، وتحسين تحصيلهم الدراسي في آخر المطاف وبالتالي يكون التلميذ قد اكتسب خبرات ومهارات دراسية جديدة تساعده على التوافق النفسي المدرسي بدرجة ملائمة له.

**6-4 -الدوافع:**

من وظائف نتائج الاستنتاجات للدافعية في طبيعتها لها تأثير فالمعلومات التي تم اكتسابها يمكن أن تصبح ظرف باعث للسلوك في الوقت الحاضر حيث ان لكل طالب دوافع نفسية واجتماعية تدفعه نحو المدرسة او تمنعه عنها وهنا يجب الكشف من هذه الدافع واستغلالها لمعرفة قدرات الطالب، واستغلالها جيدا من طرف مصالح التوجيه وخاصة في التدريس لتحفيز الطلاب على التحصيل الايجابي البناء كما يمكن أن تجد رؤية أخرى على أن الدافعية تتشكل بفعل عوامل خارجية ترجع لعناصر التنشئة الاجتماعية .

**6-5 الاستعدادات والميول:**

ان العوامل والاستعدادات النفسية والجسمية العقلية والوجدانية والاجتماعية هي عوامل مرتبطة ارتباطا وثيقا ببعضها البعض، وتعتبر عاملا حاسما في عملية التحصيل فكلما زاد ميل الطالب الى نوع من أنواع الدراسات أو التخصصات واستعداداته لها زاد تحصيله فيها والعكس صحيح.

**6-6 البيئة:**

إن العملية التربوية كغيرها من العمليات الاجتماعية الأخرى، تدور في بيئة طبيعية واجتماعية خاصة بها. تدور فيها عملية التحصيل العقلي والعلمي فالبيئة بصفة عامة التي يعيشها الطالب في الأسرة والشارع تلعب دورا لا يستهان به في تقوية واضعاف التحصيل الدراسي وذلك تبعاً لنوعية التأثير التي تمارسه عليه. (اسماعيلي ،2019، ص،40-41).

## 7-أهمية التحصيل الدراسي:

تتمثل اهمية التحصيل الدراسي فيما يلي:

**7-1-بالنسبة للطالب:**

أن التحصيل الدراسي هو هدف أساسي من أهداف التعليم الفردية يتوقف على تحقيق نجاح الطالب في دراسته وحصوله على الشهادة الدراسية التي يسعى للحصول عليها وحصوله على العمل، وتحقيقه لذاته، ولتكيفه النفسي، وشعوره بالرضا نتيجة لتحصيله المرتفع في دراسته ويتوقف على تحقيق هذا الهدف اشباع الطالب الكثير من احتياجاته النفسية، والاجتماعية. التي من بينها حاجاته الى الأمن والى النجاح والاحترام والتقدير و تحقيق المكانة الاجتماعية بين الأهل والى تأكيد الذات وتحقيقها ومن شأن الطالب الذي يحقق تحصيلا عاليا في مادة دراسية معينة في مرحلة من مراحل التعليم ان يستمر منه هذا التحصيل العالي في هذه المادة في المرحلة الدراسية المقبلة اذا واصل الدراسة فيها بنفس النشاط و الجد : فهذا يعني أنه يمكننا أن نتنبأ بمستوى الطالب في البرنامج الدراسي الذي سيدرسه في المرحلة التعليمية السابقة والحاضرة ومما يزيد من امكانية صدق التنبؤ جعل امتحانات التفصيل شاملة لكافة أجزاء المقرر، وإعداد واستخدام اختبارات تحصيلية مقننة.

### 7-2- أهمية التحصيل بالنسبة للمجتمع:

يعد التحصيل مظهرا من مظاهر التحسن في معدلات التدفق ، والانتاج للنظام التعليمي في المجتمع وانخفاض في معدلات الإهدار و التدبير في هذا النظام وضمان المردود أكبر من النفقات التقديمية وهو مؤشر هام من مؤشرات كفاءة النظام التعليمي وتسييرا لتلبية احتياجات المجتمع من الطاقات البشرية المدربة ولتحقيق التوافق بين مخرجات العملية التعليمية وبين الحاجات الفعلية للمجتمع من الطاقات البشرية، ويعد التحصيل الدراسي المرتفع بين الطلاب خير ضمان لتحقيق مبدأ تكافىء الفرص التعليمية الذي يعد من المبادئ الأساسية التي تقوم عليها الديمقراطية الحديثة في مجال التعليم والذي لا يقتصر تحقيقه على مجرد تأمين التحاق الفرد بمؤسسات التعليم ، بل يتعدى ذلك الى تمكين هذا الفرد من متابعة المرحلة الدراسية التي دخلتها بنجاح وتحصيل مرتفع **( الفاخري،2018،ص11-12)**

وأشارت حونسية إلى التحصيل الدراسي من الظواهر التي شغلت فكر الكثير من التربويين، لما من أهمية في حياة الطلاب والأسرة والمجتمع، فالتحصيل الدراسي يقود الى تحقيق التقدم في مختلف المجالات وتضيف أن التحصيل الدراسي يحظى بالاهتمام المتزايد من قبل، في الصلة بالنظام التعليمي لأنه أحد المعايير المهمة في تقويم تعليم الطلاب في المستويات التعليمية المختلفة كما يعمل التحصيل الدراسي على تحقيق التقدم العلمي فان المجتمعات تستمد قوتها بما توفره مخرجات التعليم بأنواعها ، فإن هذه المخرجات تقاس في انجازها وكفاءتها بمقياس يسمى التحميل الدراسي **(المفدوي،2020،ص48- 49)**

## 8-أهداف التحصيل الدراسي:

يشمل التحصيل الدراسي عدة اهداف نذكر منها:

### 8-1 -تقييم التلميذ:

ونقصد تقسيمه إلى فصول دراسية والى شعب في المواد المختلفة وإعداد مقاييس محدودة أو مستويات علمية لكل فصل من الفصول الدراسية ولكل مادة لا من المواد، حيث لا يسمح للتلميذ بالانتقال من فصل إلى آخر الا إذا كان قد وصل الى المستوى المطلوب منه.

**8-2- معرفة قدرة التلميذ:**

تمكننا معرفة قدرة التلميذ من امكانية توزيعه إلى مجموعات متباينة حتى يسمح لكل تلميذ بان يعمل وفق ما لديه من مواهب واستعدادات تدفعه للتعليم وعلى كل حال فإنه مهما تعددت واختلفت الأهداف التي يسعى التلميذ إلى تحصيلها، فإن المؤسسة التي تسهر على ذلك على تسعى الى الاستغلال الأمثل لطاقات الموارد البشرية سواء يتعلق ذلك بأهدافها قريبة المدى والتي تصب في ذات المؤسسة أو بأهدافها بعيدة المدى والتي تصب في المجتمع لأعداد ما يحتاج من هذه الطاقات و الموارد التي تسير نحو التقدم، كما أنه يعتبر مؤشر ترتيب **( العرفاوي، 2021 ،ص 5)**.

**خلاصة:**

نستنتج في نهاية هذا الفصل أن التحصيل الدراسي هو الإنجاز الذي يتحصل عليه الطالب الذي يعبر عنه بالدرجات حيث يوجد تحصيل الحس حركي، معرفي، انفعالي، كما توجد مستويات معدة لتحصيل الدراسي كالتحصيل المنخفض والمتوسط والجيد، كما أن التحصيل الدراسي يتأثر بعدة عوامل سواء داخلية خاصة بالطالب كالذكاء والعامل النفسي والأخرى خارجية بيئية كالأسرة والمدرسة بالإضافة إلى أن التحصيل الدراسي يهدف إلى تقييم التلميذ ومعرفة قدراته.

# الفصل الرابع

# المراهق المتمدرس

**تمهيد:**

تعتبر المراهقة فترة حساسة باعتبارها مرحلة انتقالية يبدا فيها الطفل بالبلوغ و النضج سواء من الناحية الجسمية او العقلية او النفسية، وفي هدا الفصل سوف نتحدث عن مفهوم المراهقة، المراهق المتمدرس، مراحلها بالإضافة الى خصائصها، العوامل المؤثرة فيها، أيضا المشكلات وتحديد السلوكيات في حياة المراهق واهمية دراسة مرحلة المراهق.

## 1-مفهوم المراهقة:

### 1-1-المراهقة لغة:

ترجع نقطه المراهقة لغويا الي الفعل العربي يعني الاقتراب من شيء فالمراهق الغلام فهو مراهق أي يقارب الاحتلام، ورهقن الشيء رهقا قربت منه و تعني هنا يشير الى الاقتراب من النضج **(الراشدي،2018،ص 11)**.

### 1-2-المراهقة اصطلاحا:

عرفت المراهقة تعريفا متعددا ندكر منها عرف فورد بيع المراهقة في موسوعة العلوم الاجتماعية والتي تمتد ما بين البلوغ والوصول الى النضج المؤدي الي الاخصاء الجنسي حيث ستصل الأقسام المختلقة للجهاز الجنسي الي أقصاها في الكفاءة وفي مراحل مختلفة لدورة الحياة وفي الحقيقة تكتمل مرحلة المراهقة الا عندما تصبح جميع العمليات ضرورية للإخصاب والعمل وافراز الناجحة **( زغبي ،2010 ،ص19)**.

ويعرفها أنجلس: بانها الفترة او المرحلة من مراحل النمو الكتاب البشري من بداية البلوغ الجنسي أي نضوج الاعضاء التناسلية لدى الذكر والأنثى وقدرتها علي أداء وظائفها الي الوصول اكتساب النضج وهي بذلك مرحلة انتقالية خلالها يصبح المراهق راشدا اوامرأة راشدة **(رفاعي،2014 ،ص11)**.

يعرفها stanlay hall المراهقة هي الفترة من العمر التي تتميز فيها التصرفات السلوكية للفرد بالعواطف والانفعالات الحادة والتوترات العنيفة **(مزياني، 2012-2011،ص21)**.

**2- المراهق المتمدرس:**

هي المرحلة التي يكون فيها المراهق المتمدرس في مستويات (السنة الاولي والسنة الثانية والسنة الثالثة) من التعليم الثانوي والدي يكون عمره ما بين (15-20) سنة **(بن قفه ناجي، 2017 ،ص67)**.

وتعرف أيضا هودك:

التلميذ الذي يزاول دراسته في المرحلة التعليم الثانوي ويكون عمره الزمني ما بين19-16 سنة ( **عبد الاوي 2019 ،ص714)**.

**3-مراحل المراهقة:**

للمراهقة ثلاثة مراحل زمنية مختلفة ندكر منها

**3-1-المراهقة المبكرة:**

وتمتد بين العمر (11-14سنة) تقريبا وفي هدا المرحلة تتأرجح المراهقة بين رغبتها في التعامل كراشدة وبين رغبتها في اهتمام الاهل بها وفي هده المرحلة يشعر المراهق بضعف الثقة فيها يتعلق بمظهرها الخارجي والتغيرات التي تطرأ عليها **(الجوهري، 2006 ،ص67)**.

وكما يمكننا إطلاق اسم المرحلة جب الشباب على هده الفترة من المراهقة حيث يعتقد المراهق بان الجميع ينظر اليه وصعب على الاهل قناعه وتنعكس حاجة المراهق للمزيد من الحرية على من الأمور فيبدأ برفض جميع أفكار الاهل وكما يبدا المراهق في هذه المرحلة باكتشاف نفسه جنسيا وتزاد حاجته للخصوصية وانفراد بنفسه وقد تبدأ هده المرحلة في غاية العشوائية بالنسبة للأهل ولكن عليهم التحلي بالصبر والإصغاء الي احتياجات أطفالهم **(العراقي،2016،ص ص 21-22)**.

**3-2-المراهقة الوسطى:**

تمتد مرحلة مراهقة الوسطى بين ال عمر15و17سنة تقريبا وهي مرحلة اكتمال التغيرات البيولوجية **(صفوت ،د،ت، ص9)**.

ويطلق على مرحلة التكوين الجسماني حيث يتحول الصبي الى الرجل بالغ وفتاة الى امراة بالغة ومما يصاحب دلك تغيرات ونمو على الصعيد النضج الانفصالي واجتماعي التي تتمثل في **(رزق،2016،ص ص11-12)**.

*الاستقلالية عن السلطة الاهل وانشاء صدقات جديدة.

*نمو الميول الجنسية عبر اكتشافات ذاتي للقدرات الجنسية الذكورية ومنها يحتاج الى مراهبة الاهل.

**3-3-المراهقة المتأخرة:**

تمتد هده المرحلة تقريبا بين 18و21عاما لشباب او فتاة انسانا راشد بالمظهر والتصرفات **(الفيفي،2017،ص10)**.

وفي هده مرحلة تتضمن المهمات الرئيسية للدور الجنسي في المراهقة المتأخرة **(شريم،2009،ص ص 204-205)**:

1-تطور هاما في العلاقات مع الجنس الاخر.

2-تطور التركيز على الاهتمامات المهنية واهداف الحياتية.

وتبدو بين الجنسين واضحة في كلا المجالين فعلى سبيل مثال يصبح اللقاء بالجنس الاخر هاما في المراهقة المتأخرة والنجاح في هدا المضمار يتضمن عناصر مختلفة بالنسبة للجنس.

## 4-خصائص المراهقة:

للمراهقة خصائص عدة ندكر منها:

### 4-1-الخصائص النفسية:

تحدث التحولات الضوئية الفيسيولوجية لدى المراهق بصفة عامة مجموعة من التغيرات النفسية الشعورية اللاشعورية كالإحساس بنوع من الشعور الغامض واضطراب و اللامتوازن بسبب عدم فهم تلك التغيرات فهممها حقيقا والشغور كدلك بتغير داته فيزيولوجيا وعضويا مما يوثر دلك في نفسيته إيجابيا او سلبا ناهيك عن اضطراب تحدثه اثناء ادراك المراهق لداته وجسده مما يولد في الكثير من أحيان حالات التوتر واصطراع وانقباض و التهيج الانفصالي والشعور بالنقص وادا توسلنا بالنظريات النفسية فان مرحلة المراهقة حسب فرويد هي مرحلة الجنسية الراشدة فبعد المرحلة الرجية والقضية ومرحلة الكون الجنسي تبدا الغرائز بشكل جلي في فترة البلوغ **(حمداني، د ،ت ،ص ص42-41)**.

### 4-2-الخصائص الاجتماعية:

يصبح المراهق في هده المرحلة ميالا للاندماج داخل المجتمع حيث تتسع لديه دائرة التنشئة الاجتماعية وخاصة مع انتقاضه من مرحلة الابتدائية الى مرحلة المتوسطة وفي هده السن يكون السلوك الاجتماعي في عملية مستمرة مع تقدم العمر حيث يعتمد مدى نجاح توافقه مع الموافق الاجتماعية الجديد على خبراته السابقة حيث يتصف النمو الاجتماعي للمراهق بمظاهر رئيسية تبدو في تالف للجنسية الاخرين في الخبراء و المشاعر وعندما تكون البيئة الاجتماعية غير مناسبة فان المراهق يسلك سلوك الفور التي تتخلص مظاهره في تمرد المراهق على الراشدين من النظم القائمة على التصعب المناسبة **(صندلي،2012 ، ص85)**.

## 4-3-الخصائص العقلية:

تتميز مرحلة المراهقة بانها تغير تام ونضج في القدرات وفي النمو العقلي مما يؤدي الي ظهور الفروق الفردية المتمايزة بين المراهقين. **(قندوسي، 2012 ،ص138)**

وهناك مظاهر في الخصائص العقلية نذكر منها:

**ا-الذكاء والقدرات الخاصة:**

ففي هده المرحلة يكتمل التكوين العقلي للفرد بصفة عامة كما تظهر فيها القدرات الخاصة فينمو الدكاء وهو القدرة العقلية الفطرية العامة نموا طرديا ويقف هدا النمو عند سن معين خلال هده المرحلة وفي الحقيقة ان النمو العقلي لا يزيد بمقادير ثابتة خلال سنوات عمر الانسان وانما يكون هذا النمو السريع في السنوات الخمس الأولى من حياة الطفل ثم يبطئ بالتدريج بعد ذلك .**(محمود،1981،ص33)**.

**5- العوامل المؤثرة في المراهقة:**

هناك عدة عوامل ثؤثر في المراهقة نذكر منها ما يلي **(غراب،2015،ص ص197-198)**:

**5-1**-أسلوب الترجمة: الدي نشا فيه الطفل في المراحل السابقة والتي مارستها الأسرة والمدرسة.

**5-2**-الصراع بين الإباء والابناء: الناتج عن عدم تفهم الاباء حاجات البناء المعاصرة وعدم القدرة على اشباعها.

**5-3**-الوراثة: تلعب العوامل الوراثية دورا مهما في تشكيل وبناء الشخصية لدى المراهق من حيث البناء الجسمي او العقلي وغيرها.

5-4-افرازات الغدد الصماء: خاصة التي تبدئ عملها مع الاقتراب البلوغ الجنسي مثل الغدد النغمية والشمولية والجنسية.

**5-5**-المناخ وطبيعة الطقس: من الملاحظة ان البلوغ يبدا مبكرا في البلدان الحارة ويتأخر نسبيا في البلدان الباردة.

**5-6**-طبيعة التغذية: فالتغذية الجيدة التي توفر عناصر الغداء الجيد من فيتامينات وبروتينات ونشويات واملاح ومعادن جميعا تؤثر في حياة المراهق.

**5-7**-التكوين الجسمي السليم والصحة العامة.

**5-8**-تقدير الوالدين والمدرسين والأصدقاء والزملاء في المدرسة.

**5-9**-حرية التصرف في الأمور الخاصة مع عدم تدخل الاسرة فيها وتوفير الجو من الثقة والصراحة بين المراهق ووالديه في مناقشة مشاكله الخاصة.

**5-10**-النجاح الدراسي والميولة العقلية الواسعة والقدرات المتنوعة.

**5-11**-تشغل وقت الفراغ بالاشتراك في الأنشطة الاجتماعية والرياضية.

**5-12**-الوضع الاقتصادي للأسرة.

## 6-المشكلات والتحديات السلوكية في حياة المراهق:

يتعرض المراهق للعديد من المشكلات والتحديات أبرزها:

### 6-1-الصراع الداخلي:

يعاني المراهق من صراعات داخلية عديدة منها :صراع بين الاستقلال عن الأسرة والاعتماد عليها بين مخلفات الطفولة و متطلبات الرجولة والأنوثة بين طموحات المراهق وتقصيره اتجاه التزاماته بين غرائزه الداخلية و التقاليد الاجتماعية ، صراع بين ماتعلمه من شعائر و مبادئ و مسلمات دينية و هو صغير وبين تفكيره الناقد الجديد و فلسفته الخاصة للحياة و صراع بين أراء جيله و الأجيال السابقة وتكون معالجة هده المشكلة بإحلال الحوار مكان الصراع والتنافر والعداء، وتفهم وجهة نظر المراهق من قبل الآباء و الإصغاء إليه و الاعتراف بتفرده حتى لو لم يكن الأهل موافقين على أرائه وموافقته **(رزق 2016 ،ص44)**.

### 6-2-الاغتراب والتمرد:

فالمراهق يشكو من أن والديه لا يفهمانه ولدلك يحاول الانسلاخ عن مواقف وثوابت ورغبات الوالدين كوسيلة لتأكيد واثبات تفرده وتمايزه. وهدا يستلزم معارضة سلطة الأهل لأنه يعلا على أي سلطة فوقية أو أي توجيه إنما هو استخفاف لا يطاق بقدراته العقلية التي أصبحت موازية جوهريا لقدرات الراشد والاستهانة بالروح النقدية والتي تدفعه إلى تمحيص الأمور كافة وفق لمقاييس المنطق وبالتالي تظهر لديه سلوكيات التمرد و المكابرة والعناد والتعصب والعدوانية.

الأمور كافة، وفق لمقاييس المنطق وبالتالي تظهر لديه سلوكيات التمرد والمكابرة والعناد والتعصب والعدوانية **(الجبالي، 2016، ص71)**.

**6-3-الخجل والانطواء:**

فالتدليل الزائد أو القسوة الزائدة يؤديان إلى شعور المراهق بالاعتماد على الآخرين في حل مشكلاتهم لكن طبيعة المرحلة تتطلب منه أن يستقل عن الأسرة. و يعتمد على نفسه فتزداد حدة الصراع لديه و يلجا إلى الانسحاب من العالم الاجتماعي و الانطواء و الخجل عند التحدث مع الآخرين **(النجار، 2021 ،ص19-20)**.

**6-4-السلوك المزعج:**

والذي يسببه رغبة المراهق في تحقيق مقاصده الخاصة دون اعتبار للمصلحة العامة وبالتالي قد يصرخ يسرق يركل الصغار ويتصارع مع الكبار يتلف الممتلكات ويجادل في أمور تافهة وكذلك يتورط في المشاكل ,يخرق حق الاستئذان, ولا يهتم بمشاعر غيره **(القواسمة ،خليل، 2019 ،ص38)**.

**6-5-العصبية وحدة الطباع:**

فالمراهق يتصرف من خلال عصبته و عناده يريد أن يحقق مطالبه بالقوة او لعنف الزائد،ويكون متوتر بشكل يسبب الإزعاج الكبير للمحيطين به **(الجبالي، 2016 ،ص8)**.

## 7- أهمية دراسة مرحلة المراهقة:

تعود أهمية دراسة مرحلة المراهقة إلى أنها مرحلة دقيقة فاصلة من الناحية الاجتماعية اد يتعلم فيها الناشئون تحمل المسؤوليات الاجتماعية وواجباتهم كمواطنين في المجتمع ،كما تمثل هده لمرحلة ميلاد جديد للولد أو البنت اد تبدأ فيها مظاهر الرجولة و الأنوثة وتتضح آثار الوراثة والبيئة الطبيعية و الاجتماعية و يبدأ كلا منهما نمطا جديدا في حياته.

تتميز هده الفترة بأنها فترة تغير شامل في جميع جوانب النمو واجتياز المراهق لهده المرحلة بسلام يؤدن بأنه سيكون في حياته صحيح النفس قوي الشخصية أما ادا لم يخرج منها المراهق سليما فان دلك سيؤثر على تكوينه النفسي و سلوكه الاجتماعي في المستقبل و حدوث الكثير من التغيرات الفسيولوجية و النفسية ,وينتقل الفرد إلى الرشد وتمر هذه.

تعود أهمية دراسة مرحلة المراهقة إلى أنها مرحلة دقيقة فاصلة من الناحية الاجتماعية اد يتعلم فيها الناشئون تحمل المسؤوليات الاجتماعية وواجباتهم كمواطنين في المجتمع كما تمثل هده لمرحلة ميلاد جديد للولد أو البنت اد تبدأ فيها مظاهر الرجولة والأنوثة وتتضح آثار الوراثة والبيئة الطبيعية والاجتماعية و كلا منهما نمطا جديدا في حياته.

تتميز هده الفترة أيضا بأنها فترة تغير شامل في جميع جوانب النمو ,واجتياز المراهق لهده المرحلة بسلام يؤدن بأنه سيكون في حياته صحيح النفس قوي الشخصية أما ادا لم يخرج منها المراهق سليما فان دلك سيؤثر على تكوينه النفسي و سلوكه الاجتماعي في المستقبل و حدوث الكثير من التغيرات الفسيولوجية و النفسية ,وينتقل الفرد إلى الرشد وتمر هده المرحلة بسلام دون أن تترك أثار على الشخصية ولابد أن يفهم الوالدين و المربين طبيعة هده المرحلة كما يجب أن تتعاون المؤسسات التقويمية و الإعلامية في توجيه و رعاية المراهقين ويمكن النظر إلى أهمية المرحلة المراهقة أيضا من زاويتين ,زاوية الفرد و زاوية المجتمع فمن زاوية الفرد نجد أنها تمثل مرحلة حرجة في حياة الفرد لأنها الشيء الذي يتجدد فيها مستقبله إلى حد كبير، وهي أيضا الفترة التي يمر فيها بكثير من الصعوبات أو يعاني فيها من الصراعات والقلق ،و يمكن أن ينحرف المراهق في هده المرحلة ادا لم يجد من يساعده على تخطي هده العقبات ,ومن زاوية المجتمع نجد انها فترة يجد فيها الفرد نفسه ليبدا العطاء للمجتمع .ولدلك فان جهة

النظر الاجتماعية تلزمنا ببدل جهد للحفاظ على هده الطاقة البشرية و العمل على تنميتها واستثمارها أفضل استثمار ممكن. **(يونسي ، 2011 – 2012 ، ص ص 126 – 127).**

**خلاصة:**

وفي الأخير نستنتج ان المراهقة مرحلة انتقالية من الطفولة الى الرشد والتي يحدث فيها تحولات وتغيرات مثيرة سواء من الناحية الجسمية او النفسية او العقلية، كما نجد ان هناك مراحل زمنية مختلفة للمراهقة فهناك مراهقة مبكرة ووسطى ومتأخرة ولكل مرحلة ميزتها الخاصة ويمر المراهق بمشكلات وتحديات كالصراع الداخلي والانطواء والخجل وغيرها.

# الجانب الميداني

# الفصل الخامس

# الإطار المنهجي للدراسة

**تمهيد:**

بعد عرضنا للجانب النظري سنقوم في هدا الفصل بعرض الإطار المنهجي لموضوع الدراسة بداية بالدراسة الاستطلاعية، المنهج المعتمد فيها، مجالات الدراسة ثم العينة، أدوات جمع البيانات، الصدق والثبات بالإضافة للأساليب الإحصائية.

## 1-الدراسة الاستطلاعية:

وهي استكشاف توجهات البحث والظروف التي تجري فيها مند البداية حتى تكون صحيحة ملائمة، أي هي تمهيد تخميني للبحث يلجا اليها الباحث. عندما يكون مقدار ما يعرفه عن الموضوع قليلا جدا لا يؤهله لتصميم دراسة وصفية أو تحليلية وأنواع أخرى من الدراسات. **(تمار، 2023، ص17)**.

### 1-1-مجالات الدراسة الاستطلاعية:

بعد موافقة مدير المؤسسة على الطلب تم اجراء الدراسة الاستطلاعية بثانوية 05جويلية 1962 ببلدية واد الزهور سكيكدة حيث تم اجراء مقابلة نصف موجهة مع عينة عشوائية من التلاميذ عددهم 17تلميذا وتلميذة خارج العينة الأساسية وشملت هذه المقابلة 3 اسئلة تتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الحس الحركي والمعرفي والانفعالي (ملحق رقم01)، و كانت استجابات افراد العينة كما يلي:

أ-عرض وتحليل سؤال الاول من المقابلة نصف الموجهة الخاص بتأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الحس الحركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

**الجدول رقم (01):يوضح استجابة افراد العينة الاستطلاعية على السؤال الأول في المقابلة نصف الموجهة.**

| الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الحسي الحركي | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| نعم | 09 | %52.94 |
| لا | 08 | %47.06 |
| المجموع | 17 | 100 |

**التحليل:** من خلال القاء نظرة على هذا الجدول يتضح لنا ان اغلبية الافراد العينة الاستطلاعية يعتبرون وجود تأثير سلبي للألعاب الالكترونية على تحصيلهم الحسي الحركي بنسبة **52.94%** حيث كانت اجابتهم من خلال المقابلة ان هناك من يعانون من الام في الراس والرقبة والعمود الفقري خصوصا العينين واليدين ودلك راجع لعدم تنظيم وقت اللعب والسهرات اما بالنسبة للأفراد العينة التي يعتبرون ان الالعاب الالكترونية لا تؤثر على تحصيلهم الحسي الحركي كانت نسبة 47.06% وهدا بسبب الاستعمال المنظم للألعاب الالكترونية.

**ب** –عرض وتحليل سؤال الثاني من المقابلة نصف الموجهة الخاص بتأثير السلبي الألعاب الالكترونية التحصيل الدراسي المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

**الجدول رقم (02):** يوضح استجابة الافراد العينة الاستطلاعية على السؤال الثاني في المقابلة نصف الموجهة.

| الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل المعرفي | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| نعم | 10 | %58.82 |
| لا | 07 | %41.18 |
| المجموع | 17 | %100 |

**التحليل:** من خلال القاء نظرة على هدا الجدول يوضح لنا ان اغلبية افراد العينة الاستطلاعية يعتبرون وجود تأثير سلبي للألعاب الالكتروني على تحصليهم المعرفي حيث كانت اجابتهم بنعم بنسبة **58.82%** بسبب فقدانهم القدرة على التركيز والنسيان فعندما يكون الأستاذ يشرح الدرس هؤلاء التلاميذ يجدون صعوبة في التركيز واما بالنسبة لأفراد العينة الدين يعتبرون ان الألعاب الالكترونية تؤثر على تحصيلهم المعرفي هم بنسبة**41.18%** وذلك بسبب تنظيمهم للوقت بين اللعب والدراسة.

**ح** –عرض وتحليل السؤال الثالث من المقابلة النصف موجهة الخاص بالتأثير السلبي اللألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الانفعالي.

**الجدول رقم (03): يوضح استجابة افراد العينة الاستطلاعية في السؤال في مقابلة النصف موجهة**

| الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الانفعالي | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| نعم | 09 | 52.94 |
| لا | 08 | %47.06 |
| المجموع | 17 | %100 |

**التحليل:** من خلال القاء نظرة على هدا الجدول يتضح لنا ان اغلبية افراد العينة الاستطلاعية يعتبرون وجود تأثير سلبي للألعاب الالكترونية على تحصيلهم الانفعالي بنسبة **52.94 %**كانت اجابتهم نعم وذلك من خلال القيام بعدة تصرفات بتكسير الهاتف او الشتم بالإضافة للتوتر او الغضب عند الخسارة والفرح عند الفوز اما بالنسبة لأفراد العينة الدين يعتبرون ان الألعاب لا تؤثر سلبا على تحصيلهم الانفعالي فكانت اجابتهم بنسبة **47.06%** فهم لا يشعرون بشيء كالغضب بسبب استعمالهم لها بغرض التسلية فقط.

## 2–منهج الدراسة:

تم الاعتماد على المنهج الوصفي في دراستنا الحالية الموسومة ب الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي لأنها بصدد استكشاف التأثير السلبي والايجابي للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

فالمنهج الوصفي: هو مجموعة الإجراءات البحثية التي تتكامل في وصف ظاهرة او موضوع اعتمادا على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفه ومعالجتها وتحليلها تحليلا كاملا ودقيقا لاستخلاص دلالتها والوصول اليها **(المشهداني، 2019، ص126)**.

وأيضا محاولة الوصول الى معرفة دقيقة وتفصيلية لعناصر مشكلة او ظاهرة قائمة للوصول لفهم افضل و ادق الإجراءات المستقبلية الخاصة به **(المحمودي ،2019، ص46)**.

## 3-حدود الدراسة:

تحتوي هذه الدراسة على أربعة حدود، يمكن توضيحها فيما يلي:

### 3-1-الحد المكاني:

أجريت هذه الدراسة بثانوية 05جويلية1962وادي الزهور التابعة لمديرية التربية لولاية سكيكدة **ملحق رقم(02)**

### 3-2-الحد الزمني:

أجريت هذه الدراسة الحالية ميدانيا من أفريل الى ماي خلال السنة الجامعية 2023-2024.

### 3-3-الحد البشري:

اجريت هذه الدراسة الحالية على عينة مقدرة ب 60 تلميذا وتلميذة بثانوية 05جويلية 1962.

### 3-4-الحد الموضوعي:

أجريت هذه الدراسة بإحدى ثانويات ولاية سكيكدة وتبقى نسبية

## 4-عينة الدراسة:

### 4-1-العينة:

هي جزء من مجتمع البحث يتم اختيارها وفق قواعد خاصة بحيث تكون العينة مسحوبة ممثلة قدر الإمكان المجتمع الدراسة **(النعيمي ،البياتي، خليفة،2015،ص78)**.

### 4-2-طريقة اختيار العينة:

بما اننا نهدف الى التعرف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الثانوي، فان طبيعة موضوع الدراسة تؤدي بينا الى اختيار العينة بطريقة العينة العشوائية

**وتعرف العينة العشوائية:** بأنها العينة التي يكون فيها اختبار جميع المفردات متساوون ومعروفون **(متولي،2008 ،ص110)**.

والاشتقاق العينة الممثلة للمجتمع الأصلي المتكون من:248 نأخذ نسبة 24**%** من العدد الإجمالي للتلاميذ.

$\frac{24\times248}{100} = 59{,}52$ أي 60 أي العدد الإجمالي للعينة قبل التطبيق هو 60.

## 5-أدوات جمع البيانات:

الأدوات المستخدمة في هذه دراسة المقابلة النصف موجهة والاستمارة.

### 5-1-المقابلة:

و تعرف المقابلة على انها عبارة عن حوار او محادثة او مناقشة تكون بين الباحث عادة من جهة شخص او اشخاص اخرين من جهة أخرى و ذلك بغرض التوصل الى معلومات تعكس حقائق او مواقف محددة يحتاج الباحث في التواصل ليها و الحصول عليها في اهداف بحثه **(القندلجي، 2020 ،ص171)**.

وقد اعتمدنا على مقابلة نصف موجهة لإجراء الدراسة الاستطلاعية

و يكون فيها الباحث على علم مسبق بشيء عن الموضوع و يريد ان يستوضح من الحوث و فيها يدعى المستوجب الإجابة على النحو الشامل بخدمات واسلوبه الخاص على موضوع البحث و يقوم بطرح سؤالا توضيحيا على المبحوث **(ابراش،2008،ص268)**.

### 5-2-الاستمارة:

هي أداة البيانات المبحثين المعنيين بالظاهرة او مشكلة محل البحث وتعد الاستمارة بين الباحث والمبحوث وتكون في مجموع من الأسئلة مرتبة حول موضوع معين وترسل لأشخاص معنيين بالبريد او يجرى تسليمها باليد للحصول على أجوبة الأسئلة. **(ابراش، 2008 ،ص169)**.

وتعرف أيضا على انها تقنية مباشرة على للتقصي العلمي وتستعمل لآراء الافراد وتسمح باستجواب هم بطريقة موجهة والقيام بسحب كمية بهدف إيجاد علاقات رياضية والقيام بمقارنات رقمية.

**(انجرس ،2008،،ص204)**

قمنا في دراستنا هذه باعتمادعلى استمارة تحتوي على 27 عبارة ثلاثية البدائل موافق وغير موافق، محايد مقسمة الى ثلاث محاور كالتالي:

أ-**المحور الاول:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الحركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي تحتوي على 9 بنود من 1 الى 9.

ب-**المحور الثاني:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوي تحتوي على 9 بنود من10 الى 18.

ج-**المحور الثالث:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الانفعالي لدى تلاميذ التعليم الثانوي تحتوي على 9 بنود من 19 الى 27.

**6-الصدق والثبات:**

سنحاول عرض صدق وثبات الاستمارة

**6-1-الصدق:**

يعرف الصدق على انه أساس كل أداة وهو درجة الصحة التي تقيس بها الأداة ما اعدت لقياسه تهتز كثيرا ثقة المجتمع الباحثين في أي أداة يعوزها الصدق وبالنسبة لاستبيان يمكن التأكد من خلال اتباع أساليب معينة **(أبو زايدة، 2018 ،ص128)**.

يستطيع الباحث ان يعزز من صدق الاستبيان في قياس ما اعد لقياسه باعتماد على عدد من الخبراء التي تمكنهم من الحكم على صحة فقرات الاستبيان في قياس ما اعد لقياسه كما ان هذه اللجنة من المحكمين توجه الباحث لنقاط ضعف الاستبيان من خلال اللغة وصيغة الفقرات.**(أبو زايدة 2018ص129)**

وبعد بناء الاستمارة الأولية للدراسة ،تم عرضها على الأستاذ المشرف عبد الله عثمانية وتقديمه لبعض الملاحظات والتعديلات والتي تحقق من صدق الاستمارة تم عرضها على مجموعة من الأساتذة المحكمين. **ملحق رقم(04)**

كانت اغلب ملاحظاتهم يتعلق بحذف الجمل والعبارات التي لها نفس المعنى وإعادة صياغة بعض العبارات لصدق الاستمارة اعتمدنا على معادلة لوشي:

$$\text{م} = \frac{\frac{\text{ع}}{2} - \text{ع ت}}{\frac{\text{ع}}{2}}$$

صدق البنود =عدد المحكمين يقيس –عدد المحكمين لا يقيس /عدد المحكمين.

صدق المحكمين =مجموع صدق البنود /عدد البنود.

بعد حساب المعادلة الخاصة بكل بند تحصلنا على صدق اغلبية البنود من المحكمين وعدم الصدق

في بعض البنود كما موضحة في الجداول التالية:

**جدول رقم (04): يوضح البنود التي تقيس ولا تقيس في المحور الأول:**

**المحور الأول:** التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية التحصيل الدراسي الحسي الحركي.

| رقم البند | يقيس | لا يقيس | النتيجة | الحكم |
|---|---|---|---|---|
| **1** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **2** | 03 | 02 | 0,2 | غير مقبول |
| **3** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **4** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **5** | 03 | 02 | 0,2 | غير مقبول |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **6** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **7** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **8** | 04 | 01 | 0,6 | مقبول |
| **9** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **10** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **11** | 05 | 0 | 01 | مقبول |

نلاحظ من خلال الجدول ان البند (02) والبند (05)لا يقيس في الاستمارة و بالتالي يتم حدفهم.

**المحور الثاني:** التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي المعرفي.

| رقم البند | يقيس | لا يقيس | النتيجة | الحكم |
|---|---|---|---|---|
| **1** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **2** | 04 | 01 | 0,6 | مقبول |
| **3** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **4** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **5** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **6** | 02 | 03 | 0,2 | غير مقبول |
| **7** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **8** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **9** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **10** | 03 | 2 | 0,2 | غير مقبول |
| **11** | 05 | 0 | 01 | مقبول |

نلاحظ من خلال الجدول ان البند (06) والبند (10) لا يقيس في الاستمارة بالتالي يتم حدفهم.

**المحور الثالث:** التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية التحصيل الدراسي الانفعالي.

| رقم البند | يقيس | لا يقيس | النتيجة | الحكم |
|---|---|---|---|---|
| **1** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **2** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **3** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **4** | 03 | 02 | 0,2 | غير مقبول |
| **5** | 04 | 01 | 0,6 | مقبول |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **6** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **7** | 04 | 01 | 0,6 | مقبول |
| **8** | 05 | 0 | 01 | مقبول |
| **9** | 04 | 01 | 0,6 | مقبول |
| **10** | 04 | 01 | 0,6 | مقبول |
| **11** | 04 | 01 | 0,6 | مقبول |

نلاحظ من خلال الجدول ان البند (04) لا يقيس في الاستمارة يتم حدفهم.

## 6-2-الثبات:

يقصد به ثبات الاختبار ان تكون أدوات القياس على درجة عالية من دقة والاتقان والاتساق والاطراء فيما تزودنا به فأن الثبات في الاتساق مجموعة درجات الاختبار التي فعلا قاست ما يجب قياسه **(الجبلي 2024، ص113)**.وقد طبقنا هذه الاستمارة بعد عرضها على المحكمين وضبطها في صورتها النهائية عينة مستقلة 15تلميذا وتلميذة في ثانوية 05جويلية 1962

**جدول رقم (05): يوضح حساب ثبات الاستمارة:**

| المحاور | عدد البنود | قيمة الفا كرو نباخ |
|---|---|---|
| **الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على تحصيل الدراسي الجزئي** | **9** | **0.57** |
| **الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي المعرفي** | **9** | **0.71** |
| **الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي الانفعالي** | **9** | **0.56** |
| **الاستثمار ككل** | **27** | **0.66** |

وقد تحصلنا على قيمة ألفا كرونباخ 0.66 وهي قيمة جيدة ،وبالتالي فان الاستمارة في صورتها النهائية تحتوي على 27بند مقسمة على 03محاور **(ملحق رقم 05 )**

## 7-الأساليب الإحصائية:

اعتمدنا لانجاز هذه الدراسة على العديد من الأساليب الإحصائية، وهي كالتالي.

### 1-معادلة لوشي:

تهدف هده المعادلة التي تطرقنا اليها في العنصر الى حساب طبق المحتوى بعض العرض الاستثمار على مجموعة من المختصين بغرض تحكيمها وفي حساب الصدق المحتوى ينبغي ان نضع في اعتبارنا درجة المناسبة نوع المفردات لقياس ما وضعت لقياسه ودرجة شمول عينيه المفردات والطريقة التي تقاس بها المحتويات مجال الاستثمار **(عثمانية، 2018 -2019،ص 189)**

### 7-2-النسب المئوية:

ثم استعمالها في حساب استجابة افراد العينة على بنود محاور الاستثمار ضافة الى تحليل الشلة المقابلة تصنف الموجهة في الدراسة الاستطلاعية من خلال المعادلة التالية النسبة =التكرار *100/العينة **(عثمانية، 2018، 2019، ص189).**

**7-3 -المتوسط الحسابي:** الوسط الحسابي هو أكثر مقاييس النزعة المركزية استخداما وهو المعدل الحسابي بمجموعة من القيم او الدرجات ويرمز له برمز ويمكن حساب الوسط الحسابي باستخدام المعادلة الاتية:**(غرايبية،2016،ص52 )** $\bar{x} = \frac{1}{n}\sum_{i=1}^{n} x_i = \frac{1}{n}(x_1 + \cdots + x_n).$

## 7-3-الانحراف المعياري:

هومن اهم المقاييس التشتت وهو يدل على انحراف القيم او الدرجات عن أحد متوسطاتها وهو غالبا المتوسط الحسابي وفي منحنى التوزيع والتكراري تكون للدرجات تعلوا المتوسط قيمة الموجبة وللدرجات التي تقع دونه قيمه سالبة ونستفيد من الانحراف المعياري في معرفة مدى تجانس افراد المجموعة والانحراف المعياري تقدير دقيق لدرجة التشتت وانه الجدر التربيعي لمجموع المربعات الانحراف ويمكن حساب الانحراف المعياري باستخدام المعادلة التالية: $\sigma = \sqrt{\frac{1}{N}\sum_{i=1}^{N}(x_i - \bar{x})^2}$. **(حمود، 2023 ، ص 167)**

## 7-4-التكرارات:

هي وسيلة لتصنيف البيانات التي سبق التي جمعها الباحث الا ان هدا الأخير هو الدي يختار فئات التي يحددها لنفسه في تصفية لبيانا ته ادن تعدف توزيع التكرار هو ترتيب البيانات تقيسها يسهل إدراك ما بينها من علاقات **(بو سعيد، 2001، 2002،ص 153)**.

## 7-5-ألفا كرو نباخ:

يعد معامل ألفا كرو نباخ الشكل الأكثر شيوعا لاختبار معامل الثبات للاتساق الداخلي وتتراوح قيم معامل ألفا كرو نباخ بين(0-1)بحيث تشير القيمة(01) الى ارتباط تعيين المتغيرات في حيث ان القيمة (d) تشير الى عدم وجود ارتباط المتغيرات (المبيضين،2016،ص65).

## الخلاصة:

لقد قمنا في هذا الفصل الى التطرق للجانب المنهجي، يضم للدراسة الاستطلاعية المنهج والعينة بالإضافة الى الأدوات التي تم استخدامها حتى تكون النتائج أقرب للواقع وسنقوم في الفصل الموالي بعض النتائج والتعليق عليها، ثم تحليلها وتفسيرها.

# الفصل السادس

# عرض وتحليل وتفسير نتائج الدراسة

**تمهيد:**

بعد تعرضنا للجانب النظري وإجراءات الدراسة الميدانية، سنتعرض في هذا الفصل للنتائج المتحصل عليها والتعليق عليها وبعدها سنحاول تحليلها وتفسيرها في ضوء الدراسات السابقة والجانب النظري.

## 1-عرض نتائج الدراسة والتعليق عليها:

نعتمد في العرض والتعليق على استجابات افراد العينة على الاستمارة النهائية للدراسة، على التكرارات والنسب المئوية وكذا قيم المتوسط الحسابي التي تبين مستوى كل مؤشر بين عبارات المحاور بالاستناد الى المتوسط المرجح (الوزني).

**جدول رقم (06): يوضح المرجح الوزني لمحاور الاستمارة:**

| المستوى | المتوسط الحسابي |
|---|---|
| ضعيف | 1-1,66 |
| متوسط | 1,67-2,33 |
| مرتفع | 2,34-3 |

تفسير النتائج بعد عرض استجابة افراد العينة على بنود محاور الاستمارة سنحاول التعليق عليها

### 1-1- عرض وتعليق على استجابة أفراد العينة على بنود المحور الأول الخاص بـ:

التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي الحسي الحركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

- يحتوي هذا المحور من الاستمارة على (09) بنود من 1 إلى 9 بعد التحكيم النهائي عليها وسنحاول من خلال هذه البنود عرض استجابة أفراد العينة والتعليق عليها وفق ما يلي:

**أ- البند رقم (01): الخاص بالعجز عن الاستعمال السليم لأدوات المادة.**

**جدول رقم (07): يوضح استجابة أفراد العينية على البند (1):**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 20 | % 33.33 | 2,11 | 0,87 |
| غير موافق | 27 | % 45 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| محايد | 13 | % 21.67 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا في هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف لا يجدون صعوبة في الاستعمال السليم لأدوات المادة بـ 45% في المقابل هناك 33,33 % موافقين حيث يجدون صعوبة في الاستعمال السليم لأدوات المادة بينما 21,67 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكده المتوسط الحسابي 2,11 المتوسط وقيمة الانحراف المعياري 0,87التي تظهر تشتتا محدودا، وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة

**ب- البند رقم (2): الخاص بعدم القدرة على التآزر البصري.**

**جدول رقم (08): يوضح استجابة أفراد العينة على البند (2)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 36 | % 60 | 1,65 | 0,85 |
| غير موافق | 15 | % 25 | | |
| محايد | 9 | % 15 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف غير قادرين على التآزر البصري بنسبة 60% وفي المقابل 25% غير موافقين بمعنى غير قادرين على التآزر البصري وأما 15 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض بـ 1.65 وقيمة الانحراف المعياري 0.85 الي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ج- البند رقم (3): الخاص بالشعور بآلام في الظهر.**

**جدول رقم (09): يوضح استجابة أفراد العينة على البند (3)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 36 | % 60 | 1,66 | 0,86 |
| غير موافق | 16 | 26,67 % | | |
| محايد | 8 | 13,33 % | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينية وهي تقترب من النصف يعانون من آلام في الظهر بنسبة 60% في المقابل 26,62 % غير موافقين بمعنى أنهم لا يشعرون بآلام في الظهر في حين أنه 13,33 % كانوا محايدين هذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط بـ 1,66 و قيمة الانحراف المعياري 0,86 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**د- البند رقم (4): الخاص بعدم القدرة على التآزر الحسي الحركي.**

**جدول رقم (10): جدول يوضح استجابة أفراد العينة على البند (4).**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 25 | % 41,67 | 1,96 | 0,89 |
| غير موافق | 23 | % 38,33 | | |
| محايد | 12 | % 20 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة لديهم صعوبة على التآزر الحسي الحركي بنسبة 41,67 % في المقابل 38,33 %غير موافقين بمعنى ليس لديهم صعوبة على التآزر الحسي الحركي في حين أن 20 % كانوا محايدين وهذا ما تأكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط1,96 وقيمة الانحراف المعياري 0,89 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**هـ- البند رقم (05):** الخاص بعدم القدرة على بذل المجهود داخل القسم.

**جدول رقم (11):** جدول يوضح استجابة أفراد العينة على البند (5)

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 31 | % 51,67 | 1,86 | 0,93 |
| غير موافق | 23 | % 38,33 | | |
| محايد | 6 | % 10 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف لا يقومون ببذل المجهود داخل القسم بنسبة 51,67 % في المقابل 38,33 % لديهم القدرة بذل المجهود داخل القسم في حين 10 % كانوا محايدين هذا ما يؤكده قيمة المتوسط 1,86 وقيمة الانحراف المعياري 0,93 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**و- البند رقم (06):الخاص بالشعور بالخمول داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (12): جدول يوضح استجابة أفراد العينة على البند (6)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 34 | % 56,67 | 1,73 | 0,89 |
| غير موافق | 18 | % 30 | | |
| محايد | 8 | % 13,33 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد الغنية وهي تقترب من النصف يشعرون بالخمول داخل الفصل الدراسي بنسبة 56,67 % في المقابل 30% العكس لا يشعرون بالخمول داخل الفصل الدراسي في حين 13,33 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكد قيمة المتوسط الحسابي المتوسط1,73 وقيمة الانحراف المعياري 0,89 التي تظهر تشتتاً محدوداً وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ز- البند رقم (7): الخاص بصعوبة التآزر السمعي.**

**جدول رقم (13): جدول يوضح استجابة أفراد العينة على البند (7)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 27 | % 45 | 1,95 | 0,92 |
| غير موافق | 24 | % 40 | | |
| محايد | 9 | % 15 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينية وهي تقترب من النصف لديهم صعوبة في التآزر السمعي بنسبة 45 % في المقابل 40% العكس ليس لديهم صعوبة في التآزر السمعي في حين 15 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط1,95 وقيمة الانحراف المعياري 0,92 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ح- البند رقم (08): الخاص بالشعور بآلام في الرأس.**

**جدول رقم (14): جدول يوضح استجابة أفراد العينة على البند (8)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 40 | % 60,67 | 1,58 | 0,86 |
| غير موافق | 15 | % 25 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| محايد | 5 | % 8,33 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:** يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف يشعرون بآلام في الرأس بنسبة 66,67 % في المقابل 25 % لا تشعرون بآلام في الراس في حين 8.33 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض1,58 وقيمة الانحراف المعيارية 0,84 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ط- البند رقم (09):الخاص بصعوبة الكتابة.**

**جدول رقم (15): جدول يوضح استجابة أفراد العينة على البند (9)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 15 | % 25 | 2,33 | 0,84 |
| غير موافق | 35 | % 58,33 | | |
| محايد | 10 | % 16,67 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذ الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف لا يجدون صعوبة في الكتابة بنسبة 58,33 % في المقابل 25 % كانت العكس لديهم صعوبة الكتابة في حين 16,67 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط 2,33 وقيمة الانحراف المعياري 0,84 التي تظهر شتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**1-2-عرض والتعليق على استجابة أفراد العينة على بنود المحور الثاني الخاص بـ:**

التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

– يحتوي هذا المحور من الاستمارة على (9) بنود من10 إلى 18بعد التحكيم النهائي عليها، وسنحاول من خلال هذه البنود عرض استجابة أفراد العينة والتعليق عليها وفق ما يلي:

**أ– البند رقم (10): الخاص بعدم القدرة على التحليل.**

**جدول رقم (16): يوضع استجابة أفراد العينة على البند(10)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 25 | % 41,67 | 1,95 | 0,88 |
| غير موافق | 22 | % 36,67 | | |
| محايد | 13 | % 21,66 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة تقرب من النصف لديهم على القدرة على التحليل بنسبة 41,67 % في المقابل 36,67 % غير موافقين بمعنى ليست لديهم عدم القدرة على التحليل في حين أن 21,66 % محايدين و هذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط1,95 وقيمة الانحراف المعياري 0,88 التي تظهر تشتتا محدوداً وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ب– البند رقم (11): الخاص بتشتت الانتباه.**

**جدول رقم (17): يوضح استجابة أفراد العينة على البند(11)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 28 | % 46,67 | 1,91 | 0,91 |
| غير موافق | 23 | % 38,33 | | |
| محايد | 9 | % 15 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف لديهم تشتت في الانتباه بنسبة 46,67 % في المقابل 38,33 % غير موافقين بمعنى ليس لديهم تشتت الانتباه في حين أن 15 % محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوس 1,91 وقيمة الانحراف المعياري 0,91 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ج- البند رقم (12):الخاص بصعوبة في الاستيعاب.**

**جدول رقم (18): يوضح استجابة أفراد العينية على البند رقم(12)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 27 | % 45 | 1,90 | 0,88 |
| غير موافق | 21 | % 35 | | |
| محايد | 12 | % 20 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينية وهي تقترب من النصف لديهم صعوبة في الاستيعاب بنسبة 45 % في المقابل 35 % لديهم قدرة على الاستيعاب في حين كانوا محايدين بنسبة 20 % ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المرتفع 1,90 وقيمة الانحراف المعياري 0,88 الي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**د- البند رقم (13): الخاص بعجز في التذكر.**

**جدول رقم (19): يوضح استجابة أفراد العينة على البند رقم (13)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 31 | % 51,67 | 1,8 | 0,89 |
| غير موافق | 19 | % 31,67 | | |
| محايد | 10 | % 16,66 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف ليهم عجز في التذكر بنسبة 51,67 % في المقابل 31,67 % ليست لديهم عجز في التذكر في حين كانوا محايدين بنسبة 16,66 % وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط1,80 وقيمة الانحراف المعياري 0,89 والتي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**هـ- البند رقم (14):الخاص بعدم القدرة على حل الواجبات المنزلية**

**الجدول رقم (20): يوضح استجابة أفراد العينية على البند رقم (14)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 40 | % 66,67 | 1,61 | 0,89 |
| غير موافق | 17 | % 28,33 | | |
| محايد | 3 | % 5 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف لديهم صعوبة في حل الواجبات المنزلية بنسبة 66,67 % في المقابل العكس 28,33 % ليست لديهم صعوبة في حل الواجبات المنزلية في حين 5 % محايدين و هذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المرتفع 1,61 وقيمة الإنحراف المعياري 0,89 و التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**و- البند رقم (15): الخاص بصعوبة الفهم.**

**جدول رقم (21): يوضح استجابة أفراد العينة على البند رقم (15)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 24 | % 40 | 2,01 | 0,90 |
| غير موافق | 25 | % 41,67 | | |
| محايد | 12 | % 18,33 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة تقترب من النصف لديهم صعوبة في الفهم بنسبة 41,67 % في المقابل العكس 40 % من أفراد العينة ليس لديهم صعوبة في الفهم، في حين أن 18,33 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط 2,01 وقيمة الانحراف المعياري 0,90 و التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ز- بند رقم (16): الخاص بعدم القدرة على التركيز.**

**جدول رقم (22): يوضح استجابة أفراد العينية على البند رقم (16)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 39 | % 65 | 1,56 | 0,82 |
| غير موافق | 13 | % 21,67 | | |
| محايد | 8 | % 13,33 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة و هي تقترب من النصف لديهم صعوبة في التركيز بنسبة 65 % في المقابل 21,67 % غير موافقين بمعنى ليس لديهم صعوبة في التركيز، في

حين أن 13,33 % محايدين و هذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض . 1,56 و قيمة الانحراف المعياري0.82التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ح- بند رقم (17): الخاص بعدم القدرة على المشاركة في حل التمارين داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (23): يوضع استجابة أفراد العينة على البند رقم (17)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 28 | % 46,67 | 1,95 | 0,93 |
| غير موافق | 25 | % 41,67 | | |
| محايد | 7 | % 11,66 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة و هي تقترب من النصف لديهم صعوبة على المشاركة في حل التمارين داخل الفصل الدراسي بنسبة 46,67 % في المقابل 41,67 % غير موافقين بمعنى ليس لديهم صعوبة على المشاركة في حل التمارين داخل الفصل الدراسي، في حين أن 11,66 % محايدين و هذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط بـ 1,95 و قيمة الإنحراف المعياري 0,93 وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ط- البند رقم (18):الخاص بعجز على منافسة الزملاء في القسم.**

**جدول رقم (24): يوضح استجابة أفراد العينية على البند (18)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الإنحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 24 | % 40 | 1,98 | 0,88 |
| غير موافق | 23 | % 38,33 | | |
| محايد | 13 | % 21,67 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **المجموع** | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف لديهم عجز على منافسة الزملاء في القسم بنسبة 40 % في المقابل العكس 38,33 % ليس لديهم عجز على منافسة الزملاء في القسم، في حين أن 21,67 % من أفراد العينة كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط1,98 وقيمة الانحراف المعياري 0,88 والتي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**1-3- عرض والتعليق على استجابة أفراد العينية على بنود المحور الثالث الخاص بـ:**

التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الانفعالي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

- يحتوي هذا المحور من الاستمارة على (09) بنود من19 إلى27 بعد التحكيم النهائي عليها، وسنحاول من خلال هذه البنود عرض استجابة أفراد العينة والتعليق عليها وفق ما يلى:

**أ- البند رقم (19): الخاص بالرغبة في العدوانية اتجاه التلاميذ.**

**جدول رقم(25): يوضح استجابة أفراد العينية على البند(19)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| **موافق** | 17 | % 28,33 | 2,16 | 0,83 |
| **غير موافق** | 27 | % 45 | | |
| **محايد** | 16 | % 26,67 | | |
| **المجموع** | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف ليس لديهم الرغبة في العدوانية اتجاه التلاميذ بنسبة 45 % في المقابل العكس 28,33 % كان لديهم الرغبة في العدوانية اتجاه

التلاميذ، في المقابل أن 26,67 % من أفراد العينة كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي االمتوسط بـ 2,16 وقيمة الانحراف المعياري 0,83 والتي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ب- البند رقم (20): الخاص بالرغبة في العدوانية اتجاه الأساتذة.**

**جدول رقم (25): يوضح استجابة أفراد العينية على البند (20)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 14 | % 23,33 | 2,33 | 0,82 |
| غير موافق | 34 | % 56,67 | | |
| محايد | 12 | % 20 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف ليس لديهم الرغبة في العدوانية اتجاه الأساتذة بنسبة 56,67 % في المقابل العكس 23,33 % لديهم الرغبة في العدوانية اتجاه الأساتذة، في المقابل أن 20 % من أفراد العينة كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط 2,33 وقيمة الانحراف المعياري 0,82التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ج- البند رقم (21): الخاص بالشعور بالقلق داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (26): يوضح استجابة أفراد العينية على البند (21)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 42 | % 70 | 1,53 | 0,84 |
| غير موافق | 14 | % 23,33 | | |
| محايد | 4 | % 6,67 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تفوق النصف يشعرون بالقلق داخل الفصل الدراسي بنسبة 70 % في المقابل العكس 23,33 % لا يشعرون بالقلق داخل الفصل الدراسي، في حين أن 6,67 % كانوا محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض بـ 1,53 وقيمة الانحراف المعياري 0,84التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**د- البند رقم (21): الخاص بالشعور بالملل داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (27): يوضح استجابة أفراد العينية على البند** (4)

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 51 | % 85 | 1,26 | 0,64 |
| غير موافق | 7 | % 11,67 | | |
| محايد | 2 | % 3,33 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة و هي تفوق النصف يشعرون بالملل داخل الفصل الدراسي بنسبة 85 % في المقابل العكس 11,67 % لا يشعرون بالملل داخل الفصل الدراسي، في حين أن 3,33 % كانوا محايدين و هذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض بـ 1,26 و قيمة الانحراف المعياري 0,64 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**هـ- البند رقم (23): الخاص بالرغبة في الانطواء داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (28): يوضح استجابة أفراد العينية على البند** (23)

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 26 | % 43,33 | 1,98 | 0,67 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **غير موافق** | 25 | % 41,67 | | |
| **محايد** | 9 | % 15 | | |
| **المجموع** | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تقترب من النصف لديهم الرغبة في الانطواء داخل الفصل الدراسي بنسبة 43,33 % في المقابل أن 41,67 % من أفراد العينة ليس لديهم الرغبة في الانطواء داخل الفصل الدراسي، في حين أن 15 % محايدين وهذا ما يؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسط بـ 1,98 وقيمة الانحراف المعياري 0,67 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**و- البند رقم (24): الخاص بالشعور بالكراهية داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (29): يوضح استجابة أفراد العينية على البند** (24)

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| **موافق** | 25 | % 41,67 | 1,96 | 0,89 |
| **غير موافق** | 23 | % 38,33 | | |
| **محايد** | 12 | % 20 | | |
| **المجموع** | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة والتي تقترب من النصف يشعرون بالكراهية داخل الفصل الدراسي بنسبة 41,67 % في المقابل 38,33 % من أفراد العينة لا يشعرون بالكراهية داخل الفصل الدراسي، في حين أن 20 % كانوا محايدين وهذا ما تؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض بـ 1,96 وقيمة الانحراف المعياري 0,89 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ز- البند رقم (25): الخاص بالشعور بالغضب داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (30): يوضح استجابة أفراد العينية على البند** (25)

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 34 | % 56,67 | 1,88 | 0,90 |
| غير موافق | 18 | % 30 | | |
| محايد | 8 | % 13,33 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تفوق النصف يشعرون بالغضب داخل الفصل الدراسي بنسبة 56,67 % في المقابل العكس 30 % لا يشعرون بالغضب داخل الفصل الدراسي، في حين أن 13,33 % كانوا محايدين وهذا ما تؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض بـ 1,88 وقيمة الانحراف المعياري 0,90 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ح- البند رقم (26): الخاص بالشعور بالتوتر داخل الفصل الدراسي.**

**جدول رقم (31): يوضح استجابة أفراد العينية على البند** (26)

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 37 | % 61,67 | 1,68 | 0,90 |
| غير موافق | 18 | % 30 | | |
| محايد | 5 | % 8,33 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة وهي تفوق النصف يشعرون بالتوتر داخل الفصل الدراسي بنسبة 61,67 % في المقابل العكس 30 % لا يشعرون بالتوتر داخل الفصل الدراسي، في حين أن 8,33 % كانوا محايدين وهذا ما تؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض بـ 1,68 وقيمة الانحراف المعياري 0,90 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

**ط- البند رقم (27): الخاص بضعف التحفيز.**

**جدول رقم (32): يوضح استجابة أفراد العينية على البند (9)**

| البدائل | التكرارات | النسبة % | المتوسط الحسابي | الإنحراف المعياري |
|---|---|---|---|---|
| موافق | 39 | % 65 | 1,58 | 0,84 |
| غير موافق | 14 | % 23,33 | | |
| محايد | 7 | % 11,67 | | |
| المجموع | 60 | % 100 | | |

**التعليق:**

يظهر لنا هذا الجدول أن عدد معتبر من أفراد العينة و هي تفوق النصف يشعرون بضعف التحفيز بنسبة 65 % في المقابل العكس 23,33 % لا يشعرون بضعف التحفيز، في حين أن 11,67 % كانوا محايدين و هذا ما تؤكده قيمة المتوسط الحسابي المنخفض بـ 1,58 و قيمة الانحراف المعياري 0,84 التي تظهر تشتتا محدودا وبالتالي استجابة أفراد العينة متجانسة.

## 2- تفسير نتائج الدراسة:

بعد عرض استجابات أفراد العينة على بنود الاستمارة على المحاور الثلاثة والتعليق عليها سنحاور تفسير النتائج وفق مايلي:

### 2-1-اختبار الفرضيات:

سنحاول اختبار الفرضيات من خلال النتائج المتحصل عليها

### أ-اختبار الفرضية الفرعية الاولى:

التي نصها تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الحس حركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي، بما أن هناك 48.86% من أفراد العينة استجابوا بموافق، حيث كان لديهم صعوبات في التآزر البصري والتآزر الحس الحركي والشعور بآلام في الرأس والظهر بالإضافة إلى الشعور بالخمول، وبما أن 36.30% استجابوا بغير موافق ،حيث لم يكن لهم صعوبة في الكتابة ولا عجز على الاستقبال السليم أدوات المادة، وبما أن 14,81 % من أفراد العينة كانوا محايدين، فإننا نقبل هذه الفرضية وهذا ما تؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسطة 1.87 وقيمة الانحراف المعياري 0.89 الذي يظهر تشتتا محدودا وبالتالي هناك تأثير سلبي للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الحس الحركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

### ب-اختبار الفرضية الفرعية الثانية:

التي نصها تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوي، بما أن 49.26% من أفراد العينة استجابوا بموافق حيث كان لديهم صعوبة في التحليل والاستيعاب والتذكر وتشتت الانتباه بإضافة الى عدم القدرة على حل الواجبات المنزلية والمشاركة في حل التمارين داخل الفصل الدراسي وكذلك العجز على المشاركة الزملاء في القسم,وبما أن 34.82%

استجابوا بغير موافق ،وبما أن 15.92 % من أفراد العينة كانوا محايدين، فإننا نقبل هذه الفرضية وهذا ما تؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسطة 1.85 وقيمة الانحراف المعياري 0.88 الذي يظهر تشتتا محدود وبالتالي هناك تأثير سلبي للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

## ج-اختبار الفرضية الفرعية الثالثة:

التي نصها تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الانفعالي لدى تلاميذ التعليم الثانوي ،بما أن 52.78 % من أفراد العينة استجابوا بموافق، حيث كان لديهم شعور بلقلق والملل و الرغبة في الانطواء الكراهية والغضب والتحفيز داخل الفصل الدراسي، بما أن 33.33% استجابوا بغير موافق حيث لم تكن لديهم الرغبة في العدوانية اتجاه التلاميذ والأساتذة، وبما أن 13.89 % كانوا محايدين، فإننا نقبل هذه الفرضية وهذا ما تؤكده قيمة المتوسط الحسابي المتوسطة 1.82 وقيمة الانحراف المعياري 0.81 الذي يظهر تشتت محدودا، وبالتالي هناك تأثير سلبي للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الانفعالي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

## د-اختبار الفرضية العامة:

بعد اختبار جميع الفرضيات الفرعية تحصلنا على النتائج التالية هناك 50.31 %من تلاميذ الثانوي يعتبرون ان الالعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي الحس الحركي والمعرفي والانفعالي في حين كانت نسبة 34.81% يرى ان الألعاب الكترونية لا تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي والحس الحركي وانفعالي والمعرفي لدي التلاميذ التعليم في حين 14.88% وبما أننا أكدنا الفرضية الأولى والثانية والثالثة فإننا نقبل الفرضية العامة تؤثر الألعاب الكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

## 2-تفسير نتائج الدراسة على ضوء الدراسات السابقة والجانب النظري:

بعد اختبارنا للفرضيات الفرعية والفرضية العامة توصلنا إلى النتيجة مفادها تأكيد هذه الفرضيات سنحاول في هده العنصر تفسير هذه النتائج في ضوء الدراسات السابقة والجانب النظري

### 2-1-مناقشة الفرضية الفرعية الأولى:

من خلال اختبارنا للفرضية الفرعية الأولى توصلنا الى نتيجة مفادها تأكيد هذه الفرضية وبالتالي تؤثر الالعاب الكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الحس الحركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي وتتفق هذه النتيجة من احد نتائج دراسة بوشيبان والإشراف (2019)، حيث توصلتا الى ان التلاميذ يفضلون الالعاب الالكترونية في الفترة المسائية وذلك بعد الخروج من الدراسة لأنه الوقت المناسب لهم وبعض يفضلون العاب الأكشن والرياضة، وهناك تأثير سلبي كبير على صحة التلاميذ من خلال الشعور بالتعب بعد ممارستها بسبب الإدمان عليها حيث تؤثر سلبا على العمود الفقري والعينين.

وتتفق أيضا هذه النتيجة مع دراسة قويدر (2012)، من خلال أن الألعاب الالكترونية تؤثر على صحتهم سواء في طريق الجلوس عند استعمالها بشكل حيث يشعرون بالتعب الجسمي واللعب في مقدمة عليهم مالا يشعر بأي شعور عند توقفهم عن اللعب في المرحلة الثانية ،ومن يشعرون بضعف البصر في المرحلة الثالثة، ولقد أثبتت الدراسات الطبية أن الأطفال والمراهقين الذين يجلسون وقتا طويلا امام الحاسوب يعانون من صعوبة في التركيز والبصر، وتتفق أيضا هذه النتيجة مع دراسة شايب وإبريعم وعاشور(2020)، بأن الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على المراهقين حيث من الإضافة الموجودة في الألعاب الكترونية تتسبب في حدوث نوبات مع الصداع، وظهور مجموعة من إصابات خاصة في الجهاز الهضمي ونتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة تسبب أضرارا بالغة لأصبع الابهام مفصل الرسغ نتيجة لثني الابهام بصورة

مستمرة، ومن خلال احتكاكنا بميدان البحث أثناء الدراسة الاستطلاعية والأساسية، لاحظنا أن الالعاب الالكترونية تجعل التلاميذ يتعرضون الى مخاطر واصابات قد تنهي الى اعاقات كإصابة الرقبة والظهر والأطراف وخاصة اليدين.

## 2- مناقشة الفرضية الفرعية الثانية:

من خلال الفرضية الفرعية الثانية توصلنا الى نتيجة مفادها تأكيد هذه النظرية وبالتالي تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدر سي المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوية ،وتتفق هذه النتيجة مع احد نتائج دراسة رحالي (2021)، حيث ان الألعاب الكترونية لها انعكاسات نفسية وتربوية لدى المراهقين المتمدرسين، وذلك من خلال انخفاض المعدل الدراسي، وتشتت الانتباه وعدم التركيز لديهم، يسبب عجزا في الاستيعاب والتذكر وصعوبة الفهم، ولا تكون لديهم الرغبة في مطالعة الكتب المدرسية ولا حتى أداء الواجبات، وتتفق هذه النتيجة كذلك مع دراسة بوشيبان والاشراف؛ حيث أن التعرض الكبير من قبل الأطفال الألعاب الالكترونية نرى أن تأثير يكون سلبيا من عدة جوانب خاصة المتعلق بالتحصيل الدراسي، ويتراوح معدل تعرض لهذه الألعاب لمدة ثلاث ساعات، وهذا يشكل خطرا على التلاميذ مما سيؤدي الى الإدمان والتسرب الدراسي، وهذا راجع لعدم مراقبة الاهل من طرف الأسر وتأثير أيضا على مستوى تركيزهم في القسم مما يغطي اهمالا من قبل التلاميذ بدراستهم سواء في المدرسة او منزل.

كذلك تتفق النتيجة مع دراسة اغا، وحضري (2022)، الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على قيم ثقافة الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري وخطورة هذه الألعاب للأطفال والمراهقين على التحصيل الدراسي المتدني للعب لساعات طويلة والسهر أمام الوسائل الالكترونية لوقت متأخر من الليل يعيق

من تركيز الطفل والمراهق ويجد من إمكانية، حيث يصبح خاملا غير قادر على المراجعة ولا فهم ما يقدمه أستاذ يؤدي ذلك الحاسوب، ومن خلال احتكاكنا بميدان البحث أثناء الدراسة الاستطلاعية والأساسية، لاحظنا أن إدمان الألعاب الكترونية يؤثر على التلاميذ، حيث تنعدم لديهم الرغبة في الاطلاع على كتبهم الدراسية وحتى أداء الواجبات المنزلية، وعند خروجهم من المنزل يقضون ساعات طويلة في اللعب، وهذا ما يؤدي الى انعدام التركيز لديهم وعدم قدرتهم على الاستيعاب عند شرح الأستاذ للدرس.

## 3- مناقشة الفرضية الفرعية الثالثة:

من خلال اختبارنا الفرضية الفرعية الثالثة وصلنا إلى نتيجة مفادها تأكيد هذه الفرضية وبالتالي تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الانفعالي، وتتفق هذه النتيجة مع أحد نتائج دراسة الحشاش (2008)، حيث أن تلاميذ المرحلة الثانوية قد مارسوا نماذج مختلفة للسلوك العدواني من خلال ممارستهم الألعاب الالكترونية كالضرب والشتم وغيرها وذلك من خلال التقييد، وتتفق أيضا مع دراسة قويدر؛ حيث أن الألعاب الالكترونية تؤثر على انفعالاتهم، فيقلدون الحركات والطبائع من خلال أبطال ألعابهم المفضلة، وايضا يقلدون الخصال والخلق والمظهر والشكل، بحيث عند الانتهاء يبدؤون في إعادة حركات وطباع ابطال اللعبة مع إخوانهم واخواتهم او لوحدهم. وتتفق كذلك مع دراسة شايب وإبرايعم، وعاشور؛ بأن الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على سلوك المراهقين بحيث ينخفض تحصيلهم الدراسي، كما تؤثر في المحور الاجتماعي يصبح التلميذ منعزل عن عالمه الحقيقي وكل ما يحيط به من خلال الاندماجي في اللعبة فكثرة لعب لألعاب الالكترونية العنيفة يولد سلوك عدواني لدى المراهق حيث تجعله أكثر عدوانا.

وتتفق هذه النتيجة أيضا مع دراسة خليفي مزيان (2019)، الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية حيث ان سوء التكيف مع الواقع يبدي نوعا من العدوانية المتجهة نحو الاخر، عندما يعيش الانسان فترة من القهر والقمع لفترة زمنية طويلة ولا يستطيع في نفس الوقت الدفاع عن نفسه تتشكل لديه صورة سلبية عن ذاته، والهروب من الحالة يجد الفرد في هذه الآلية أداة للدفاع عن نفسه لذلك يتقمص شخصية المعتدي في اللعبة الالكترونية كطريقة لتجنب القلق والميل الى العدوانية اللفظية والجسدية والتخلص من المشاعر غير السارة او المواقف المؤلمة.

وهذا ما تؤكده أيضا دراسة كرام (2017)، حول ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة مرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، كما ترجع هذه النتيجة الى كون الألعاب الالكترونية تعد بمثابة وسيلة للهروب من الواقع الذي يعيش فيه وكونها وسيلة يشبع من خلالها الفرد حاجاته النفسية والاجتماعية والعاطفية التي لا يستطيع اشباعها في واقعه الذي يعيش فيه، ويمكن ارجاع هذه النتيجة

الى مرحلة المراهقة التي تتسم بحدة الانفعالات وسلوكيات وطرق غير منطقية في التعامل مع المثيرات المحيطة به وبذلك يلجا الى وسيلة للترفيه عن نفسه منها الألعاب الالكترونية.

من خلال احتكاكنا بميدان البحث أثناء الدراسة الاستطلاعية والأساسية، لاحظنا أن توفر الالعاب الالكترونية للأطفال والمراهقين يخلق لديهم عالما وهميا افتراضيا بعيدا عن العالم الحقيقي، وبروز سلوكيات غريبة للانعزال لساعات طويلة وهذا يؤدي لتقليص العلاقات الاجتماعية ومن المظاهر الاخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية: كالسب والشتم عند الخسارة في اللعبة، وسلوكيات غير مرغوب فيها أسريا واجتماعيا، كالسلوك الاجرامي الذي يتنافى وأخلاق المسلم.

## 4- مناقشة الفرضية العامة:

من خلال تأكيدنا لكل الفرضيات الفرعية فإننا نقبل الفرضية العامة وبالتالي فان الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي، وتتفق هذه النتيجة العامة مع دراسة شايب، ابريعم، وعاشور التي تمحورت حول اثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق حيث انتشرت بشكل كامل كبير، ومختلف اشكالها واحجامها وانواعها وهذا ما زاد من اقبال الأطفال والمراهقين فمن الناحية الصحية كشفت الدراسة الطبية الحديثة العالمية والمتباينة، من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية تسببت في حدوث نونات من الصداع لدى الافراد كما أشار الأطباء الى ظهور مجموعة من النوبات الخاصة بالجهاز العضلي نتيجة الحركات السريعة المتكررة اثناء ممارسة هذه الألعاب، وان كثرة حركة الأصابع على هذه اللوحة المفاتيح، أو ذراع اللعبة تسبب اضرار بالغة للإصبع الابهام، ومفصل الرسغ نتيجة استخدامهما بصورة مستمرة، كما أثبتت ان كثرة لعب الألعاب الالكترونية العنيفة يولد السلوك العدواني لدى المراهق، بالإضافة الى جعله في حالة خمول والعزلة وكأنه منوما مغناطيسيا.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كرام التي تمحورت حول مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية حيث لا يستطيع الفرد اشباعها في واقعه الذي يعيش فيه وهذا يجعل الطالب يمضي معظم وقته في الانشغال عن المواقع الالكترونية، وبالتالي ينعكس سلبا على إقامة علاقات اجتماعية او تواصل حقيقي مع الاخرين بالإضافة الى انشغال الطالب بممارسة الألعاب الالكترونية من شانه ان يجعل منه تشتت التركيز وقليل الانتباه ولما يدور حوله وتجعل منه اقل اهتماما بالتفاعل الاجتماعي مع المحيطين به و يؤثر على تحصيله الدراسي.

وبشكل عام فان الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي الحسي الحركي المعرفي والانفعالي وذلك من خلال النتائج التي تم التحصل عليها في دراستنا وبعض الدراسات التي تناولت هذا الموضوع بوجود تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين حيث لها تأثير صحي، وكذلك مشاكل تربوية

ونقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، كما قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ وهذه الألعاب تنتج أجيالا تميل الى العدوان والعنف، بحيث تؤثر على صحتهم النفسية والجسدية والاجتماعية وحتى على التحصيل الدراسي.

**خلاصة:**

بعد عرضنا وتحليلنا وتفسيرنا لنتائج الدراسة التي توصلنا اليها في موضوع دراستنا ومناقشة الفرضيات في ضوء الدراسات السابقة توصلنا ان الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي المعرفي الانفعالي والحسي الحركي من حيث تأثيرها من الناحية الصحية كضعف البصر والألم على مستوى العمود الفقري بالإضافة الى السلوكيات غير مرغوب فيها والعنيفة كالسلوكيات العدوانية وتؤثر كذلك على العمليات العقلية كالانتباه والذاكرة.

# خـــــاتمـــــة

## خاتمة:

من خلال ما سبق توصلنا الى نتيجة أن الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي بمحاوره الثلاثة الحس حركي، المعرفي و الانفعالي لدى تلاميذ التعليم الثانوي من وجهة نظرهم، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ بثانوية 5 جويلية 1955 ببلدية وادي الزهور –سكيكدة، حيث يمكن القول ان الألعاب الالكترونية لاقت انتشارا في وسط المراهقين المتمدرسين لكونها وسيلة جيدة للعب و مصدر التسلية و الترفيه، و تمكنت هذه الألعاب السيطرة على عقول التلاميذ و جذبهم لاستخدامها لأنها تحتوي على جودة الصورة و الصوت كما تجعل هذه الألعاب التلميذ يميل الى العزلة و الانطواء على نفسه مما تؤثر سلبا على تفكيره و سلوكياته، و كذلك تؤثر على نفسيته وصحته، وتأثيرها السلبي على التحصيل الدراسي خلال النتائج المتحصل عليها،لذلك نوصي بما يلي : –توعية التلاميذ وارشادهم الى معرفة أضرار الألعاب الالكترونية

–تحفيز التلاميذ على المطالعة والقراءة بدل اللعب بالألعاب الالكترونية

–تقسيم الوقت بصفة منتظمة بين الدراسة والألعاب

–ضرورة مراقبة الأولياء لنوع الألعاب الالكترونية الموجودة في أجهزة أولادهم

–معرفة الأباء بايجابيات الألعاب الالكترونية وسلبياتها وذلك بهدف تعزيز الإيجابيات والحد من السلبيات

–الاعتدال في استخدام الألعاب الالكترونية

–ممارسة التلاميذ لألعاب أخرى مثل الرياضة أو الدخول في نادي الكرة أو السباحة

–تقديم برامج تعليمية وأنشطة تثقيفية للتلاميذ تركز عن الجوانب الإيجابية.

ونقترح أيضا إجراء دراسات مختلفة حول مخاطر الألعاب الالكترونية في الوسط المدرسي، وانتشارها

# قـــائمـــة المـــراجع

## قائمة المراجع:

- ابراش، إبراهيم، (2008)، ***المنهج العلوم وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية***، دار الشرق للنشر والتوزيع، عمان.

- إبراهيم جناد، (جوان2021)، ***ظاهرة الألعاب الالكترونية وتأثيرها على أطفال***، مجلد10، العدد1، مجلة الحوار الثقافي ابن خلدون، الجزائر.

-إبراهيم وجبه محمود، (1981)، ***المراهقة خصائصها ومشكلاتها***، دار المعارف.

-أحمد حجازي، (2017)، **تربية طفل سلوكيات واجتماعيا**، دار الاسرة للأعلام ودار الثقافة للنشر والتوزيع.

-أحمد محمد الزعبي، (2009)، **سيكولوجية المراهقين**، ط1، دار زهران، للنشر والتوزيع، عمان.

-اسراء عبد الرحمان مبيضيين، (2016)، ***واقع تعليم اللغة انجليزية لمرحلة رياض أطفال***، د، ط، دار زهران للنشر والتوزيع، الأردن.

-ايمان عباس خفاف، (2013)، ***الذكاء الانفعالي***، طبعة 1.

- تونسية يونسي، (2011-2012)، ***تقدير الذات وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين المبصرين والمراهقين المكفوفين***، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علم نفس، اشراف مولود معمري تخصص علم نفس المدرسي، جامعة تيزي وزو، الجزائر.

- جرجس ميشال، (2022)، ***معجم مصطلحات التربية والتعليم العربي فرنسي***، انجليزي الطبعة1، دار النهضة العربية، لبنان

-حاتم أبو زايده، (2018)، ***مناهج البحث العلمي***، طبعة 2.

-حسيبة اغا، فضيل حضيري، (أوت2022)، ***الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على القيم الثقافة للأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري***، مجلد 6، العدد 3، مجلة هيردوت للعلوم الاجتماعية ولإنسانية، الجزائر.

- حمزة جبالي، (2016)، ***عندما يبلغ أطفالنا سن المراهقة خصائص المرحلة ومشكلاتها***، د،ط

-خليفي محمد مزيان، (مارس2019)، ***الألعاب الكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهقين العدوانين*** العدد11 مجلة التنمية البشري، الجزائر.

- دليل عبد العزيز حشاش، (2008)، ***أثر ممارسة بعض العاب الالكترونية في سلوك العدواني لدى طلبة مرحلة ثانوي في مدارس الحكومية بدولت الكويت***، مدكرة مكملة لنيل شهادة ماجيستير، اشراف محمد صالح امام كلية الدراسات التربية العليا، جامعة عمان العربية

-رافت صلاح الدين، (2015)، ***الألعاب الالكترونية واثرها على الأطفال***، دار مركز ابواب الاعلام

-رافدة الحريري، (2014)، ***الألعاب التربوية وانعكاساتها على التعلم الأطفال***، الطبعة العربية، دار اليازوري العلمية لنشر التوزيع، عمان، الأردن.

- رشا سالم هنيدي المداوي، (2020)، ***تقدير الذات وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الجامعية اضطرابات الكلام***، مجلد 1، العدد 11، مجلة التربية خاصة والتأهيل.

- رغدة شريم ،(2009)، ***سيكولوجيا المراهقين***، ط1، دار المسير للنشر والتوزيع ،عمان.

-رفيق صفوت مختار، (2022)، ***بناؤنا في عصر الانترنت ومواقع التواصل الاجتماعي***، ط1، الدار الجزائرية للنشر والتوزيع.

-رفيقة سليم حمود، (2023)، ***التقويم والقياس التربوي***، مكتبة الأنجلو المصرية.

-رنا فضل عباس، (2018)، ***الألعاب الالكترونية وأثره اعلى المستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة مرحلة متوسطة***، العدد 59، للبحوث التربوية والنفسية مركز البحوث النفسي وزراء التعليم العالي والبحث العلمي.

-زكية العمراوي، (2021)، ***تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال في ضل جائحة كورونا مجتمع الجزائري***، مجلد 04، العدد 01، للعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدي ام بواقي، الجزائر.

-زلوف منيرة (2011)، ***المعاش النفسي لدى المراهقات المصابات السكر المرتبط بالالسولين واثره على مستوى التحصيل الدراسي***، دار همومه للنشر والتوزيع.

-زينب سالم احمد عبد الرحمان،(2015)، ***الطفل العربي والثقافة الكترونية*** ، ط1،دار العلم الايمان.

-سالم عبد الله فاخري، (2018)،**التحصيل الدراسي** ، د،ط ،ليبيا.

-سعد سليمان المشهداني،(2019)، **منهجية البحث العلمي**، دار أسامة للنشر والتوزيع عمان، الأردن.

-سعدية قندوسي،(ديسمبر 2021). ***مرحلة المراهقين نظريتها وخصائصها*** ،المجلد3 ،العدد4 مجلة التمكين الاجتماعي ،جامعة عمار الثلجي ،الاغواط ،الجزائر.

-سعيد عبد اللوي،(2019)، ***الفروق في مستوى الطمأنينة النفسي لدى المراهقين المتمدرسين في مرحلة الثانوي***، المجلد11،العدد4، مجلة افاق علمية.

-يوسف تمار، (جوان 2023)، ***الأخطاء المنهجية في الدراسات الاستطلاعية***، العدد(1)،المجلة الجزائرية لبحوث الاعلام والرأي العام ،جامعة الجزائر(03)،الجزائر

-سناء مسعي، توفيق زروقي،(مارس2023)، ***المبادئ التوجيه للاسرة ودورها في الحد من الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى الأطفال لعبةالبوبجي*** ،المجلد(10)،العدد(04)،مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية ،جامعة العربي التبسي ،تبسة

-سهام أحمد عبده السلاموني،(2021)، ***دور العلاج السلوكي في خفت نشاط النشاط الحركي الزائد وعلاقته بالتحصيل الدراسي.د.ط***

-سوسن شاكر الجبلي،(2023)،***اساسيات بناء الاختبارات والمقاييس النفسية والتربوية*** ،دار مؤسسة رسلان، دمشق-القاهر.

- شايب امير، إبريعم سامية ،عاشور منيرة،(ديسمبر2020)، ***أثر ادمان العاب الكترونية على سلوك المراهق لعبة بوبجي*** ،مجلد،(02)، العدد(1) ،مجلة سيسيولوجيا ،جامعة ام بواقي ،الجزائر.

- صليحة بوشبيان ،فطيمة اشراف ،(جوان2019)، ***انعكاسات استخدام طفل العاب الكترونية على التحصيل الدراسي*** ،مجلد02، العدد1، مجلة المجتمع والرياضة جامعة الجزائر جامعة الوادي الجزائر.

-طارق الصاوي خلق،(2017)، ***الكمبيوتر حكايات ومهرات***،د،ط.

عادل عبد الصادق ،2021،***الرقمنة والأوبئة في ضوء جائحة كوفيد*** 19،ط2،المركز العربي لأبحاث الفضاء الالكتروني ،جمهورية مصر العربية

- عادل محمود رفاعي، (2014)،***مشكلات المراهقين وأساليب العلاج*** ،ط1،كنوزللنشر والتوزيع ، القاهرة.

- عامر إبراهيم قنديلجي،(2000)،***منهجية البحث العلمي***، دار اليازوري.

-عبد الرحمان الهاشمي، فايزة فهد الغزاوي، محمود محمد علمات ،(2009)،***أدب أطفال فلسفته أنواع تدريسه.*** دار زهرة لنشر والتوزيع ،عمان.

- عبد الله فلاح المنيزل، عايش موسى غرايبة ،(2011)،***إحصاء التربوي تطبيق استخدام الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية***، مكتبة طريق العلم ،دار الميسر للنشر و التوزيع

-عبد المنعم حسين،(2018)،***القياس والتقويم في الفن والتربية الفنيةخديجة محمد النمر***،،

-احمد محمد الدويري ،(2016-2017)،***اثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس أساسي وخفض القلق الرياضي لديهم*** ، رسالة مكملة لنيل درجة ماجستير في المناهج والتدريس في العلوم التربية ،اشراف قسم المناهج الكلية العلوم التربوية ،جامعة ال بيت ،الأردن

- عبد مرزوك جنابي ، سالم محمد عبد الله أبو نمرة ،(2020)، ***المعتقدات المعرفية وتقدير الدات والتحصيل د،ط***

- عثمانية عبد الله ،(2018-2019)،**فعالية التعليم وفق المقاربة بالكفاءات في تعليم الثانوي من وجهة نظر الاستاذة** ،رسالة مكملة لنيل شهادة دكتورة في علوم التربية ،اشراف رابح العايب ،قسم علوم التربية الكلية علم النفس وعلوم التربية ،جامعة عبد الحميد مهري ،قسنطينة2. الجزائر.

-العرفاوي ذهبيه،(2021)، **عسر قراءة عند أطفال في المرحلة ابتدائية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي** ،مجلد6 ،العدد2، مجلة مجتمع التربية ،جامعة مولود معمري، تيزي وزو، الجزائر.

-عماد محمد محمود الضمور ،(2002) ،**دور المراشد التربوي في زيادة التحصيل الدراسي لدى الطلبة في المدارس الحكومية بمحافظة الكرك من جهة النضر المدارس** ،الإصدار5،العدد46، المجلة العربي للنشر العلمي .

-عيسو عقلية ،اكرام بوشريبي،(جويلية،2020) ،**العنف المدرسي وعلاقته بادمان الألعاب الالكترونية العنيفة** ،مجلد(01)،العدد(11) ،مجلة أنسنه البحوث والدراسات ،بليدة 2 ،الجزائر

-عيسى بن سليمان الفيفي،(2017)،**مرحلة المراهقة من 12-21-سنة عند الفتيان**، دار عالم الثقافة النشر.

-فاطمة السعدي همال،(2017 )،**الطفل الألعاب الكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة**، دار الخليج للنشر والتوزيع .

-فاطمة العراقي،(2016)، **المراهقين مشكلات وحلول**.د،ط

-فاطمة زهراء عقيلة سداوي ،(د، ت ) **الذكاء الانفعالي ودوره في التحصيل الاكاديمي** ،مجلة الجزائر للطفولة والتربية ،الجزائر.

- فهد بن عبد العزيز العقيلي،(2016)،**الألعاب الكترونية خطر يهدد اسرة ومجتمع** .مكتتبة فهد الوطنية رياض.

-قنيش سعيد، (2011)، ***الاتصال التربوي وعلاقته بمستويات التحصيل الدراسي دراسة عينة من تلاميذ 2 ثانوي***، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس،اشراف منصوري مصطفى كلية العلوم اجتماعية ،جامعة وهران ،الجزائر.

-كرام محمد يوسف يونس، (2017)، ***مستوى ممارسة العاب الكترونية وعلاقتها بلعزلة الاجتماعية لدى طلبة مرحلة الاعدادي والثانوية في منطقية كفرع قرع*** ،مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجيستير، اشراف لينا المحارمة ،كلية العلوم التربوية والنفسية ،جامعة عمان العربية

-لانا محمد الشريفات،(افريل 2022)،***دور التعليم الكتروني تحسي التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية لمحافظة الزرقاء اثناء جائحة كورونا***، المجلد1 ،العدد5 ،مجلة المناهج، المجلة العربية للعلوم، ونشر الأبحاث ،مجلة مناهج وطرق التدريس.

-لمعان مصطفى الجلالي ،(2010) ،***التحصيل الدراسي*** ،دار المسيرة وطباعة ،عمان ،الأردن

محمد سرحان علي المحمودي، (2019)،***مناهج البحث العلمي*** ،ط،3 ،دار الكتب ضعفاء.

- محمد عبد العال النعيمي،عبد جبار توفيق البايتي ،غازي جمال خليفة،(2015) ،***طرق ومناهج البحث العلمي*** ،مكتبة ابن عمروش ،دار الوراق لنشر والتوزيع ،عمان.

-محمد عبد الكريم النجار ،(د، ت )،***الألعاب الالكترونية أثرها على التحصيل الدراسي*** ،د.ط.

- محمد عبيدات محمد أبو ناصر عقلة مبضيين،(1999)، ***منهجية البحث العلمي القواعد. ومراحل وتطبيقات*** ،دار وائل للنشر، عمان .

-محمد فتحي، (2021)،***برنامج التنمية لتحصيل المعرفي مقرر التكنولوجيا لدى طالبات كلية التدريس باستخدام التعليم النشط القائم على التعليم الذاتي***، المجلد (62)،العدد (01)، مجلة عملية العلوم الفنية والفن

-محمود جمال السلخي ،(2013) ،***التحصيل الدراسي وندمجه العوامل المؤثرة به،*** الطبعة أولى ،عمان.

- مدحت محمود محمد أبو نصر،(2016)،***الالعاب ومباريات التدريبية لتطوير مهنة التدريب*** ، دار al man hl للنشر والتوزيع.

-مريم قويدر، (2011-2012 )، ***اثر الألعاب الكترونية على السلوكيات لدى أطفال، رسالة مكملة لنيل ماجيستار في علوم اعلام واتصال***، اشراف علي قسايسية ،كلية العلوم السياسية والإعلام ، قسم علوم الاعلام والاتصال ،جامعة الجزائر، الجزائر.

-ممدوح حسن حسان نصيرات،(2022)،***دوافع استخدام العاب الكترونية وتأثيرها النفسي واجتماعي على طلبة المرحلتين الأعدادية والثانوية*** ،رسالة مكملة لنيل درجة ماجستير في ارشاد النفسي والتربوي ، اشراف علي عادل شكة فاخر نبيل خليلي كلية دراسات العليا جامعة النجاح الوطنية ،نابلس، فلسطين.

- منال الاسود ، فوزي وحيد، (ديسمبر 2019)، ***تاثير العاب الكترونية على التحصيل الدراسي***، مجلد2 ،العدد2 ،مجلة الرياضة، جامعة مسيلة ،بالجزائر.

-موريس أنجرس،(2004)،**منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**،ط2،ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بو شرف سعيد سبعون واشراف ومراجعة مصطفى ماضي، دار القصبة للنشر، الجزائر.

- مولاي بدخيلي محمد ،(2004)،***نطق التحفيز المختلفة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي*** ،ديوان المطبوعات الجامعية الساحة الركيزة ،بن عكنون ،الجزائر .

- هشام عطية القواسمة، صباح خليل الحوامده ،( 2019)، ***دليل المرشد التربوي في مجال التوجيه الجميعين في الصفوف،د.ط***

-هيام محمود رزق، 2016، ***المراهقة والجنس سلسلة المراهقين*** ،دار القلم للطباعة والنشر والتوزيع ،لبنان

# قـــائمـــة الملاحق

**ملحق رقم (01): الخاص بدليل المقابلة النصف موجهة**

**التعليمة**

نرجو منكم مساعدتنا وذلك بالإجابة على اسئلة المقابلة بكل دقة وموضوعية وناكد ان هذه المعلومات التي تدلون بها لن تستخدم الا لغرض علمي.

**أسئلة المقابلة**

س1-هل الالعاب الالكترونية تؤثر سلبا على تحصيلك الحس الحركي؟

.....

س2- هل الالعاب الالكترونية تؤثر سلبا على تحصيلك المعرفي ؟

.....

..

س3-هل الالعاب الالكترونية تؤثر سلبا على تحصيلك الانفعالي ؟

.....

..

ملحق رقم (02):

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République algérienne démocratique et populaire

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة 20 أوت 1955 –سكيكدة
كلية العلوم الاجتماعية و العلوم الإنسانية
قسم علم النفس

Ministère de l'enseignement supérieur
Et de la recherche scientifique
Université du 20 aout 1955- Skikda
Faculté des sciences sociales et des sciences humaines

سكيكدة في : 2024.12.27

إلى السيد(ة): مدير ثانوية 05 جويلية 1962 وادي الزهور

# الموضوع: طلب تقديم مساعدة

، تحية طيبة و بعد

في إطار ربط المؤسسة الجامعية بالمحيط النفسو مهني. و من أجل استكمال التكوين في طور الماستر. وتدعيم المكتسبات الأكاديمية بالخبرات الميدانية عن طريق التربصات. يشرفنا أن نتقدم إلى سيادتكم المحترمة بطلب تقديم المساعدة إلى الطلبة الآتية أسمائهم :

01- وانيسة مصباح ..... 02- بوالسيف وفاء .....

03- ..... 04- .....

المسجلون في السنة : 2024.2025 تخصص : علم النفس المدرسي

: و ذلك بغية الاستفادة من تربص ميداني بغرض البحث العلمي حول موضوع

الاضطراب الما قبل الصدمة وأثرها على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي

للفترة الممتدة من : 2024.04.21 إلى: 2025.05.09

وفي الأخير تقبلوا منا سيدي فائق معني التقدير والاحترام

| الأستاذ المشرف | رئيس القسم | المؤسسة المستقبلة |
|---|---|---|
| | ع/ رئيس قسم علم النفس | ثانوية 05 جويلية 1962 وادي الزهور - ولاية سكيكدة المدير مزوغ الشريف |

## ملحق رقم (03):الخاص بالاستمارة الأولية قبل التحكيم

**وزارة التعليم العالي والبحث العلمي**

**جامعة 20 أوت 1955 –سكيكدة**

**كلية: العلوم الاجتماعية والعلوم الإنسانية**

**قسم: علم النفس**

**تخصص: علم النفس المدرسي**

**استمارة تحكيم حول موضوع:**

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي

دراسة ميدانية بثانوية 5 جويلية 1962

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي

نرجو منكم مساعدتنا وذلك بالإجابة على أسئلة هذا الاستبيان بكل دقة وموضوعية ونؤكد أن هذه المعلومات التي تدلون بها لن تستخدم إلا لغرض علمي.

**إعداد الطالبتين:**

– بواليف وفاء

– مصباح رانية

**إشراف الأستاذ:**

* د/ عثمانية عبد الله

**السنة الجامعية: 2023-2024**

**بيانات الخبير:**

**الاسم واللقب:**.....

**الدرجة العلمية:** .....

**الجامعة:** .....

**التخصص:** .....

**التاريخ:** .....

**الامضاء:** .....

**1- ملخص الإشكالية:**

تشهد تكنولوجية الإعلام والاتصال اهتمام العديد من الباحثين بسبب التطورات الحديثة خاصة في الآونة الأخيرة ونظرا لتزايدها وأتاحت وسائل الكترونية مختلفة تثير الجانب التسويقي أصبح الإنسان لا يستغني عنها رغم إيجابياتها وسلبياتها، ومن بينهم الألعاب الالكترونية والتي هي عبارة عن ألعاب تسلية والمتعة وذلك عن طريق الحاسوب والهاتف وغيرها وفي الفترة الأخيرة انتشرت هذه الألعاب خاصة عند التلاميذ.

ويعتبر التحصيل الدراسي مقدار ما يتحصل عليه التلميذ خلال دراسته في مادة واحدة أو مجموعة المواد ولهذا جاءت دراستنا لمعرفة كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي على تلاميذ الطور الثانوي؟ وهل تؤثر سلبا أم إيجابا؟.

**2- الفرضيات:**

**فرضية عامة:**

تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي.

**فرضية جزئية:**

- تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الحس حركي (المهاري).
- تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي المعرفي.
- تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الانفعالي (الوجداني).

**3- تحديد مصطلحات الدراسة:**

**الألعاب الالكترونية:** هو عبارة عن نشاط يكون تحت قواعد محددة حيث تنتهي بنتائج وهي متنوعة تشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الهواتف .

**التحصيل الدراسي:** يعد التحصيل الدراسي مقدار ما يحصل عليه التلميذ خلال مرحلة تعليمية وذلك بعد

| **المحور الأول:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الحس الحركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي حيث تؤدي إلى: | تقيس | لا تقيس | ملاحظة |
|---|---|---|---|
| 1- العجز على الاستعمال السليم لأدوات المادة | | | |
| 2- الشعور بالنعاس داخل الفصل الدراسي | | | |
| 3- عدم القدرة على التآزر البصري | | | |
| 4- عدم القدرة على التآزر الحس الحركي | | | |
| 5- عدم الاهتمام بالمظهر الخارجي | | | |

تلقيه للمعلومات والخبرات.

**تلميذ التعليم الثانوي:** هو التلميذ الذي يدرس في الثانوي ويكون عمره ما بين 16 إلى 19 سنة.

هذه الاستمارة ثلاثية البدائل: موافق/ غير موافق/ لا أدري

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6- عدم القدرة على بدل المجهود المطلوب داخل القسم | | | |
| 7- الشعور بآلام في الظهر | | | |
| 8- الشعور بالخمول داخل الفصل الدراسي | | | |
| 9- الشعور بآلام في الرأس | | | |
| 10- صعوبة في التآزر السمعي | | | |
| 11- صعوبة في الكتابة | | | |

| **المحور الثاني:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوي حيث تؤدي إلى: | تقيس | لا تقيس | ملاحظة |
|---|---|---|---|
| 1- عدم القدرة على التحليل | | | |
| 2- عدم القدرة على التركيز | | | |
| 3- تشتت الانتباه | | | |
| 4- صعوبة في الاستيعاب | | | |
| 5- عجز في التذكر | | | |
| 6- ضعف التركيز | | | |
| 7- عدم القدرة على حل الواجبات المنزلية | | | |
| 8- صعوبة الفهم | | | |
| 9- عدم القدرة على المشاركة في حل التمارين داخل الفصل الدراسي | | | |
| 10- مقاطعة على المشاركة الجماعية داخل الفصل الدراسي | | | |
| 11- عجز على منافسة الزملاء في القسم | | | |
| **المحور الثالث:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الانفعالي لدى تلاميذ التعليم الثانوي حيث تؤدي إلى: | تقيس | لا تقيس | ملاحظة |
| 1- الرغبة في العدوانية اتجاه التلاميذ | | | |
| 2- الرغبة في العدوانية اتجاه الأساتذة | | | |
| 3- الشعور بالقلق داخل الفصل الدراسي | | | |
| 4- عدم الشعور بالطمأنينة والأمن داخل الفصل الدراسي | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5- الشعور بالملل داخل الفصل الدراسي | | | |
| 6- الرغبة في الانطواء داخل الفصل الدراسي | | | |
| 7- الشعور بالكراهية داخل الفصل الدراسي | | | |
| 8- الشعور بالغضب داخل الفصل الدراسي | | | |
| 9- الشعور بالتوتر داخل الفصل الدراسي | | | |
| 10- ضعف التحفيز | | | |
| 11- الإحساس بعدم الكفاءة داخل الفصل الدراسي | | | |

ملحق رقم (04): الخاص بقائمة الاساتذة المحكمين

قائمة الاساتدة المحكمين:

1-أ-شلي نورة : استادة مساعدة قسم (أ): جامعة 20اوت 1955سكيكدة

2-د-بوطوطن سليمة : استاذة محاضرقسم (أ):جامعة 20اوت 1955سكيكدة

3-د -بودیبة رابح: استاذ محاضر قسم (أ):جامعة 20اوت 1955سكيكدة

4-أ-موهوب سليمة : استاذة مساعدة قسم (أ):جامعة 20اوت 1955سكيكدة

4-د-بن شوفي بشرى : استاذة محاضر قسم (أ):جامعة 20اوت 1955سكيكدة

## ملحق رقم (05):الخاص بالاستمارة النهائية

**الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية**

**وزارة التعليم العالي والبحث العلمي**

**جامعة 20 أوت 1955 –سكيكدة**

**كلية: العلوم الاجتماعية والعلوم الإنسانية**

**قسم: علم النفس**

**تخصص: علم النفس المدرسي**

**استمارة حول موضوع:**

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم الثانوي

دراسة ميدانية بثانوية 5 جويلية 1962 بلدية وادي الزهور ولاية سكيكدة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي

نرجو منكم مساعدتنا وذلك بالإجابة على أسئلة هذا الاستبيان بكل دقة وموضوعية ونؤكد أن هذه المعلومات التي تدلون بها لن تستخدم إلا لغرض علمي.


**إعداد الطالبتين:**

- بواللیف وفاء
- مصباح رانية

**إشراف الأستاذ:**

د/ عثمانية عبد الله


**السنة الجامعية: 2023-2024**

)

## ملحق رقم (05):الخاص بالاستمارة النهائية

| **المحور الأول:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الحس الحركي لدى تلاميذ التعليم الثانوي حيث تؤدي إلى: | موافق | محايد | غير موافق |
|---|---|---|---|
| 1- العجز على الاستعمال السليم لأدوات المادة | | | |
| 2- عدم القدرة على التآزر البصري | | | |
| 3- الشعور بآلام في الظهر | | | |
| 4- عدم القدرة على التآزر الحس الحركي | | | |
| -**5**عدم القدرة على بدل المجهود المطلوب داخل القسم | | | |
| -**6**الشعور بالخمول داخل الفصل الدراسي | | | |
| -**7**صعوبة في التآزر السمعي | | | |
| 8- الشعور بآلام في الرأس | | | |
| 9- صعوبة في الكتابة | | | |

| **المحور الثاني:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي المعرفي لدى تلاميذ التعليم الثانوي حيث تؤدي إلى: | موافق | محايد | غير موافق |
|---|---|---|---|
| 10-عدم القدرة على التحليل | | | |
| 11- تشتت الانتباه | | | |
| 12- صعوبة في الاستيعاب | | | |
| 13-عجز في التذكر | | | |
| 14-عدم القدرة على حل الواجبات المنزلية | | | |
| 15- صعوبة الفهم | | | |
| 16- عدم القدرة على التركيز | | | |
| 17- عدم القدرة على المشاركة في حل التمارين داخل الفصل الدراسي | | | |
| 18-عجز على منافسة الزملاء في القسم | | | |

)

## ملحق رقم (05):الخاص بالاستمارة النهائية

| **المحور الثالث:** تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على التحصيل الدراسي الانفعالي لدى تلاميذ التعليم الثانوي حيث تؤدي إلى: | موافق | محايد | غير موافق |
|---|---|---|---|
| 19-الرغبة في العدوانية اتجاه التلاميذ | | | |
| 20الرغبة في العدوانية اتجاه الأساتذة | | | |
| 21- الشعور بالقلق داخل الفصل الدراسي | | | |
| 22-الشعور بالملل داخل الفصل الدراسي | | | |
| 23- الرغبة في الانطواء داخل الفصل الدراسي | | | |
| 24- الشعور بالكراهية داخل الفصل الدراسي | | | |
| 25-الشعور بالغضب داخل الفصل الدراسي | | | |
| 26- الشعور بالتوتر داخل الفصل الدراسي | | | |
| 27- ضعف التحفيز | | | |

)

# ملحق رقم (06) تحليل معامل التباث باستخدام الحزمة الإحصائية في العلوم الاجتماعية spss

**Statistiques de fiabilité**

| Alpha de Cronbach | Nombre d'éléments |
|---|---|
| ,668 | 27 |

**Statistiques de fiabilité**

| Alpha de Cronbach | Nombre d'éléments |
|---|---|
| ,578 | 9 |

**Statistiques de fiabilité**

| Alpha de Cronbach | Nombre d'éléments |
|---|---|
| ,716 | 9 |

**Statistiques de fiabilité**

| Alpha de Cronbach | Nombre d'éléments |
|---|---|
| ,564 | 9 |