جامعة محمد خيضر بسكرة
علوم انسانية واجتماعية
علوم انسانية

مذكرة ماستر

علوم الانسانية
علوم اعلام واتصال
اتصال وعلاقات عامة

رقم: أدخل رقم تسلسل المذكرة

إعداد الطالب:
أمينة مرزاق – مريم منيب

يوم: 30/09/2020

أثر ألعاب الفيديو على التحصيل الدراسي لدى المراهقين دراسة مسحية على عينة من مستخدمي لعبة PUBG

لجنة المناقشة:

صونية قوراري	أ. مح ب	جامعة محمد خيضر بسكرة	رئيس
محمد طه فريجة	أ. مس أ	جامعة محمد خيضر بسكرة	مناقش
الخامسة رمضان	أ. مح أ	جامعة محمد خيضر بسكرة	مقرر

السنة الجامعية : 2019 - 2020

شكر وتقدير

الحمد الله الذي وفقنا لإنجاز هذا العمل واتمامه في وقته وتوفيقه

لنا في دراستنا وأن أبلغنا هذه المرتبة إنه حميد مجيد

بصدق الوفاء والإخلاص نتقدم بشكرنا إلى مشرفتنا القديرة الفاضلة

بصدق تعاملها معنا الأستاذة" **رمضان الخامسة** التي شرفتنا

بقبولها الإشراف على هذه المذكرة وعلى نصائحها وتوجهاتها القيمة

التي مكنتنا من إخراج هذا العمل المتواضع إلى حيز الوجود.

ونتقدم بخالص شكرنا وعظيم إمتناننا إلى أساتذتنا الكرام الذين

رافقونا طيلة دربنا الدراسي والى كل من ساهم من قريب أو من

بعيد

إهـــداء:

إلى صاحب السيرة العطرة، والفكر المُستنير؛

فلقد كان له الفضل الأوَّل في بلوغي التعليم العالي

(والدي الحبيب)، أطال الله في عُمره.

إلى من وضعتني على طريق الحياة، وجعلتني رابط الجأش،

وراعتني حتى صرت كبيرًا

(أمي الغالية)، طيَّب الله ثراها.

إلى إخوتي أمال و حنان اسماء واختي صغيرة هنو من كان لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات والصعاب.

الى لخضر ،معتز ، كمال و عسولتي ابنة أختي أسولة

الى اخي كبير وسندي يونس حفظه الله

إلى صديقاتي مسعودة ومريم من شاركتا معي مسيرتي الجامعية الى صديقتي مريم التي شاركت معي عناء هذه المذكرة والى جميع اصدقائي ممن لم يتوانوا في مد يد العون لي

أُهدي إليكم بحثي هذا .

أمينة مرزاق

إهـــداء:

بسم الله الرحمان الرحيم والسلام على رسول الله صلى الله عليه وسلم أهدي ثمرة جهدي

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربي إلى من رافقتني بدعواتها سرا وجهرا،إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان ونبع الحنان ،إلى صاحبة القلب الرءوف أمي الغالية حفظها الله

إلى أعز من انتسب إليه سندي ودعمي في الحياة مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله

إلى إخوتي وأحباب قلبي وروحي :حنان،بلال،عبد الرحمان،يونس

إلى فرحة العائلة وبهجتها ومصدر سعادتها وشعاع أملها الكتكوتة أميرة

إلى صديقتي الغالية وتوأم روحي إكرام

إلى زميلتي التي شاركتني عناء هذا العمل أمينة

إلى كل من وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي

مريم منيب

الفـــــــهرس

العنوان **الصفحة**

الشكر والعرفان

فهرش الاشكال البيانية

فهرس الجداول

ملخص الواسة

المقدمة

الإطار المنهجـــــــي

تحديد الإشكالية 05

أسباب الواسة 07

أهمية الواسة 07

أهداف الواسة 08

تحديد المفاهيم 08

منهج الواسة والادوات 10

مجتمع البحث 12

الواسات السابقة 12

الواسات السابقة 15

الإطار النظـــــوي

الفصل الاول : الالعاب الفيديو والتحصيل الواسي لدى مواهقين

المبحث الاول : ماهية ألعاب الفيديو

1. تعريف العاب الفيديو 17
2. نشأة وتاريخ العاب الفيديو 19
3. انواع الالعاب الفيديو 20
4. خصائص العاب الفيديو 26

المبحث الثاني : التحصيل الواسي واهميته

1. تعريف التحصل الواسي 28
2. خصائص التحصيل الواسي 28
3. العوامل مؤثرة في االتحصيل الواسي . 29
4. شروط ومبادئ التحصيل الواسي 32
5. أهداف التحصيل الواسي 33
6. أهمية التحصيل الواسي 34

المبحث الثالث : المواهقين وألعاب الفيديو

1. مفهوم المواهقين 35
2. خصائص المواهقين 36
3. علاقة المواهق بالأسوة 40
4. علاقة المواهقين بالمدرسة. 40
5. العلاقة النفسية بين المواهق والأستاذ 44

الإطار التطبيقـــــي

- **تعريف لعبة بابجي pubg**

47

- **المحور الاول** : عادات استخدام لعبة **pubg** 50
- **المحور الثاني** : حاجات وإشباعات التي تحققها لعبة بابجي لدى مستخدميها 56
- **المحور الثالث** : تأثيرات لعبة بابجي على التحصيل الدراسي. 62
- **نتائج الدراسة** **72**

الخاتمة

قائمة المراجع

الملاحق

فهرس الاشكال البيانية

الرقم	العنوان	رقم الصفحة
01	يوضح جنس العينة	48
02	يوضح المستوى التعليمي لافراد لعبة بابجي	49
03	يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة لعبة.	51
04	يوضح عدد مرات دخول أفراد العينة للعبة يوميا	53
05	يوضح أسباب ممارسة لعبة بابجي	57
06	يوضح تطوير القدرات الذهنية لدى مستخدمي لعبة بابجي	64
07	يوضح الكفاءات التي اكتسبها مستخدمي لعبة بابجي	65
08	يوضح الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حول تأثير اللعبة على التحصيل الدراسي	69

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	رقم الصفحة
01	يوضح جنس العينة	48
02	يوضح سن أفواد العينة	49
03	يوضح المستوى التعليمي لمستخدمي لعبة بابجي	49
04	يوضح عدد مرات ممارسة لعبة بابجي	05
05	يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفواد العينة في ممارسة لعبة.	15
06	يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفواد العينة في ممارسة لعبة	52
07	يوضح عدد مرات دخول أفواد العينة للعبة يوميا	53
80	عددالمرات التي يمارس فيها أصحاب العينة لعبة بابجي pubg	54
09	يوضح أوقات ممارسة لعبة بابجي pubg	55
10	يوضح الشعور عند التوقف عن لعبة بابجي	55
11	يوضح الأشخاص المفضلين لممارسة لعبة البابجي معهم	56
12	يوضح أسباب ممارسة لعبة بابجي	56
13	يوضح ماهية الاشباعات التي تحققها لعبة بابجي	57
14	يوضح انجذاب لاستخدام لعبة بابجي	58
15	يوضح معايير اختيار من يشاركونك اللعب	59
16	يوضح العلاقات الإجتماعية التي كونتها من خلال لعبة بابجي	60
17	ماهية تأثيرات اللعبة على العلاقات الواقعية	61
18	يوضح كيفية تقييم مستوى التحصيل الدراسي بعد ممارسة لعبة	62

	بابجي لدى أفواد العينة	
19	يوضح كيفية تقييم مستوى تحصيل الواسي بعد ممارسة لعبة بابجي pubg حسب متغير الجنس	62
20	يوضح تطوير القوات الذهنية لدى مستخدمي لعبة بابجي	63
21	يوضح الكفاءات التي اكتسبها مستخدمي لعبة بابجي	64
22	يوضح تأثير الوقت الذي يقضيه المستخدم مع اللعبة عن الوقت المخصص للمراجعة والواجبات اليومية	66
23	يوضح المعلومات التي قدمتها اللعبة حول دراستك	66
24	يوضح هل قدمت لعبة بابجي pubg معلومات حول الدراسة لدى عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي	76
25	يوضح رقابة الوالدين في التوفيق بين اللعبة والتحصيل الدراسي	68
26	يوضح الملاحظات التي يوجهها أفواد الأسرة حول تأثير اللعبة على التحصيل الدراسي	68
27	يوضح اخفاء اللعبة على الوالدين	70
28	يوضح تأثير السهر في مستخدمي لعبة بابجي على صحتهم	70
29	يوضح السهر في ممارسة لعبة بابجي في اليوم الموالي للدراسة	71
30	يبين مدى تأثير السهر في ممارسة لعبة بابجي في اليوم موالي لدراسة .	71

أثر العاب الفيديو على تحصيل الدراسي لدى المراهقين: دراسة مسحية على مستخدمي لعبة بابجي pubg

ملخص الدراسة :

هدفت الدراسة الى معرفة أثر لعبة بابجي **pubg** على التحصيل الدراسي لدى المراهقين ، دراسة مسحية على عينة من مستخدمي لعبة بابجي **pubg** من **(13الى18)** سنة، ولتحقيق أهداف الدراسة أتبعنا منهج المسح الإجتماعي لأنه المنهج المناسب لدراسةالظاهرة من الميدان، وقد أجريت الدراسة على عينة من مستخدمي لعبة بابجي **pubg** ، أما مجتمع الدراسة هو المجتمع المتاح المتمثل في كل من تعاون معنا بملأ الاستبيان كون المجتمع المستهدف ضخم العدد ومتوزع على رقعة جغرافية واسعة ،حيث قمنا باتاحة الاستمارة عبر خدمة غوغل درايف عبر مجموعة في الفيسبوك (**pubg mobile dz)** المتكونة أعضائها 43.937 ، وقد تم الاجابة على 61 استمارة من قبل المبحوثين ، وبعد معالجة الاحصائيات وعرض ومناقشة النتائج ، تبين أن مستوى التحصيل الدراسي لدى المراهقين تراجع بممارسة لعبة بابجي **pubg** مما يؤدي العزوف عن الدراسة وواجباتهم اليومية، ومن أهم التوصيات : ضرورة مراقبة الأهل لأبنائهم ، وتحديد الوقت المخصص للعبة بابجي**pubg** ، كما يجب توعية المراهقين بأهمية تنظيم الوقت وممارسة لعبة بابجي **pubg** عند الانتهاء من مراجعة الدروس والواجبات اليومية ، لمدةزمنية قليلة .

الكلمات المفتاحية : لعبة بابجي pubg ، التحصيل الدراسي ، المراهقين .

The Impact of Video Games on Academic Achievement in Adolescents: A Survey of Pubg Game Users

Study summary:

The study aimed to know the effect of pubg game on academic achievement among adolescents, a survey study on a sample of pubg game users from (13 to 18) years old, and to achieve the study objectives we followed the social survey approach because it is the appropriate approach to study the phenomenon from the field, and the study was conducted on a sample of The users of the pubg game, as for the study community, it is the available community represented by everyone who cooperated with us by filling out the questionnaire because the target community is large in number and distributed over a wide geographical area, where we made the form available through the Google Drive service via a group on Facebook (pubg mobile dz) whose members consisted of 43.937 , 61 questionnaires were answered by the respondents, and after processing the statistics and presenting and discussing the results, it was found that the educational attainment level of adolescents decreased by practicing pubg, which leads to abstaining from studying and their daily duties, and among the most important recommendations: the need for parents to monitor their children, and determine the time allotted For pubg, teenagers should be educated about the importance of time management and playing pubg when reviewing lessons and daily homework, for a short period of time.

Keywords: pubg, academic achievement, teenagers.

مقدمة

مقـــــدمة :

انتشرت ألعاب الفيديو في الفترة الأخيرة بصورة كبيرة جدا، حيث أصبحت حديث الساعة في حوارات الشباب والأطفال والمراهقين، الذين يقضون معظم أوقاتهم أمام هذه الألعاب التي وان كانت تحمل بعض الإيجابيات ، ولكن أيضا فإن الإفراط في استخدامها بصورة خاطئة يتسبب في العديد من السلبيات. وقد أثبتت الكثير من الدراسات حول تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال والمراهقين ان هذه الاخيرة تعلم الالتزام بالتعليمات والأوامر، وتعلم المنطق من خلال ممارستها والابتعاد عن المشاكل ، بالإضافة إلى تنمية القدرات العقلية الأخرى مثل القدرة على القيام بمجموعة من المهام في نفس الوقت ،والقدرة على مزامنة حركة اليدين مع اللاعبين ، والقدرة على التخطيط وسرعة البديهة وإدارة الموارد والتحليل وغيرها من الفوائد التي تساعد على تنمية القدرات الذهنية المختلفة والعقل ، وتختلف القدرات حسب الألعاب التي يمارسها الشخص. كما يمكن الاستعانة بألعاب الفيديو في العديد من المجالات الهامة مثل التعليم ، حيث يمكن استخدام هذه الألعاب كواحدة من الوسائل التعليمية ، ما يجعل التعليم من الأمور الممتعة للمراهقين ، من خلال استخدام اسلوب المحاكاة في تعليم الأمور الصعبة والمعقدة ، مثل الألعاب التي تحاكي الطيران والتي تعتبر من أشهر الألعاب ، إلى جانب العديد من ألعاب المحاكاة الأخرى مثل محاكاة صيانة السيارات ، لكن الإفراط في ألعاب الفيديو والاستخدام الخاطئ لها والخطأ في استخدام الألعاب لعمر الشخص ، مثل ألعاب الفيديو العنيفة ، يؤدي إلى زيادة مستويات العنف عند المراهقين ، حيث أن لعب هذه الألعاب بشكل كبير قد تؤثر على تحكم المراهق بنفسه في العنف الموجود في اللعبة ، وكلما زاد العنف في اللعبةزادت مكافأة المراهق. تؤدي ألعاب الفيديو حسب العديد من الدراسات والأبحاث إلى العزلة عند المراهقين وتشويش تفكيرهم بين العالم الإفتراضي والعالم الحقيقي ، وقد لا تؤثر على المراهقين فقط ، بل أيضا لها تأثير على الشباب ، كما تتسبب ألعاب الفيديو في ترسيخ العديد من المعتقدات والأفكار الخاطئة التي تختلف عن أصول المجتمع

ومعتقداته وعاداته ، وقد تتسبب أيضا في ضياع الوقت للمراهقين ، و تسيطر على عقول من يمارسونها وتؤدي إلى إدمانها ،وإحداث العديد من المشاكل الصحية مثل أمراض العيون وزيادة الوزن وأمراض المفاصل والعمود الفقري ، ومشاكل في التركيزوالتواصل مع الآخرين.

جاءت هذه الدراسة للبحث عن الآثار الإيجابية والسلبية معا التي تحدثها ألعاب الفيديو على فئة المراهقين ،واخترنا المسح الشامل للدراسة على مستخدمي لعبة بابجي pubg ،كما اشتملت الدراسة على ثلاث جوانب ، حيث تضمن الجانب الأول الاطار المنهجي للدراسة من حيث صياغة الإشكالية ،ووضع تساؤلات وأهداف الدراسة التي تسعى لتحقيقها ، مع ذكر أهمية وأسباب اختيار الموضوع ،وتحديد منهج و طبيعة الدراسة ووصف مجتمع البحث،كذلك تم تحديد أدوات جمع وتحليل البيانات ،وعرض بعض الدراسات السابقة التي لها علاقة مع الموضوع ،واختتم هذا الجانب بتحديد مصطلحات الدراسة وتعريفها إجرائيا.

أما الجانب الثاني المتعلق بالدراسة النظرية فإشتمل على عنصر ماهية ألعاب الفيديو ، والذي تضمن تعريف ألعاب الفيديو ونشأة وانواع العاب الفيديو وخصائصها ،وعرض كذلك في هذا الجانب مفهوم التحصيل الدراسي وأنواعه واهميته ، كما عرض مفهوم المراهقة وخضائصها وعلاقة المراهق بكل من الاسرة والمدرسة والاستاذ .

اما الجانب الثالث فخصص للدراسة الميدانية التي تضمنت ثلاثة محاور ، تمثلت في عرض وتحليل ووصف البيانات المتعلقة بعادات إستخدام لعبة بابجي pubg من طرف عينة الدراسة ، في المحور الثاني حاجات واشباعات التي تحققها لعبة بابجي pubg لدى المراهقين ، و كذا أثر لعبة بابجيpubg على التحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية لدى مستخدميها ، وفي النقطة الأخيرة تم عرض النتائج العامة التي توصلت إليها الدراسة.

الاطار المنهجـي

- تحديد الاشكالية
- أسباب الدراسة
- أهمية الدراسة
- أهداف الدراسة
- تحديد المفاهيم
- منهج الدراسة والادوات
- مجتمع بحث
- الدراسة السابقة أو المشابهة

-تحديد الاشكالية:

يعتبر التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة على فتح آفاق وتطلعات مستقبلية جديد، مما ساهم في تحويل العالم الى قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والمكانية وهذا ما ميز القرن العشرين، كما نتج عن هذا التطور ظهور وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة كالكمبيوتر والهواتف الذكية والاجهزة اللوحية، التي جاءت نتيجة البحث والتطوير وهي الآن في انتشار متزايد يوما بعد يوم، وذلك لما تتميز به من خصائص ومزايا لم تكن متوفرة من قبل ، فأصبحت مصدرا هاما لكل الفئات للتواصل ببعضهم البعض بسهولة، وتعتبر ألعاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف المراهقين، وفي الوقت الراهن أضحت هذه الألعاب تمرس بتقنيات أقل تكلفة وأصغر حجما مثل الهواتف الذكية ، " كما أنها باتت تَتضمن في أجهزة متنقلة هذه التقنية جعلت العاب الفيديو سهلة الوصول إلى الناس، فأصبح العديد من المراهقين يقضون أوقات هامة في اللعب.وذالك في كل أسبوع حتى أنها تصل إلى 7ساعات أوأكثر مثل هذه الألعاب أصبحت الإختيار الأمثل للكثير من المراهقين وأضحى كل من الذكور والإناث يستمتعون بلعب ألعاب الفيديوAlice ، و إنه لمن المهم أن نذكر هنا أن بعض الدراسات مثل دراسةGriffiths and Hunt 1995 ترجح أن الذكور يحبون هذه الألعاب من أجل إثارة إعجاب الأصدقاء ورفع التحدي .بالرغم من أن البنات وفي الطريق لإدراك أنفسهن فإن لهن نفس الدافعية والمستوى من الميل لهذه اللعبة ، كما أن الوقت المقضي في لعب ألعاب الفيديو غير متكافئ للجنسين تضيف إذ أن الذكور على أية حال يميلون إلى ممارسة ألعاب الفيديو في الانترنت بينما يميل الإناث إلى استعمال الانترنت في الأعمال المدرسية وقضاء الوقت في خدمة البريد الإلكتروني ومن وجهة نظرالإناث يميلون في ممارستهم لألعاب الفيديو إلى الألعاب الأقل عنف كما أن إقبالهم عليها قليل .

فمرحلة المراهقة هي الركيزة الأساسية في حياة الفرد المستقبلية ، إذ فيها تتحدد ملامح شخصيته من خلال ما يكتسبه من مهارات وخبرات وقيم،لأن المراهق يمر بمراحل متعددة ،

لكنه في فترة معينة من حياته يكون في حالة تمدرس فهي من أهم المراحل التي يمر بها، فالمراهق شريحة حساسة في المجتمع فهو ملتزم بنظام تربوي وتعليمي يسعى من خلاله الى التعليم والتكوين حيث نجد أنه عليه القيام بواجبات والتزامات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله الدراسي لكن وفي ظل التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده العالم اليوم فرض عليه استخدام هذه التكنولوجيا وتقنيات التسلية في العاب الفيديو وعليه يمضي المراهق وقته باستخدام هذه الالعاب ويرجع ذلك الى محاكاتها للواقع اكثر من الخيال بحيث تتمتع بممزات تكنولوجية عالية الجودة في التصميم والالوان وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه اللعبة من تركيز وانتباه في حين ان لها اثار نتيجة الاستعمال المفرط لها والادمان عليها كما يمكن ان تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق خاصة في اوقات الدراسة .

ومن بين هذه الالعاب الشائعة لدى المراهقين في وقتنا الحالي هي ، لعبة ببجي pubg وهي كأحد انواع الالعاب الالكترونية المنتشرة في وقتنا الحالي ‘وهي لعبة حركة يصل عدد لاعبين فيها في الجولة الواحدة الى 100شخص ,والهدف منها هو القتال من أجل الفوز ، اما الرابح فهو من يصمد حتى نهاية المعركة ويمكن للاعبين ان يختارو منفردين او في فريق صغير يصل عدد افراده 4 اشخاص والشخص الذي يبقى حيا حتى نهاية المعركة يكون هو الرابح حيث تلعب ببجي عبر الانترنت الامر الذي جمع محاربين من كل انحاء العالم في الوقت نفسه.

ومن خلال اطلاعنا على بعض الدراسات حول لعبة بابجي والتي لاقت رواجا كبيرا لدى مستخدميها في المجتمع الجزائري خاصة فئة المراهقين، واستخدامها عبر الهواتف ذكية وغيرهامن الوسائط وانتشارها بالنسبة كبيرة بينهم ، وقد لجأنا ان نجري هذه الدراسة حول تاثير العاب الفيديو على التحصيل الدراسي لدى المراهقين دراسة مسحية على عينة من مستخدمين هذه اللعبة بابجي من (13الى 18 سنة).

ما أثر لعبةpubg على التحصيل الدراسي لدى المراهقين؟

التساؤلات الفرعية :

1. ماهي العادات والدوافع جراء لعبة بابجي pubg ؟
2. ماهي الإشباعات التي تحققها لعبة pubg لدى فئة المراهقين؟
3. ماهي تأثرات بابجيpubg الالكترونية على المراهقين ؟
4. هل تؤثر لعبة بابجيpubg على التحصيل الدراسي لدى المراهقين؟

أسباب اختيار الموضوع:

نظرا الاهمية وطبيعة الموضوع اثر لعبة بابجي pubgعلى التحصيل الدراسي لدى المراهقين وكذلك لان هذه الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة على الرغم من اهميته والزامية دراسته والبحث فيه :

- انتشار لعبة pubg بابجي وشيوعها عبر الهواتف الذكية وتأثرها على تحصيل الدراسي للمراهقين الجزائري والمجتمعات العربية عامة والجزائر خاصة .
- حداثة الموضوع لعبة بابجي pubg وتاثرها على تحصيل الدراسي للمراهقين خاصة في الوقت الراهن.
- قلة الابحاث والدراسات في الجامعات الجزائرية على حد علمنا حول موضوع اثر لعبة بابجيpubg على التحصيل الدراسي لدى المراهقين بالرغم من اهميتها و التأثير فيها.

أهمية الدراسة :

اهمية الدراسة تكمن في اهمية الموضوع وهو اثر لعبة بابجي pubgعلى تحصيل الدراسي لدى المراهقين من خلال الاجابة على التسؤلات المطروحة إقبال المراهقين على هذه اللعبة وكذلك دوافع اقباله على استخدامها

و باعتبارها دراسة جديدة كانت نتيجة لتطور التكنولوجي في مجال الاتصال حيث أصبحت تمارس من قبل كل فئات المجتمع او شرائح المجتمع ولكن من اكثر مستخدميها هو المراهق كما انها تتميز بتقنيات عالية وتصميم رائع بالاضافة الى تقديم معلومات علمية حول التخصص .

أهداف الدراسة :

تهدف هده الدراسة الى جملة من الاهداف اهمها:

- معرفة اسباب اقبال المراهقين على استخدام لعبة بابجي pubg الالكترونية.
- الكشف عن الدوافع وراء استخدام لعبة بابجي pubg
- معرفة التاثيرات للعبة بابجي pubg الالكترونية في التحصيل الدراسي لدى المراهقين .

تحديد المفاهيم والمصطلحات :

الأثر :

لغة : جمع أثار،علامات،أو وشم متخلف من شيء ما،"أثار أقدام"،"أثار عجلات في الرمل" عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو شيء،أثر يؤدي إلى تغييرات.[1]

اصطلاحا :كما تعرفه موسوعة علوم الإعلام والإتصال"نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما ،الأثر هو نتيجة الإتصال وهو يقع على المرسل والمتلقي على السواء وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية.[2]

إجرائيا:هو التغيير الذي يحصل للمراهق المتمدرس نتيجة استخدامة للعبة بابجي.

ألعاب الفيديو:

اصطلاحا:هو نشاط ترويجي ظهر في اواخر الستينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الاولى يشمل كل العاب الفيديو الخاصة والعاب الكمبيوتر،العاب الهواتف النقالةوالعاب اللوحات الالكترونية بصفة عامة يضم كل الالعاب ذات الصيغة الالكترونية وهي برنامج معلوماتي حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها

[1] المنجد في اللغة العربية المعاصرة ، ط 1 ، دار المشرق ، بيروت ، لبنان ،2000،ص 6

[2] عماد مكاوي وليلى حسين السيد الاتصال ونظرياته المعاصرة ، دار المصرية اللبنانية ، مصر ، 2001، ص52.

الانشطة الاخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الاخيرة خاصة بها ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة ،الهواتف النقالة،التلفاز الى غير ذلك من الوسائط وتمارس هذه الاخيرة بشكل فردي او جماعي عن طريق الانترنيت(1).

إجرائيا:

هي جميع انواع الالعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية[1] رقمية وتشمل العاب الهواتف النقالة والعاب الحواسيب والكمبيوتر وتمارس بشكل فردي او جماعي.

التحصيل الدراسي:

لغة:

حصل الشيء ،يحصل حصولا ،وقد حصلت الشيء تحصيلا أي تجمع وثبت

إصطلاحا:

يعرفه فجابلن على أنه مستوى محدد من الآراء والكفاءة في العمل المدرسي ،كما يقيم من قبل المعلمين أو عن طريق الإختبارات المقننة أو كليهما.[2]

اجرائيا:

هو مجموعة المعلومات والمعارف التي يكتسبها التلميذ خلال فترة دراسته ليسترجعها خلال الحاجة اليها وتكون نتائج التحصيل اما ايجابية او سلبية

المراهقين:

لغة:

قال ابن منظور في لسان العرب في مادة رهق:ومنه قولهم:غلام مراهق.أي:مقارب للحلم،ومراهق الحلم:قاربه.وفي حديث موسى والخضر:فلو أنه ادرك ابويه لارهقهما

[1] جميل حمداوي،المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها،شبكة الألوكة .

[2] أحمد كمال وعلي سليمان،المدرسة والمجتمع،مصر،مكتبةالأنجلو مصرية

طغيانا وكفوا .أي:أغشاهما وأعجلهما .وفي التنزيل:أن يرهقهما طغيانا وكفوا ويقال:طلبت فلانا حتىرهقته .أي :حتى دنوت منه .[1]

اصطلاحا:

يقول الدكتور محمد عطا حسين العقل- استاذ علم النفس المشارك بكلية المعلمين بالرياضة :-ان المراهقة ثadolscens مشتقة من الفعل اللاتيني ad-olesecro والذي يعني تدرج نحو النضج الجنسي والجسمي والعقلي والاجتماعي والسلوكي ، وهي فترة في مجرى النمو لها بداية ونهاية ، بدايتها البلوغ حيث يتحقق نضج الجنسي للفرد، ونهايتها الرشد يحث يتحقق النضج الاجتماعي والانفعالي ، فهي عملية بيولوجية في بدايتها " نضج جنسي "واجتماعية في نهايتها الاستقلال عن الكبار ، وقد اختلف العلماء على تحديد بداية المراهقة ونهايتها ما بين 13 سنة الى 21 ويميل العلماء الى تقسيمها مراهقة مبكرة من سن 13 سنة الى 17 ومراهقة متاخرة من سن 18 سنة الى 22 سنة وكل مرحلة خصائصها .[2]

إجرائيا: هي المرحلة العمرية الفاصلة بين مرحلة الطفولة والرشد ،حيث تحدث فيها تغيرات جسمية ونفسية واجتماعية واسعة باعتبارها مرحلة نضوج في مختلف الجوانب.

منهج الدراسة والادوات:

هو الطريق او الاسلوب الذي ينتهجه العالم في بحثه او دراسة مشكلة والوصول الى الحلول لها او بعض النتائج .[3]

المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج المسح الاجتماعي ، وهو الطريقة لجمع البيانات من اعداد كبير من المبحوثين عن طريق الاتصال بمفردات مجتمع البحث سواء

---

[1] بن النظور ، لسان العرب ، دار صادر بيروت بدون ط ، د، تاريخ ، ص 17550-1756

[2] محمد صديق محمد حسن ، مرحلة المراهقة بين مسؤولية الاسرة ودور المجتمع ، مسؤول التحقيقات الصحفية ، سكرتارية التحرير،2005، ص 58

[3] منصور نعمان ، غسان ذيب النموي ، البحث العلمي ، حرفةزفن ، دار الكندي ، الاردن ، 1995، ص 17.

كان الاتصال مباشرا ، او عبر الهاتف او البريد الالكتروني من خلال استمارات تحتوي على اسئلة مقننة .[1]

وقد تم إستخدام منهج المسح الاجتماعي لاقتراب هذا المنهج من طبيعية الدراسة الوصفية فهو من اكثر المناهج ملائمة لموضوع هذا البحث لانه يعتمد على الوصف والتحليل والتفسير التي عن طريق يمكن الوصول معرفة اثر بابجي على تحصيل دراسي لدى طلبة مراهقين .

كما تم استخدام المسح الاجتماعي من اجل جمع المعلومات حول لعبة بابجي و المراهقين في مدى تاثير اللعبة بابجي في تحصيلهم الدراسي ، ومن اجل معرف ايضا هذا التأثير اذا كان اجابيا ام سلبيا .

تعتبر ادوات جمع البيانات من اخطوات الاساسية والمهمة في البحث العلمي ، لما لها دور كبير في تحديد مسار البحث وتحقيق اهداف ، كما ان طبيعة الموضوع وخصوصية البيانات المراد الحصول عليها تتحكم في الاداة المختارة حسب الموضوع الدراسة . وتم تحكيم الاستمارة من طرف 3 أساتذة :

- ✓ صونيا قراري ، الرتبة : أستاذة محاضر
- ✓ محمد طه فريجة ،الرتبة استاذ مساعد
- ✓ فرزولي طه ، الرتبة أستاذ محاضر

ولذلك فقد استخدمنا في هذه الدراسة الادوات التالية:

إستمارة الاستبيان:وتعرف استمارة الاستبيان بانها قائمة تتضمن مجموعة من الاسئلة المعدة بدقة،ترسل الى عدد كبير من افراد المجتمع الذين يكونون العينة الخاصة بالبحث.كما تعتبر وسيلة لتجميع البيانات والمعلومات من مصادرها [2]

[1] احمد عمر ، البحث العلمي مفهومه اجرائته ومناهجه ، جامعة قار يونس ، ليبيا بلغزي ، 1994،ص64

[2] مروان عبد المجيد ابراهيم ، اسس البحث العلمي ، لاعداد الجامعية ، مؤسسة الوراق ،الاردن ، 200،ص 165

وفي هذه الدراسة اعتمدنا على استمارة الاستبيان الالكترونية لجمع المعلومات من عينة البحث و التي تتمثل في مستخدمي لعبة pubg ، الا وهم فئة المراهقين التي تتراوح أعمارهم ما بين 13الى 18 سنة في الجزائر .

مجتمع البحث: هناك من يطلق عليه المجتمع الاصلي،و يقصد به كامل افراد او احداث او مشاهدات موضوع البحث او الدراسة.[1]

ويتكون مجتمع البحث من مستخدمي لعبة pubg المراهقين التي تتراوح اعمارهم ما بين (13 الى 18 سنة) في الجزائر

نظرا لضخامة مجتمع البحث المستهدف وعدم توفر بيانات كافية عنه وعن خصائصه حول جمهور الدراسة ممارسي لعبة بابجي وان هذا المجتمع يتميز بنوع من الضبابية فإننا لجأنا لدراسة مجتمع البحث المتاح حيث يرى محمد عبد الحميد أنه يصعب الوصول الى هذا المجتمع المستهدف بضخامته، فيتم التركيز على المجتمع المتاح او الممكن الوصول اليه والاقتراب منه لجمع البيانات والذي يعتبرعادة ممثلا للمجتمع المستهدف ويلبي حاجات الدراسة وأهدافها، وتختار منه عينة البحث[2].

ونظرا لصغر حجم المجتمع المتاح ومحدوديته إعتمدنا على أسلوب المسح الشامل حيث شملت الدراسة كل من تعاون معها من اعضاء المجموعة التي تمارس لعبة بابجي والمتكون أعضاءها من 43.937 عضو من خلال توزيع استمارة الالكترونية في مجموعة ممارسي لعبة بابجي " **pubg mobile dz بابجي موبايل الجزائر** ".

حيث تم اتاحة الإستمارة الإلكترونية عبر خدمة غوغل درايف، وتم نشرها على مجموعة ممارسي لعبة بابجي pubg على الفيسبوك في الجزائر (pubg mobile dz–بابجي

[1] عبيدات محمد واخرون ، منهجية البحث العلمي والقواعد والمراحل والتطبيقات ، كلية الاقتصاد والعلوم الادارية ، جامعة الاردنية دار وائل النشر ، 1999، 84.

2 محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الأعلامية، عالم الكتب، القاهرة، 2000، ص 130.

موبايل) في الجزائر وفي خلال تلك ظروف تم الاجابة على 61 استمارة ،وإعتمدنا على أسلوب المسح الشامل لمجتمع البحث المتاح.

الدراسات السابقة:

1. الدراسة الأولى:

موضوع الدراسة:أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال(دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)

مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الإتصال

اسم الباحثة:مريم قويدر

زمن الدراسة:2012/2011

مكان الدراسة:جامعة الجزائر3 كلية العلوم السياسية والإعلام،قسم علوم الإعلام والإتصال

منهج البحث:المنهج الوصفي.

أدوات الدراسة:الإستمارة،المقابلة،الملاحظة.

عينة الدراسة:عينة قصدية عمدية قدرت ب200 مفردة من المتمدرسين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والتي تتراوح أعمارهم بين 07و12 سنة وتم اختيارهم من مدارس.

نتائج الدراسة:

- يتمتع أغلبية افراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الإنقياد لقوانين أسرهم و تكييف حريتهم بحسب نمط العائلة ومحيطها الإجتماعي.
- يملك أغلبية افراد العينة على اختلاف جنسهم و فئاتهم ومستوياتهم أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت،وهذا يدل على أن أغلبية مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية على اختلاف أنواعها وأشكالها و أسعارها.

- هناك فروق بين إناث و ذكور العينة في نوعية الأمور المقلدة لدى كل جنس فأكثرية الذكور يقلدون الأبطال المفضلين في الحركات و الطبائع وهذا بحكم نوعية الألعاب التي يلعبونها من ألعاب قتالية وحربية وألعاب رياضية،في حين نجد أن أكثرية الإناث يقلدن الأبطال المفضلين في اللباس بحكم ان الإناث يملن كثيرا للإهتمام بلباسهن و مظهرهن فهن يقلدن أبطال وبطلات الألعاب في طريقة لبسهم و نوعية هندامهم.

2. الدراسة الثانية:

عنوان الدراسة:أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري(دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة ام البواقي)

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة.

إسم الباحث:أميرة مشري.

زمن الدراسة:2017/2016.

مكان الدراسة:جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.

نتائج الدراسة:

- كشفت الدراسة أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياوهذا راجع إلى الإستخدام المفرط لهذه الألعاب حسب أفراد العينة.
- أكدت الدراسة ان اغلب التلاميذ يفضلون لعبةSUBWAYحسب رأي المبحوثين.
- أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ تجذبهم متعة الفوز في الألعاب الإلكترونية.
- أكدت الدراسة أن أغلب الأولياء لم يتم استدعائهم من قبل الأساتذة بسبب إهمال التلميذ لدروسه

الاستفادة من الدراسات السابقة: حدود

استعنا بالدراسات السابقة في الجانب النظري ببعض المراجع

ساعدتنا في طرح الاشكالية وكذلك في الجانب الميداني من خلال اعداد استمارة

البحث

التعرف على الخطوات المنهجية المتبعة.

نقاط التقاطع مع الدراسات السابقة:

من خلال دراستنا التي قمنا بها والدراسات السابقة لاحظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث ان دراستنا تختلف مع الدراسات السابقة في نوع الدراسة فدراستنا دراسة مسحية لعينة من مستخدمي لعبة بابجي الالكترونية بينما الدراسة الاولى دراسة وصفية تحليلية والدراسة الثانية دراسة ميدانية بالاضافة الى ادوات جمع البيانات المتمثلة في الاستمارة و المنهج ومجتمع البحث وعينة الدراسة.

الإطار النظـــــوي

المبحث الاول : ماهية ألعاب الفيديو

1. تعريف العاب الفيديو
2. نشأة وتاريخ العاب الفيديو
3. انواع الالعاب الفيديو
4. خصائص العاب الفيديو

المبحث الثاني : التحصيل الدراسي واهميته

1. تعريف التحصل الدراسي
2. أنواع التحصيل الدراسي
3. العوامل مؤثرة في االتحصيل الدراسي .
4. التحصيل مبادئ الدراسي
5. أهداف التحصيل الدراسي
6. أهمية التحصيل الدراسي

المبحث الثالث : المراهقين وألعاب الفيديو

1. مفهوم المراهقين
2. خصائص المراهقين
3. علاقة المراهق بالأسرة
4. علاقة المراهقين بالمدرسة.
5. العلاقة النفسية بين المراهق والأستاذ

الفصل الاول : العاب الفيديو والتحصيل الدراسي لدى المراهقين

المبحث الاول : ماهية العاب الفيديو

تعريف العاب الفيديو :

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن عدا تفاعليا وصورا في حالة حركة"، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

1.المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب...الخ

2.الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة،السيارات...الخ

3.التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذاكانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة[1]

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا "البرنامج المعلوماتي للألعاب lundiciel هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصورها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى "اللاعب"، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي

[1] مريم قويدر، اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال ،دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ،رسالة ماجستير ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر3 ، 2012/2011،ص 59.

تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة ،2005ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق "الفأرة"، "الوحدة المركزية"، "أجهزة القيادة"، "وسائل التحكم "الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القوة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القوة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض –أحيانا تهرب من الواقع –بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "،Médiéval"لكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية.

ويرى "سيان أوريالي Sean O'Reilly"في دراسة له حول ألعاب الفيديو أن لعبة الفيديو هي وسيلة الإعلام جديدة تنص على تجربة مستخدم لوسائل الإعلام الجديدة والتي تكون بعض مستوياتها أكبر من التفاعل، التفاعلية كما يقول"ديفيد مارشال David" Marshallهي أين يكون الجمهور كمشاركين في إكمال النموذج وله معنى، فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعلية في أن تعالج باللاعب الطابع أو البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم أو ذراع التحكم، ووضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي بمعنى أكثر حرفية[1].

فهذه طريقة هي أبسط طريقة لتعريف التفاعل في ألعاب الفيديو لأنه على مستوى أكثر تعقيدا من هذا، كما أن الجمهور كمشارك لا يشارك فقط في الإجراءات مبرمجة مسبقاً البسيطة والضيقة من ناحية المنزة، بل أيضا "يكمل "معنى سردية ووصفية مع حالة الإجراءات أو القرارات في اللعبة.

كما يقول "ديفيد مارشال David Marshall"ليس فقط القيام بألعاب الفيديو أصلاً يشمل مستويات العميقة للتفاعل، ولكن مع ظهور ألعاب الكمبيوتر على شبكة الإنترنت بالكامل، وقوة وحدات الجيل القادم مثل بلايستايشن 3"وأجهزة "الإكس بوكس 360"للوصول إلى

[1] المرجع نفسه، ص 60-59

شبكة الأنترنيت، وكما أنها لا تسمح أبدا بالاتصال من قبل الذي تم التوصل إليه في الألعاب[1]

نشأة العاب الفيديو :

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها لعبة **التنس لِلاَعِبَيْن Tennis For Two**هو الباحث **ويليام هيجينبوتام W.Hijinputh** ومساعدوه من مختبر **بروكنهافن** الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام **1958م** وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة الترفيه عن زوار قسم الأبحاث في المختبر، ولم يكن **هيجينبوتام** يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة في براءة اختراع إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الالكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا يفوق حجمه 30مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم[2]

لعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الآن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، وإنما ألعاب الفيديو، وقد ظهرت ألعاب الفيديو منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون، ويمكن استخدام هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة، أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل .وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي.

وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى "غزاة الفضاء ،Space-invaders" وكان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة

---

[1] مريم قويدر، المرجع السابق، ص 59-60

[2] بشير نمرود ، بشير نمرود :العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند الموهقين المتمدرسين (ذكور)، 12-15سنة، القطاع العام، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، 2008،ص 83.

ومتحركة، وغيرها.

ويهاجم بعض الخبراء هذه الألعاب ويزعمون أنها تؤدي إلى إلهاء الطلاب عن استذكار دروسهم، وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضي على الاتصالات بين الأفراد، ومن ناحية أخرى يزعم باحثون آخرون أن هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، حيث تساعد هذه في تحسين التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني[1]

أنواع العاب الفيديو :

يمكن ضمن هذا التنوع في تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها. هذه الأنواع هي :

1. **ألعاب الحركة:**

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب **الأرضيات** " ، **– Plate forme**"أجداد ألعاب الفيديو التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم.

فلعبة "**بونغPong**" **–** التي اخترعت عام ،1972تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، من مثل "**أركانويد Arkanoid**" التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب، عبر مضرب، كرة ممثلة على شكل مربع بسيط 0[2]

وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "**أتاريAtari**". **–**وجاءت بعدها لعبة "**تيتريسTetris –** وحديثا سلسلة "**باكمانPacman**" **–** وسلسلة "**ماريو**

[1] عماد مكاوي حسن، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، 1993ص 192-193.

[2] احمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009،ص 104

Mario". – "وترتكز هذه الألعاب 4على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة.

وتتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أومقابض التحكم بأزرارها. وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ... الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق.

وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا. فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم. وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها[1].

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ – التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة. ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.

وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة. فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة. فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي : فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل

الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير، تتجه كلها لفك عقدة القصة. كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة، أو بكل بساطة إنقاذ نفسه. وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولم لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه.

ومن بين أشهر هذه الألعاب "**تومب رايدر Tomb Raider**" – التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا (**لارا كروفت –**

[1] المرجع نفسه، ص 105

Lara Croft).فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء. وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا.

بسيناريوهات محدودة عادة، بقيت "ألعاب القتال" مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال. اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة. وتسمى جملة- ألكمهم جميعا – "Cognez-les tous"بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو. وهي ألعاب تتميز عن ألعاب قاتلوهم جميعا"Tuez-les tous" – من خلال الأسلحة المستعملة.

فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء،وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة. وتقترح لعبة "**تيكن3** "**Tekken3**" مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع[1].

أما ألعاب "**اقتلوهم جميعا**"**Shoot'en up** – فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب "**دوم**"**Doom**"*. – ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "**دوم لايك**"**Doom-Like**" (أي مثل دوم) وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر "**كوايك**"**Quake** – و **Unreal**". – وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة "**اقتلوهم جميعا**"**Shoot'en up** – هو نفسه. فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا (للاعب)، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة.ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة.

[1] احمد فلاق ، نفس المرجع ،ص 105.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع **Shoot'en up** "باستقرار الأهداف المصوب نحوها. ففي الشاشة، يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة، اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة. فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية[1].

ب .**ألعاب الاستراتيجية:**

تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

1.ألعاب المغامرات والتفكير **(Jeux d'aventures-reflexion):**

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة. فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة. لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو. ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي. ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم.

وتحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة. وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جداولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة.

2.ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية **Jeux de stratégieéconomique :**

وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها. لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع

[1] احمد فلاق , المرجع السابق , ص 107-108

تحت تصرف اللاعب. والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع : اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديموغرافيا ... الخ. والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها. وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين. وإذا كان

الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب[1].

3.ألعاب الإستراتيجية العسكرية (**Jeux de stratégie militair**): وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف. فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي.

فمن أجل النجاح، يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته (أراضيه) وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس. لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم.

وتتطلب هذه الألعاب، على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير، أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

4.الألعاب التقليدية(**Jeux Traditionnels**): والمقصود بها ألعاب الورق. وهي

[1] احمد فلاق , المرجع السابق , ص 105-106

الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية.

بعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب[1].

ج .**ألعاب المحاكاة:**

تعد ألعاب المحاكاة، إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا. فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات. وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها. ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه.

ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل "**فلايت سيمولاتور Flight Simulator**" من ميكروسوفت،من بين الأكثر شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار. فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائرة، ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته، ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات

الخصم. وعلى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية. وبدون تركيز وذاكرة وبراعة، لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع. وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات.

نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا. إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية. ففي بعض الألعاب، يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات. ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا.

[1] احمد فلاق ؛ المرجع السابق ,ص 107-108

وفي بعض الألعاب مثل "**فورمولا وان – Formula one**،"من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس.

من جهتها، وباستفادتها العويضة من وقع كأس العالم، استطاعت ألعاب كرة القدم، في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا (ذكوريا بالدرجة الأولى) وشابا. أفضل هذه الألعاب تجري على شكل بطولة، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات. وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار. فهو اللاعب، حيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة. آما أنه يأخذ دور المتوج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية.

وإذا ما كانت سباقات السيارات وكرة القدم تحتل صدارة هذه الألعاب، فإن بقية الرياضات تستقطب أيضا الكثير من اللاعبين، منها ألعاب الكرة الطائرة والتنس والغولف وكرة القدم الأمريكية والهوكي و البليارد[1].

خصائص العاب الفيديو :

أما من ناحية الخصائص التي تتميز بها ألعاب الفيديو فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح، يجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية، بل تتميز أيضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية والفكرية وتدفعه إلى التفكير والتعلم والتثقف وتجديد معلوماته اليومية، كما تفتح له آفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا،إضافة إلى أن ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية، كما أن هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى إلى أن يسلك بأسلوب المحاكاة والتقليد .

[1] احمد فلاق , المرجع السابق ،108-109

ومن خصائص ألعاب الفيديو أيضا أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والإتحاد العام، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي المنتوجات رقمية إلكترونية متطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية[1]

وبهذا نكون قد تطرقنا في هذا المبحث تعريف العاب الفيديو وانواعها واهم الخصائص التي تتميز بها العاب الفيديو .

المبحث الثاني : التحصيل الدراسي وأهميته

يعتبر التحصيل الدراسي من أسمى الأهداف التربوية، ومن العمليات التي تسعى كل منظومة تربوية على تحقيقها والوصول إلى أعلى درجاتها، واذا كان النظام التربوي يهدف إلى إعداد الإنسان إعدادا جيدا بما يجعله قادرا على المساهمة في بناء مجتمعه ، فإن ذلك يتوقف على مدى تحصيل الفرد لما تعلمه من خبرات خلال السنوات التعليمية التي بها، والوصول الى مستوى جيد من التحصيل يتطلب توفير مجموعة من الظروف الاجتماعية ومحيطه الذي يتعلم به.

إن عملية انتقال المتعلم من مستوى دراسي إلى آخر مرهون بتحصيله الدراسي الذي يؤهله للنجاح ، فالتحصيل الدراسي من أهم الموضوعات التي شغلت العديد من الأبحاث و الدراسات، ففي دراستنا هذه يعتبر التحصيل الدراسي متغيرا تابعا، خاضعا المحيط الخاص لتلميذ.

[1] مريم قويدر ، المرجع السابق ، ص 66-61

المطلب الأول:تعريف التحصيل الدراسي.

هناك مجموعة من التعريفات قدمت في هذا الاتجاه منها تعريف "ريسي"،إذ يرى ريسي أن التحصيل الدراسي يشمل جميع ما يمكن أن يتعلمه التلميذ في مدرسته سواء ما يتصل منها بالجوانب المعرفية أو الجوانب الدافعية أو الجوانب الاجتماعية و الانفعالية.

كما يوضح "فؤاد أبو حطب"،بأن مفهوم التحصيل الدراسي يتمثل في اكتساب المعلومات والمهارات و طرق التفكير وتغيير الاتجاهات والقيم وتعديل أساليب التوافق ويشمل هذا النواتج المرغوبة وغير المرغوبة فيها.

ويضيف "حسنين الكامل"معززا هذا الاتجاه فيرى أن مفهوم التحصيل الدراسي يعني:حدوث عمليات التعلم المرغوب فيها،ويتضمن ذلك الحقائق والمعلومات والمهارات والقيم والاتجاهات.

في حين يرى "حين سليمان قورة" التحصيل الدراسي بأنه:إنجاز تحصيلي في مادة دراسية أو مجموعة مواد مقررة بالدرجات طبقا للامتحانات المحلية التي تجريها المدرسة.

ويتفق "رجاء محمود ابو علام" مع "حسين قورة" ويحدد التحصيل الدراسي بأنه: مدى استيعاب الطلبة لما تعلموه من خبرات معينة لمادة دراسية مقررة ،كما يقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطلبة في الاختبارات المدرسية العادية وفي نهاية العام الدراسي أو في ضوء الاختبارات التحصيلية المقننة.[1]

المطلب الثاني:خصائص التحصيل الدراسي.

يكون التحصيل الدراسي غالبا أكاديميا ،نظريا وعلميا يتمحور حول المعارف والممارسات التي تجسدها المواد الدراسية المختلفة خاصة والتربية المدرسية عامة كالعلوم والرياضيات والجغرافيا والتاريخ،ويتصف التحصيل الدراسي بخصائص منها:

[1] لمعان مصطفى الجيلالي ،التحصيل الدراسي ،ط01 ،دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة،عمان،2011م،ص23.

- يمتاز التحصيل الدراسي بأنه يحتوي منهاج مادة معينة أو مجموعة مواد لكل واحدة معارف خاصة بها.[1]
- يظهر التحصيل الدراسي عادة عبر الاجابات عن الامتحانات الفصلية الدراسية الكتابية والشفهية والأدائية.
- التحصيل الدراسي يعتني بالتحصيل السائد لدى أغلبية التلاميذ العاديين داخل الصفولا يهتم بالممزات الخاصة.

التحصيل الدراسي أسلوب جماعي يقوم بتوظيف الامتحانات وأساليب ومعايير جماعية موحدة في إصدار الأحكام التقويمية.[2]

المطلب الثالث:العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي.

لا شك أن هناك عوامل عديدة تؤثر في التحصيل الدراسي منها ماهو ذاتي ويتمثل في الذكاء والدافعية ومستوى الطموح ومستوى النضج الجسمي والعقلي و الانفعالي والاجتماعي للطالب و الآخر موضوعي يتضمن البيئة الدراسية بكل ما يتوفر فيها من تفاعلات اجتماعية ومواد تعليمية و طرائق تدريس وإمكانات مادية .

هذا بالإضافة إلى البيئة الأسرية وقدرتها على توفير الأمن النفسي والاستقرار الاجتماعي للطالب.

تلعب الأسرة دورا هاما وبارزا في التحصيل الدراسي فالأسرة التي تعاني من حالات التصدع والانهيار بسبب الخلافات بين الأبوين والشجار المستمر بين الأفراد،كذلك المعاملة السيئة والإهمال من جانب الوالدين للأبناء والمتمثلة في الكراهية والنبذ والتهديد والعقاب والإيذاء الجسدي تعد من العوامل التي تسهم إلى حد كبير في تدني المستوى التحصيلي .

---

[1] مزيود أحمد،أثر التعليم التحضيري على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات،رسالة ماجستير غير منشورة،جامعة بوزريعة،2009،ص184.

[2] زينب عبد الله سالم سعد لوه،أثر المعاملة الاسرية في التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة التعليم الثانوي،بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراه، اكاديمية الدراسات الاسلامية،جامعة مالايا،كوالالمبور،2017،ص110_111

ويرى قرارة أن المستوى الاقتصادي والثقافي والاجتماعي المنخفض للأسرة يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للطالب ،فالطالب الذي ينتمي إلى أسرة فقيرة مفككة اجتماعيا نجده يعاني من اضطرابات نفسية وانفعالية تنعكس على تحصيله الدراسي ،أما الطالب الذي ينحدر من أسرة متوابطة ومستواه المادي جيد تكون نتائجه في التحصيل غالبا مرضية ومشجعة لتحصيل أفضل.[1]

وتؤكد داوود أن اهتمام الآباء بأبنائهم من حيث الرعاية والصداقة لهم يؤثر في تحصيلهم الدراسي وتفوقهم العلمي والعملي في جميع الميادين المختلفة.

ومن العوامل الأخرى المؤثرة في التحصيل الدراسي للطالب كفاءة المعلم العلمية و المهنية والتي ينبغي أن تكون فعالة في زيادة دافعية الطالب نحو التحصيل الدراسي ومن أهم سلوكيات المعلم حرصه عللا الإرشاد والنمذجة والحماسة ،إطراءه المخلص وتعزيزه واهتمامه ومساعدته الملحة والتي تقود الطلاب لعمل استدلالات عن قدراتهم وجهودهم مما يدعم تحصيلهم الدراسي

يتأثر التحصيل الدراسي للطالب بنوعية المبنى المدرسي وما يوفره للطالب من مرافق وقاعات وصالات وساحات أنشطة ومختبرات ومكتبات ومساجد بحيث تكون ملائمة لسيكولوجية التعلم فإذا كانت المدرسة لا توفر الجو الدراسي الملائم للطالب فإنها تساهم في تدني التحصيل الدراسي أيضا.

وتشير الدراسات إلى أن هناك أيضا بعض العوامل الأخرى التي لها تأثير في التحصيل الدراسي منها استخدام التكنولوجيا التعليمية وملة من أثر في اختصار الوقت والجهد في العملية التربوية كذلك مساعدة وتحفيز وتشويق الطلاب للتعلم مما يؤثر إيجابيا على التحصيل الدراسي .

ويرى قرارة أن المستوى الاقتصادي والثقافي والاجتماعي المنخفض للأسرة يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للطالب ،فالطالب الذي ينتمي إلى أسرة فقيرة مفككة اجتماعيا نجده يعاني

[1] قرارة محمود عبد القادر،مهنتي كمعلم،الدار العربية للعلوم ، بيروت 1996،ص104.

من اضطرابات نفسية وانفعالية تنعكس على تحصيله الدراسي ،أما الطالب الذي ينحدر من أسرة مترابطة ومستواه المادي جيد تكون نتائجه في التحصيل غالبا مرضية ومشجعة لتحصيل أفضل.

وتؤكد داوود أن اهتمام الآباء بأبنائهم من حيث الرعاية والصداقة لهم يؤثر في تحصيلهم الدراسي وتفوقهم العلمي والعملي في جميع الميادين المختلفة.

ومن العوامل الأخرى المؤثرة في التحصيل الدراسي للطالب كفاءة المعلم العلمية و المهنية والتي ينبغي أن تكون فعالة في زيادة دافعية الطالب نحو التحصيل الدراسي ومن أهم سلوكيات المعلم حرصه عللا الإرشاد والنمذجة والحماسة ،إطراءه المخلص وتعزيزه واهتمامه ومساعدته الملحة والتي تقود الطلاب لعمل استدلالات عن قدراتهم وجهودهم مما يدعم تحصيلهم الدراسي [1]

يتأثر التحصيل الدراسي للطالب بنوعية المبنى المدرسي وما يوفره للطالب من مرافق وقاعات وصالات وساحات أنشطة ومختبرات ومكتبات ومساجد بحيث تكون ملائمة لسيكولوجية التعلم فإذا كانت المدرسة لا توفر الجو الدراسي الملائم للطالب فإنها تساهم في تدني التحصيل الدراسي أيضا.

وتشير الدراسات إلى أن هناك أيضا بعض العوامل الأخرى التي لها تأثير في التحصيل الدراسي منها استخدام التكنولوجيا التعليمية وملة من أثر في اختصار الوقت والجهد في العملية التربوية كذلك مساعدة وتحفيز وتشويق الطلاب للتعلم مما يؤثر إيجابيا على التحصيل الدراسي .

والفروق الفردية بين الطلاب من حيث العمر الزمني والعقلي والحالات الصحية والجسمية والتي تلعب دورا هاما في التحصيل الدراسي .

ونجد أيضا أن التدريب والتأهيل المستمر للمعلمين مما يزيد من كفاءتهم المهنية ومساهمتهم الفعالة في زيادة التحصيل الدراسي لدى الطلاب ،أما نظم التقويم والامتحانات فيجب أن

[1] مرجع نفسه ،ص105

تكون متطورة وملائمة لروح العصر واحتياجاته بأبعادها وأهدافها وفعالياتها حتى يكون لها مردود ايجابي في التحصيل الدراسي

والفروق الفردية بين الطلاب من حيث العمر الزمني والعقلي والحالات الصحية والجسمية والتي تلعب دورا هاما في التحصيل الدراسي .

ونجد أيضا أن التدريب والتأهيل المستمر للمعلمين مما يزيد من كفاءتهم المهنية ومساهمتهم الفعالة في زيادة التحصيل الدراسي لدى الطلاب ،أما نظم التقويم والامتحانات فيجب أن تكون متطورة وملائمة لروح العصر واحتياجاته بأبعادها وأهدافها وفعالياتها حتى يكون لها مردود ايجابي في التحصيل الدراسي. [1]

المطلب الرابع:شروط ومبادئ التحصيل الدراسي.

للتعليم قوانين وأصول توصل إليها علماء النفس والتربية تجعل من التعليم إفادة لصاحبه،ومن هذه الشروط والمبادئ التي تساعد في عملية التعليم نذكر منها:

1. **قانون التكرار**:معناه أن الطالب لكي يتعلم شيئا ما أو خبرة معينة عليه أن يقوم بتكراره حتى يصبح راسخا وثابتا في ذهنه وهذا ليس معناه أن يكون التكرار آليا ليس له معنى وإنما يكون موجها يؤدي إلى التعلم الجيد والقائم على الفهم والتركيز والانتباه،وأن يعي الطالب ما يدرسه.
2. **توزيع التمرين**:ويقصد بذلك أن تتم عملية التعلم على فترات زمنية يتخللها فترات من الراحة فالقصيدة التي يلزم بحفظها تكرارها عشر ساعات يكون تعلمها أسهل وأكثر ثباتا ورسوخا إذا قسمنا هذه الساعات العشر على خمسة أيام مثلا بدلا من حفظها في جلسة واحدة.

[1] نجاح احمد محمد الديك،اساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالذكاء والتحصيل الدراسي لدى الاطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة،بحث مقدم لنيل درجة الماجستير في علم النفس والصحة النفسية،الجامعة الاسلامية، غزة،كلية التربية،2008،ص79_80.

3. **الطريقة الكلية:**أي أن يأخذ المتعلم فكرة عامة عن الموضوع المراد دراسته ككل ،ثم بعد ذلك يبدأ في تحليله إلى جزئياته ومكوناته التفصيلية.
4. **التسميع الذاتي:**للتسميع الذاتي أثر بليغ في تسهيل التحصيل،وهو عملية يقوم بها الطالب محاولا استرجاع ما حصله من معلومات أو ما اكتسبه من خبرات ومهارات دون النظر غلى النص،وذلك أثناء الحفظ أو بعده بمدة قصيرة،ولعملية التسميع هذه فائدة إذا تبين للمتعلم ما أحرزه من نجاح وعلاج ما يبدو من مواطن الضعف في التحصيل ،وللتأكد من الحفظ والفهم.

الارشاد والتوجيه:يؤدي ارشاد المتعلم إلى الاقتصاد في الجهد اللازم لعملية التعلم وعن طريقة يتعلم الفرد الحقائق الصحيحة منذ البداية بدلا من تعلم أساليب خاطئة ثم يضطر لبذل الجهد لمحو المعلومات الخاطئة ،ثم تعلم المعلومات الصحيحة بعد ذلك فيكون جهده مضاعفا.[1]

المطلب الخامس:أهداف التحصيل الدراسي.

ولقياس التحصيل الدراسي أهداف عدة منها:

1. تحديد نتيجة الطالب لانتقاله إلى مرحلة أخرى.
2. تعيين نوع التخصص والدراسة الذي سينتقل إليها الطالب من مرحلة لأخرى.
3. القرة على التعرف على القدرات الفردية للطلبة.
4. الاستفادة من نتائج التحصيل للانتقال من مدرسة إلى أخرى .

[1] عايدة محمد العطا،تقدير الذات وعلاقته بالمستوى الاجتماعي الاقتصادي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدارس محلية جبل أولياء،بحث مقدم لنيل درجة الماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا،كلية الدراسات العليا، 2014،ص43_44.

وأكدت العديد من البحوث بوجود علاقة وظيفية بين التحصيل الجيد والاتجاهات الموجبة نحو المدرسة وهذا بدوره ينعكس بدوره بصورة إيجابية كانت أو سلبية على سلوك الطلبة نحو المدرسة والتعليم ويسهم في تعديل التوافق النفسي والاجتماعي للطلبة.[1]

المطلب السادس:أهمية التحصيل الدراسي.

- يعمل التحصيل الدراسي على تحقيق التقدم واجتثاث رواسب التخلف منه ،فإذا كانت المجتمعات تستمد بناء تطلعاتها المختلفة من ما توفره لها مخرجات التعليم بأنواعها فإن هذه المخرجات تقاس في إنجازها و كفاءتها بمقياس يسمى التحصيل الدراسي.
- هو أحد الجوانب الهامة في النشاط العقلي الذي يقوم به الطالب والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي.
- يعمل على معرفة مدى الاستفادة التي حصل عليها الطالب ومعرفة مستواه.

يساعد الطالب على معرفة نقاط القوة والضعف فيه.

فالتحصيل الدراسي مؤشر هام على مدى امتلاك الطالب لمهارة ما،ومدى التقدم في سلوكه من خلال درجاته ،كما يمكن التنبؤ بالنجاح في مقررات تالية كما يعطي تغذيةراجعة للطلبة ،كما يمكن مقارنة أداء المجموعات المختلفة،كما تعتبر نقطة بدء لتدريس مقررات لاحقة ،كما يمكن من خلال التحصيل الحكم على العملية التعليمية بشكل كلي (المقررات،الطلبة،المعلمون،أسلوب وطريقة التدريس،التقويم والتغذية الرافعة)[2]

[1] فكرت سعدون رشيد، العوامل المؤدية الى تدني التحصيل الدراسي في مادة الرياضياتلدى طلبة المرحلة المتوسطة في مدارس مدينة الرمادي العراقية من وجهة نظر المديرين والمدرسين رسالة مقدمة لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وطرق التدريس،جامعة الشرق الاوسط،كلية العلوم التربوية،2015،ص16_17.

[2] عايدة محمد العطا،مرجع سابق،ص 42_43.

المبحث الثالث : المراهقة

المطلب الاول : مفهوم المراهقة

إذا كانت الطفولة هي المرحلة التي ترسى فيها دعائم الشخصية فإن المراهقة هي المرحلة التي تتبلور فيها ملامح هذه الشخصية وتأخذ فيها معالمها طابع الثبات النسبي حتى تقدم لنا مع نهايتها مواطناً ناضجاً راشداً يتحمل وزر نفسه ويكون مستعداً لدخول مرحلة الحياة الحقيقية وما تحمله معها من أعباء أسرية واجتماعية.

ومن هنا عرفت المراهقة بتعريفات متعددة تحمل المعنى ، إضافة إلى ما يحدث خلال المراهقة من تغيرات جسمية وفسيولوجية وسلوكية.

يقول (أحمد زكي صالح) بأن " المراهقة هي المرحلة التي تبدأ من البلوغ الجنسي وهو القذف عند البنين والطمث عند البنات وتنتهي بمطلع الرشد وهو الاقتراب من الاكتمال في النضج الجسمي والعقلي والانفعالي. "

ومن هنا يسهل تحديد بداية مرحلة المراهقة إلا أن نهايتها أمر بالغ الصعوبة بسبب عدم القدرة على تحديد مستويات النضج في مظاهر النمو الأخرى كالنمو العقلي والاجتماعي والانفعالي فهناك من يقول بأن الحياة الحقيقية تبدأ في الأربعينات من العمر والنبي صل الله عليه وسلم أسندت له مهام التبشير بالرسالة السماوية مع بداية العقد الخامس من عمره

- وعرفت المراهقة أيضاً ، بأنها جسر العبور من الطفولة إلى الرشد ندخلها أطفالاً ونخرج منها راشدين فهي مرحلة التأهب للنضج في جميع نواحي النمو ، فمع نهايتها يصل الفرد إلى أقصى طول له –وخلالها يتقدم المراهق نحو النضج العقلي والانفعالي عن طريق الاستقلال عن الغير ، حتى يصل إلى وعي تام بالمعايير الاجتماعية السائدة في محيطه ويتحمل مسئولية

توجيه ذاته واتخاذ قرارات واختيارات تخص حياته الشخصية ويتبنى فلسفة خاصة توجه سلوكه وعلاقاته بكل مقومات البيئة التي يعيش فيها. [1]

المطلب الثاني:خصائص المراهقة.

ثمة مجموعة من التحولات التي تنتاب المراهق أثناء انتقاله من عالم الطفولة إلى عالم النضج والرجولة ، وتتمثل في التحولات البيولوجية والفيزيولوجية ، والتحولات النفسية والتحولات الجنسية والتحولات العقلية والتحولات الانفعالية ،والتحولات الاجتماعية...

- ويستند نمو الفرد إلى مجموعة من العوامل الأساسية هي:عامل الوراثة والتكوينات العضوية والغذاء وعامل البيئة والمجتمع والثقافة وهذه العوامل هي التي تتحكم في المراهقة بشكل من الأشكال.
- **الخصائص النمائية والعضوية:**
- تحدث في فترة المراهقة مجموعة من التحولات العضوية و الفيزيولوجية التي تغير بنية المراهق جذريا،إذ تنقله من فترة الطفولة إلى فترة الرجولة وتمس هذه التحولات البنية الجسدية والبنية التناسلية وبنية الوجه والبنية الدماغية والعصبية...
- ومن بين التحولات العضوية التي تلحق بالمراهق سرعة النمو العضوي والجسدي الذي يشبه نمو الطفل خلال التسع أشهر الأولى من ميلاده ،ويلاحظ أن هذا النمو يتحقق قبل سنة من فترة البلوغ ،باتساع الكتفين والمنكبين وظهور شعر الذقن واللحية والعانة والإبط ،وتغير الصوت من الرقة إلى الغلظة ،وتغير ملامح الوجه بالتخلص من الملامح الطفولية والأنثوية واكتساب الملامح الذكرية واتساع الجبهة والفكين وانتفاخ الأنف وامتداد القامة والساقين والأطراف والعضلات بشكل سريع وانجذاب الهيكل العظمي نحو الأعلى ونمو جهازه التناسلي ونضج الخصيتين،وبداية الإفرازات المنوية وبالتالي قدرة المراهق على التناسل

[1] د محمد عبد الله العابد ابو جعفر , علم النفس والنمو ، مركز مناهج التعلمية والبحوث تربوية ,ليبيا ،2013-2014م, ص 111-112

والإخصاب والإنجاب والسبب في ذلك يعود إلى نشاط الغدة النخامية والغدد الجنسية علاوة على ميله إلى الخفة والسرعة في الحركة.

- أما فيما يخص البنت المراهقة فهي أطول قامة وأثقل وزنا مقارنة بالذكور ويتحقق ذلك من سن الحادية عشر إلى الرابعة عشر كما يتجسد عندها البلوغ في وقت مبكر مقارنة بالذكر إذ تتميز مراهقتها بالطمث أو الدورة الشهرية ،كما تتميز مراهقة البنت باطراد نموها السريع جسديا وعضويا واتساع أردافها وأعلى الفخذين واستدارة حوضها وقابليتها للإخصاب والحمل وتناوب المبيضين على إفراز البويضة وبروز الثديين ونتوئهما والتميز بالملامح الأنثوية...[1]

- **الخصائص النفسية:**

- تحدث التحولات العضوية والفيزيولوجية لدى المراهق بصفة عامة مجموعة من التغيرات النفسية الشعورية واللاشعورية كالإحساس بنوع من الشعور الغامض والمضطرب واللامتوازن بسبب عدم فهم تلك التغيرات فهما حقيقيا والشعور كذلك بتغير ذاته فيزيولوجيا وعضويا مما يؤثر ذلك على نفسيته إيجابا أو سلبا،ناهيك عن الاضطراب الذي تحدثه أثناء إدراك المراهق لذاته وجسده مما يولد لديه في كثير من الأحيان حالات التوتر والصراع والانقباض والتهيج الانفعالي والشعور بالنقص...

- فيذهب "اريكسون" إلى أن مرحلة المراهقة تتميز على مستوى الشعور والأنا بتنمية الهوية والاستقلالية والاعتراف بالشخصية وتحقيق النضج الجنسي ومواجهة مختلف ردود الأشخاص الآخرين من أجل تحصيل الهوية الحقيقية .[2]

- **الخصائص الانفعالية:**

- تتميز مرحلة المراهقة أيضا بالتغيرات الانفعالية العديدة التي تطرأ على المراهق وأغلب هذه الانفعالات من النوع الحاد الذي يجعل صورة المراهق غير صورة الطفل الهادئ

[1] د.جميل حمداوي ، المراهقة وخصائصها ومشاكلها وحلولها ، شبكة الالوكة ، 2016,ص 40-39

[2] [2] د.جميل حمداوي ، المراهقة وخصائصها ومشاكلها وحلولها ، شبكة الالوكة ، 2016,ص41-40

الوديع التي كان عليها في المراحل السابقة وفي الواقع إن مرحلة المراهقة من هذه الناحية أعلى لحدة انفعالاتها تكاد أن تكون مرحلة ميلاد جديدة ،فصورة المراهق بالنسبة للأبوين هي صورة الطفل الصغير الذي ينفعل لأتفه الأسباب والذي يثور لغير سبب أو لسبب لا يعرفه الأبوان على وجه التحديد فالطفل في سنوات عمره الأولى إذا أغضبته أو رفضت أحد طلباته لا يقابلك إلا بالثورة والبكاء والارتماء على الأرض وغير ذلك من الصور الانفعالية الحادة التي لا يستطيع الأبوان التصرف بالنسبة لها في أحوال كثيرة والتي يواجهانها في الغالب بمراضاة الطفل أو تنفيذ ما يطلبه مكرهين حتى يسكت أو يهدأ،أو على العكس يقابلانها بالحزم و القسوة والشدة حتى يسكت الطفل ويستكين.

- وثوراته هنا أعلى في مرحلة المراهقة فهي ليست موجهة في حقيقتها لشيء محدد أو للأم أو للأب بالذات وإن ارتبطت وقت حدوثها ببعض الطلبات أو الاحتكاكات العادية التي كان يمكن أن تمر بسلام وإنما هي ترجع في حقيقتها إلى طبيعة المرحلة التي يمر بها والمشاكل التي تواجهه وأنواع الصراع التي يتعرض لها ولا يستطيع أن يتصرف بالنسبة لها ،ويجد في طلب يرفضه الأب مثلا أو كلمة يقولها ولا ترضيه ،متنفسا لما يضطرب بداخله فينطلق مندفعا ثائرا ضد الأب وضد الجميع وقد يكون الطلب بسيطا يمكن تحقيقه لو استمرت المناقشة هادئة بين الأب والابن حتى يتوصلا إلى حل بالنسبة له وقد تكون الكلمة بدورها غير عنيفة ولا تستحق الثوران الذي يقيمه الابن من أجلها ولكن ليس السبب هو الطلب نفسه أو الكلمة في حد ذاتها وإنما في الغالب هو مجموعة العوامل وأنواع الصراع التي تمثل حياة المراهق بكاملها وما يتعرض له من ضغوط والتي يجد في أية مناسبة تعرض له متنفسا يفرغ عن طريقه بعض ما يثور ويضطرب داخله.[1]

الخصائص الاجتماعية:

[1] اواهيم وجيه محمود ، المراهقة خصائص ومشكلاتها ، دار المعارف ، 1981، ص45.

- يأخذ النمو الاجتماعي في هذه المرحلة شكلا مغايرا لما كان عليه في فترات العمر السابقة فبينما نلاحظ اضطراب النمو الاجتماعي للطفل منذ ولادته ومنذ ارتباطه في السنوات الأولى بالأم بالذات التي تتمثل فيها جميع مقومات حياته فهي مصدر غذائه ومصدر أمنه وراحته وهي الملجأ الذي يحتضنه أو بمعنى أدق هي الدنيا كاملة بالنسبة ثم اتساع دائرة الطفل الاجتماعية لتشمل الأفراد الآخرين في الأسرة ثم الأقارب وأطفال الجيران وهكذا ،إلا أن هذه العلاقات جميعها تكون داخل الدائرة الاجتماعية التي تمثل الأسرة وارتباطاتها ولا يخرج الطفل عن هذه الدائرة ليكون لنفسه ارتباطات خاصة خارج نطاق الأسرة إلا في فترة المراهقة.
- ولا تتغير هذه الصورة إلا مع المراهقة عندما تبدأ تتكون علاقات من نوع جديد ترتبط المراهق بغيره من المراهقين والشبان وعندما يشتد ارتباطه بجماعات معينة منهم و يزداد ولاؤه وتكون هذه العلاقات والارتباطات في العادة على حساب ارتباطه بالأسرة و إحساسه بالأمن والراحة عن طريق انتمائه إليها وإلى الأبوين بالذات وشعوره بالحب والعطف والحنان في المحيط الذي يجمعه بهما ويضمه إلى رحابهما.
- أما الآن فقد تغير الحال وأصبح المراهق ينأى بنفسه عن صحبتهما بل ويكره هذه الصحبة فقد كبر وأصبحت له حياته الخاصة وأصبح أصدقاء من خارج محيط الأسرة يشاركهم أسراره ويشاركونه أسراره يجد في صحبتهم ألفة وجوا غير الجو الذي يعيشه داخل المنزل وبالتالي فهو يميل إلى الخروج إلى هذا الجو الجديد وإلى هذه الألفة السارة وإلى هؤلاء الأصدقاء الجدد ويفضل صحبتهم عن البقاء في البيت الذي أصبح يمل وجوده فيه ولا يجد لنفسه بداخله متنفسا يرضي حاجاته الجديدة ورغباته الناشئة.[1]

[1] المرجع نفسه ، ص 57

مطلب الثالث : علاقة المراهق بالأسرة:

للروابط العائلية أهمية خاصة في تنشئة المراهق وتنميته فعلاقة الوالدين فيما بينهما والاتفاق بينهما وخلق جو هادئ ينشأ فيه الفرد نشأة متزنة يترتب عليها تمتع الأبناء بالثقة بالنفس أما إذا حدث العكسواء بالطلاق أو الهجر ينشأ في الأولاد مشكلات أو التهديد، كل هذا له أثر في قدرة الطالب على التركيز والاستيعاب خاصة أن بداية مرحلة المراهقة تميزها التحولات الأوديبية فتعامل الأسرة مع هذا

المشكل بإيجابية يساعدهم على استخدام استقلاليتهم استخداما ايجابيا وبناءا[1]

المطلب الرابع:علاقة المراهقين بالمدرسة.

إذا كانت الأسرة الخلية الأولى في حياة المراهقين فإن المدرسة تحتل المرتبة الثانية ولكنها تختلف عن الأسرة في أنها أكثر اتساعا وتعقيدا ،إلا أن العلاقات فيها ليست بنفس الدفء والعمق والاستمرارية

وتلعب العملية التعليمية دورا مهما وبارزا في تشكيل جوانب شخصية المراهق وسلوكه،فالمناهج الدراسية وطرق التدريس والأساليب والتقنيات التربوية قد تساعد على نمو شخصية المراهق أو تعيق هذا النمو

ويرى الاختصاصيون في التربية والتعليم أن إدارة الصف يجب أن تتم بطريقة يمثل فيها الطالب الدور الرئيسي في التعليم ،بحيث يتم التعليم عن طريق النقاش والاكتشاف،ومشاركة كل فرد في الصف فيشترك في التخطيط والتنظيم والتنسيق والتنفيذ والمتابعة وأخيرا التقويم وإذا أسهم كل فرد في ذلك كان دافعه على العمل والمثابرة قويا،كما يجب أن تتوفر في الصف الدراسي فرص التعلم الذاتي

[1] نمرود بشير، مرجع السابق ص 83

ويلعب المعلم في الصف دورا هاما فهو يؤثر في المراهقين بأقواله وأفعاله ومظهره وسائر تصرفاته التي يمتصها المراهقين بصورة واعية أو لاواعية ،كما يتعلمون الكثير من أنواع السلوك بواسطة عملية التناهي [1]

ولذا نجد أن بعض الدراسات تركز على أنماط شخصية المعلم وتقسم هذه الأنماط إلى:

- **القيادة التقليدية:**تقوم على أساس تقدير السن وفصاحة القول والحكمة،وما على الأفراد إلا الطاعة المطلقة.
- **القيادة الجذابة:** تعتمد على الصفات الشخصية المحبوبة وفيها قوه الجاذبية.
- **القيادة العقلانية:** تقوم على الطاعة والولاء لمجموعة الأصول والمبادئ والقواعد المرعية وليس لاعتبارات شخصية.
- **القيادة التسلطية:** تقوم على الاستبداد والتعصب وتستخدم أساليب الفرض والتخويف والترهيب.
- **القيادة غير المنضبطة:** تقدم المعلومات إلى الآخرين دون التدخل في شؤونهم.
- **القيادة الديمقراطية:** تقوم على احترام شخصية الفرد ،فالفرد يعتبر غاية في ذاته وتعتمد على الاستشارة والتعاون . [2]

هناك صراع دائم بين المراهقين وبين تلك الأنماط من القيادات ،سواء داخل المدرسة أم في الصف ،وغالبا ما تنتهي الصراعات بفرض المناخ التسلطي وذلك للأسباب التالية:

1. أن غالبية التلاميذ لا يرغبون في تحمل المسؤولية لخوفهم من الفشل
2. إذا أصر بعض المراهقين على القيام بعمل بحسب طريقته الخاصة ،فإنه يجد أن المعلم المتسلط يفقد أعصابه ويغضب ويفزأ منه أمام الآخرين فيخلق جوا من الذعر وعدم الرغبة في الحث والإطلاع.

---

[1] مريم سليم ، علم النفس النمو , ط 1 , دار النهضة الحديثة , بيروت – لبنان , 2002م ,441-442.

[2] مرجع نفسه ، ص443

3. أن هذا التعامل التسلطي يؤثر على مشاعر المراهقين فيفقدون الثقة في أنفسهم ويحجمون عن القيام بأي عمل خوفا من السلطة وبالتالي نجد الكثير من المراهقين إتكاليين يعتمدون على الغير ويتعودون على الاستسلام والانسحاب والعدوان والغضب.

ومن خصائص جو الصف في المناخ التسلطي ما يلي:

- في المناخ التسلطي في الصف يتم إجبار التلاميذ على أداء واجبات محددة ،وتعتبر المعلومات أكثر أهمية من عملية التعلم ذاتها.
- يركز المعلم على تقديم المحتوى في صور حقائق ومعارف،بهدف تقديمها في الامتحان ،في واقع الأمر يخزن التلميذ المعلومات ويسردها في الامتحان وينساها بعد ذلك.
- يركز المعلم على محتوى المقرر في الكتب المدرسية دون التنويع في مصادر البحث والإطلاع،ويتوقع من التلاميذ تقبل الأهداف المحددة للمنهج.
- يقيم المعلم المنهج إجراءات شكلية وضوابط مفروضة في الصف كما يقيم علاقات شكلية مع تلاميذه.
- يتبع المعلم المنهج الموضوع بدقة ويتجنب المشكلات ولا يشجع تلاميذه على إبداء الرأي والنقد أو عرض المقترحات.
- يطلب الاحترام للمعلم كسلطة ولا يثق في أحكام تلاميذه ،أي أنه يركز على الاتصال من جانب واحد من المعلم إلى المتعلم مع وجود اتصال ضعيف بين المتعلمين أنفسهم.
- يقوم بالتدريس الإلقائي ويقدم معلومات يعتقد بأنه على التلميذ ان يعرفها.

ينمي بين تلاميذه تنافسا ،ويخلق بينهم جوا من عدم الثقة ،ومن نقص الاهتمام بالآخرين.[1]

[1] ،وليم سليم ، علم النفس النمو , ط 1 , دار النهضة الحديثة , بيروت – لبنان , 2002م ,443-441

مطلب الخامس :العلاقة النفسية بين المراهق والأستاذ

إن علاقة الأستاذ بالتلميذ تلعب دورا هاما وأساسيا في بناء شخصية المراهق لدرجة انه يمكننا اعتبارها المفتاح الموصل إلى النجاح التعليمي أو فشله إذ يعتبر التلميذ مرآة تعكس حالة الأستاذ المزاجية والانفعالية واستعداداته لأداء عمله، فهو إن أظهر روح التفتح للحياة، إذن فالعلاقة التي تربط الأستاذ بالتلميذ ليست سهلة وبالأمر الهين كما يتصوره البعض، فنجاح أو فشل هذه العلاقة مرتبط ارتباطا وثيقا

بمجموعة من العوامل المعقدة كعلاقة التلميذ بوالديه فإن كان الاحترام تكون كذلك مع الأستاذ وان كان العكس حدث كذلك مع الأستاذ[1]

[1] نمرود بشير، مرجع السابق ص 83.

الإطار التطبيقـــي

- **تعريف لعبة بابجي pubg**
- **المحور الاول** : عادات استخدام لعبة **pubg**
- **المحور الثاني** : حاجات وإشباعات التي تحققها لعبة بابجي لدى مستخدميها
- **المحور الثالث** : تأثرات لعبة بابجي على التحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية لدى مستخدميها.
- **نتائج الدراسة**

تفريـــــغ وتحليـــــل النتائج

ماهي لعبة بابجي PUBG:

لعبة ببجي(PUBG) Player Unknown's Battlegrounds

صدرت لعبة ببجي المعروفة أيضاً بلعبة ساحات معلك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر آذار/مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس ون، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل آندرويد ونظام**ios** .

اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً.

عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعاً ويبقى حياً حتى النهاية.

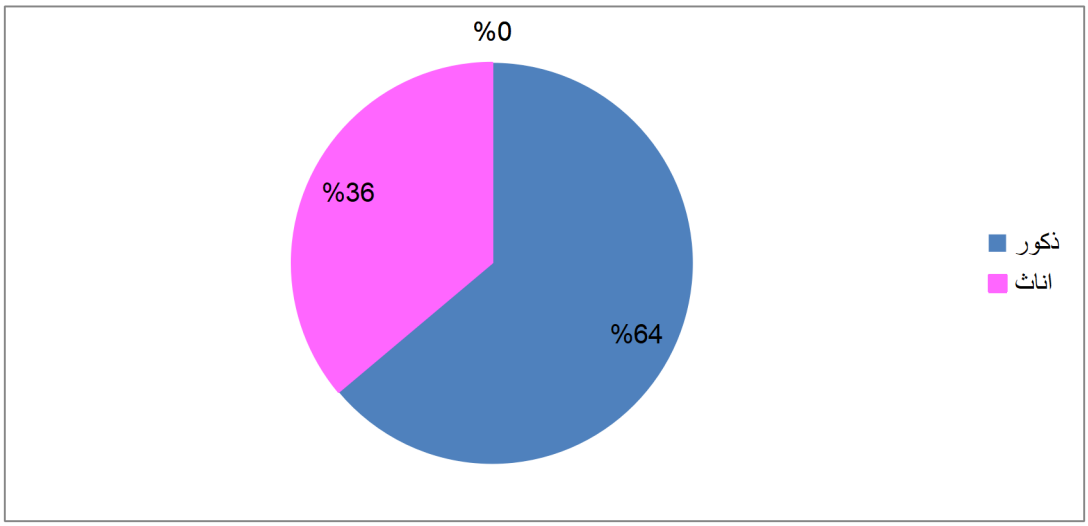
وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجماً وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور[1] .

[1] ما-هي-لعبة-ببجي-Bubg-وما-هي-مخاطرها https://www.hellooha.com/articles/859-

البيانات الشخصية :

الجدول رقم(1): يوضح جنس العينة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
ذكـــور	39	63.9
إناث	22	36.1
المجموع	61	100%



الشكل (01): يوضح جنس أفرادالعينة

%من خلال تحليل الجدول المتعلق بتوزيع المتغير الجنس ، يتبن ان الذكور نسبتهم 63.9 اكثر ممارسة للعبة بابجي من الاناث التي قدرت نسبتهم ب 36.1 من العينة البحث وهذا يرجع الى تفضيل مثل هذه الالعاب لفئة الذكور خاصة الالعاب الحربية والقتالية .

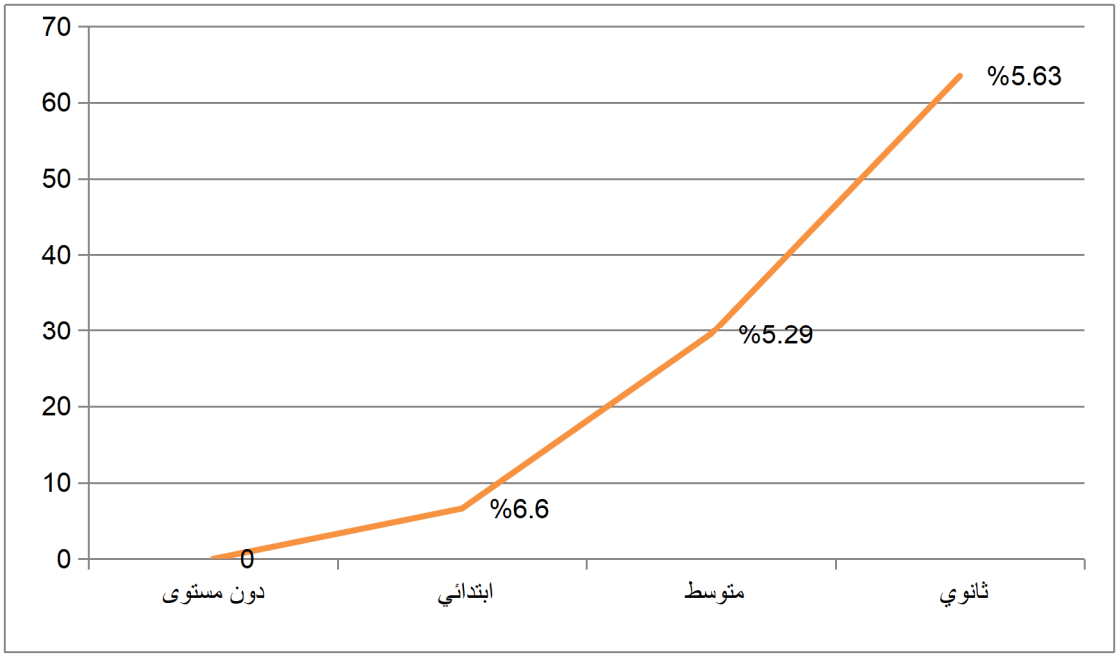
الجدول رقم(2): يوضح سن أفواد العينة

المتغير	التكوار	النسبة المئوية
من 13 إلى 15	20	32.8
من 16 إلى 18	41	67.2
المجموع	61	100%

من خلال الجدول نلاحظ ان الفئة العمرية التي تمثلت من سن 16 الى 18 أكبر نسبة ، يمثلون السواد الاعظم من اللاعبين بنسبة 68.2 ، ويليهم الفئة العمرية ما دون سن 15 سنة بنسة 32.8

الجدول رقم(3):يوضح المستوى التعليمي لافواد لعبة بابجي

المتغير	التكوار	النسبة المئوية
دون مستوى	0	.
ابتدائي	4	6.6
متوسط	18	29.5
ثانوي	39	63.5
مجموع	61	100%



الشكل (02): **يوضح المستوى التعليمي لمستخدمي لعبة بابجي**

نلاحظ من خلال الجدول المتعلق بتوزيع المتغير المستوى التعليمي ان اغلبية العظمى او المطلقة من ممارسة لعبة من أصحاب المستوى ثانوي الذي وصل الى نسبة بلغت 63.5. ثم يليهم اصحاب المستوى المتوسط 29.9 نسبة .. فكلما اصبح مراهق أكبر سنا أصبح لديه الحرية في ممارسة مثل هذه الالعاب .

المحور الأول: عادات استخدام لعبة بابجي

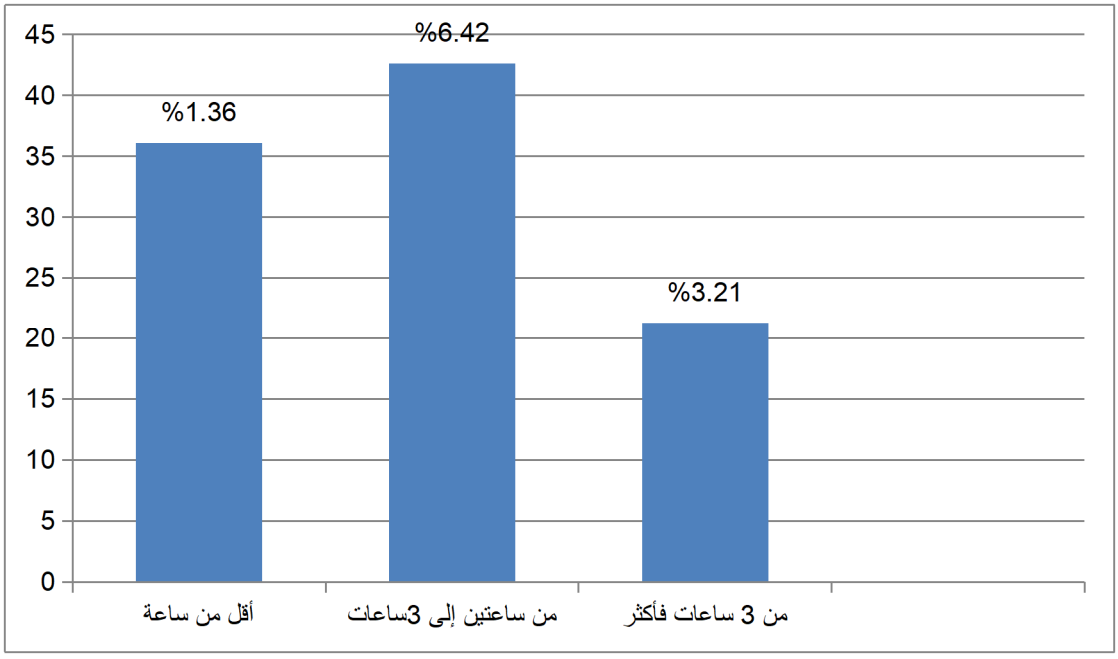
الجدول رقم(4):يوضح عدد مرات ممارسة لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
دائما	30	49.2
أحيانا	18	29.5
نادرا	13	21.3
المجموع	61	100%

في جدول نلاحظ أن أغلبية مستخدمين لعبة بابجي يمارسون لعبة دائما والتي بلغت نسبتها 49.2%، وهناك من يمارسها احيانا بنسبة 29.5 ، اما الفئة الاخيرة فهيا الفئة النادرة التي قدرت ب 21.3 %من مستخدمي بابجي .

الجدول رقم(5):يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة لعبة.

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	**22**	**36.1**
من ساعتين إلى 3 ساعات	**26**	**42.6**
من 3 ساعات فأكثر	**13**	**21.3**
المجموع	**61**	**100%**



الشكل (03):يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة لعبة

يقضون وقت اقل من ساعة من ممارسة اللعبة ، %تظهر بيانات الجدول السابق ان 32.1 يليهم الذين يقضون الذين يقضون وقت يتراوح ما بين ساعتين الى 3 ساعات بنسبة قدرها % وهي اعلى نسبة في ممارسة لعبة بابجي ، ثم تنخفض النسبة لتصل الى 21.3%42.6 بالنسبة للذين يقضون وقت ما بين 3 ساعات فأكثر .

االجدول (06) : :يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة لعبة بابجي حسب متغير السن .

كم وقت تقضيه في	السن					
ممارسة لعبة بابجي	15 الى 13		16الى 15		المجموع	
pubg	ت	%ن	ت	%ن	ت	%ن
اقل من ساعة	7	35%	15	37%	22	36%
سا3من ساعتين الى	9	45%	17	41%	26	43%
سا فأكثر 3من	4	20%	9	22%	13	21%
المجموع	20	100%	41	100%	61	100%

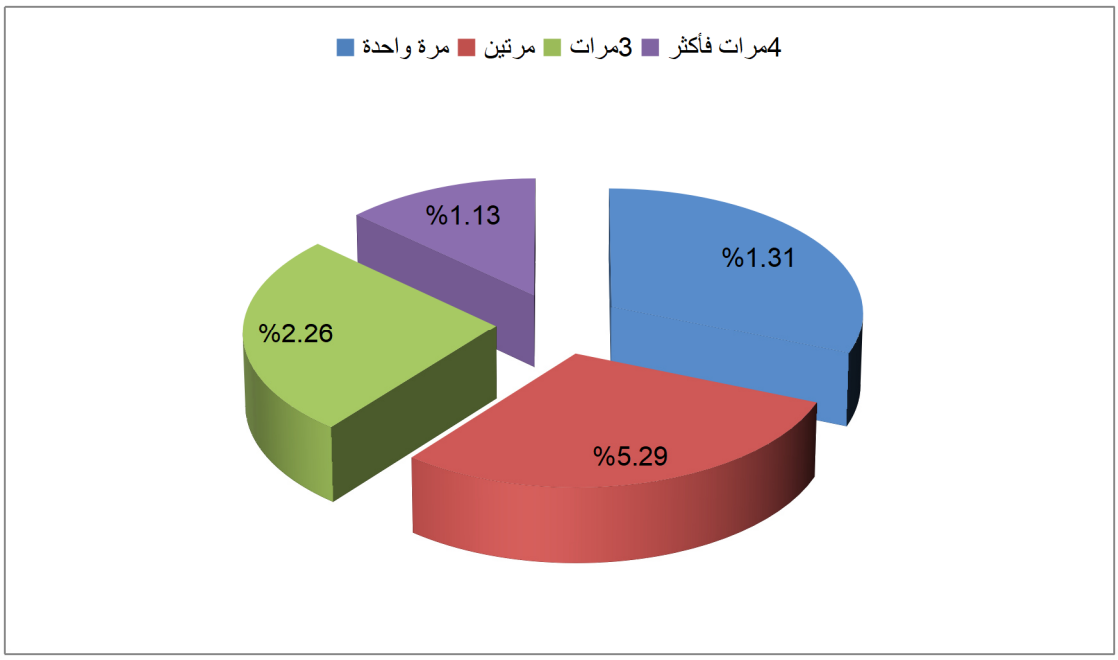
من خلا الجدول الممثل اعلاه نلاحظ أن افراد العينة التي تتراوح أعمارهم من 13 الى 15 سنة والذين يقضون من 2 الى 3سا في لعبة بابجي التي قدرت بنسبة 45% في الجنس يليها الفئة العمرية من 16الى 18سنة بنسبة 41%.

في حين كانت هناك فئة تقضي في الوقت اللعبة يوميا اقل من ساعة بنسبة 35% ثم بنسبة 37% لفئة 16الى18 سنة ، كما أن الفئة التي تتراوح أعمارهم من 13الى 15سنة والذين يقضون3 ساعات فاكثر قدرت بـ 20% ثم بنسبة 22% لأصحاب الفئة 16الى 18 سنة .

من خلال المعطيات نستنتج أن معظم المراهقين الذين يقضون في اللعب من ساعتين الى 3ساعات تتراوح أعمارهم من 13الى 15 سنة وذلك لعدة اسباب أهمها هذه المرحلة العمرية التي يتميز فيها بحب الاكتشاف ومحاولة صرف فائض الطاقة ، والتي يتميز بها المراهق عن طريق اللعب .

الجدول رقم(7): يوضح عدد مرات دخول أفراد العينة للعبة يوميا

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
مرة واحدة	**19**	**31.1**
مرتين	**18**	**29.5**
3 مرات	**16**	**26.2**
4 مرات فأكثر	**8**	**13.1**
المجموع	**61**	**100%**



الشكل (04): يوضح عدد مرات دخول أفواد العينة للعبة يوميا

توضح بيانات الجدول أن أكثر من مرات دخول أفواد العينة على اللعبة يوميا في اليوم لا يزيد عن مرة واحدة في اليوم والتي بلغت بنسبة 31.1% يلهم الذين يستخدمون لمرتين بنسبة 29.5% ، ثم الذين يستخدمونها 3 مرات و 4 مرات فأكثر التي تراوحت ما بين 26.2%,13.1%.

الجدول رقم (8): الأوقات التي يمارس فيها أصحاب العينة لعبة بابجي pubg حسب متغير الجنس :

الاوقات التي يمارس فيها لعبة بابجي pubg	الجنس					
	ذكور		إناث		المجموع	
	ت	ن%	التكرار	ن%	ت	ن%
مرة	12	31%	07	32%	19	31%
مرتين	09	23%	09	40%	18	30%
3مرات	13	33%	03	14%	16	26%
4 مرات فأكثر	05	13%	03	41%	8	13%
مجموع	39	100%	22	100%	61	100%

نلاحظ من خلال الجدول البيانات أن الاوقات التي يمارس في أصحاب العينة للعبة بابجي pubg ، بلغت اكبر نسبة عند الاناث في فئة مرتين قدرت بـ 40% في حين عن الذكور بنسبة 23%، ثم تليهم فئة 3 مرات بالنسبة لذكور 33% و 11% للإناث ، في حين بلغت فئة 4 مرات فأكثر 13% لذكور 41% للإناث .

ومنه نستنتج أن فئة الإناث هم اكثر في دخول الى للعبة بابجي عن الذكور وهذا راجع حسب حدي علمنا الا عدم وجود انشغالات أكثر من فئة الذكور الذين هم في هذه المرحلة يمرون بين توافق مع انشغالاتهم من عمل الى غير ذلك.... عكس الاناث هذا راجع الى عادات و تقاليد مجتمع الجزائري .

الجدول رقم(9):يوضح أوقات ممارسة لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
صباحا	**0**	**0**
مساءا	**13**	**21.3**
ليلا	**24**	**39.3**
في كل الأوقات	**24**	**39.3**
المجموع	**61**	**%100**

جدول يوضح البيانات أن أكثر أوقات ممارسة للعبة لدى المراهقين هو في وقت الليل والتي بلغت 39.3% ، ثم يليهم في كل الاوقات وهي نفس النسبة 39.3% ، ثم تنخفض مساءا 21.3% وتنعدم صباحا 0% ، وهذا راجع الى أن مستخدمي لعبة بابجي يفضلون الوقت لعب في ليل ، وهذا راجع إلى أن الفترة الليلية فترة نقاهة بالنسبة لمستخدمي اللعبة ،لهذا يلجأون إلى اللعب ليلا.

الجدول رقم(10): يوضح الشعور عند التوقف عن لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
التعب	**27**	**44.3**
القلق	**8**	**13.1**
التوتر	**7**	**11.5**
شعور عادي	**19**	31.1
المجموع	**61**	**%100**

نلاحظ من خلال بيانات الجدول التالي أن ربع من العينة المراسة يشعرون بالتعب في حالة عن توقف عن اللعب ، والتي بلغت بنسبت 44.3 %، و 31.1% هم المراهقين الذين يشعرون بشعور عادي عند التوقف من هذه اللعبة ، وهناك فئة عند توقف من لعب تشعر

بالقلق وهي بنسة 13.1%، ومنه نستنتج أن اللعبة تؤدي الى الشعور بالتعب والإرهاق خاصة عند قضاء ساعات طويلة في اللعب.

الجدول رقم(11): يوضح الأشخاص المفضلين لممارسة لعبة البابجي معهم

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
بمفردك	**40**	**29.5**
مع الأصدقاء	**18**	**65.6**
مع الأهل	**3**	**4.9**
المجموع	**61**	**%100**

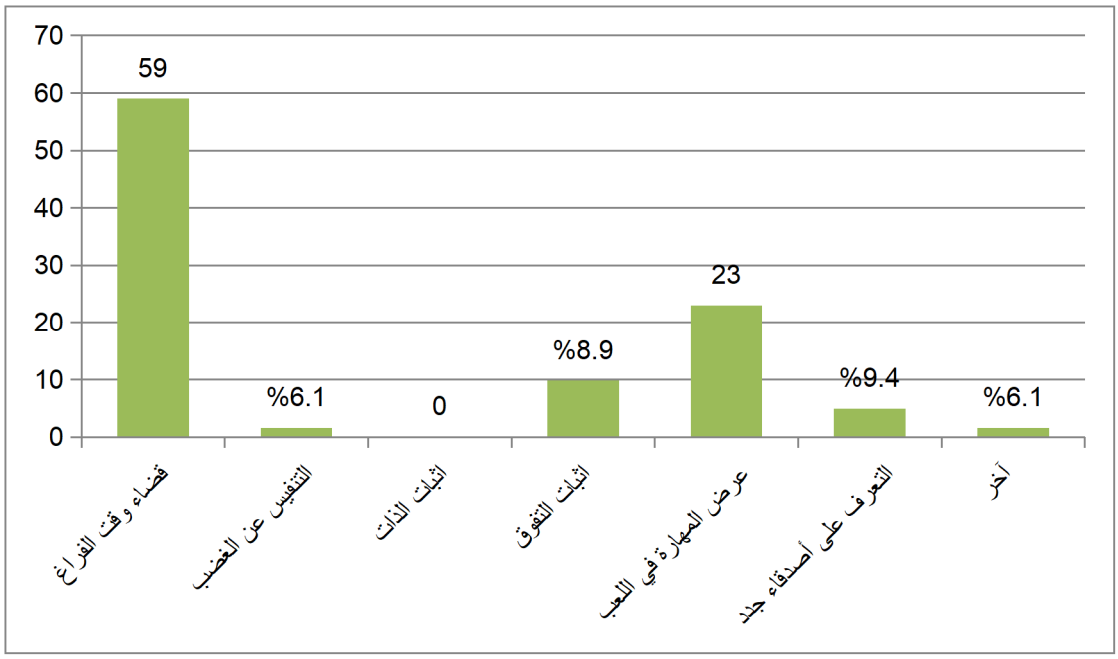
من خلال الجدول بيانات نلاحظ ان اغلبية مطلقة بـ 65.6% انهم يفضلون اللعب مع الاصدقاء ، ثم يليهم الفئة المراهقين الذين يحبون اللعب مع انفسهم وهي بنسبة 29.5" %، وهناك الفئة اقلية التي تمارس اللعبة مع الاهل والتي لا تتجاوز نسبتها 4.9 %.

وهذا راجع إلى أن معظم مستخدمي لعبة بابجي يميلون إلى اللعب مع الأصدقاء بهدف التنافس وعرض المهارة في اللعب من أجل الفوز.

<u>المحور الثاني: حاجات وإشباعات التي تحققها لعبة بابجي لدى مستخدميها:</u>

الجدول رقم(12): يوضح أسباب ممارسة لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
قضاء وقت الفراغ	**36**	**59**
التنفيس عن الغضب	**1**	**1.6**
اثبات الذات	**0**	**0**
اثبات التفوق	**6**	**9.8**
عرض المهارة في اللعب	**14**	**23**
التعرف على أصدقاء جدد	**3**	**4.9**
آخر	**1**	**1.6**
المجموع	**61**	**%100**



الشكل (05): **يوضح أسباب ممارسة لعبة بابجي**

نلاحظ من خلال جدول البيانات ان قضاء وقت الفراغ يمثل السبب الاكثر أهمية والذي دفع افراد عينة الدراسة لممارسة لعبة بابجي وهو بنسبة 56%، ثم يليه السبب المتعلق بعرض المهارة في اللعب بنسبة 23% ، ثم اثبات التفوق بنسبة قدرت بـ 9.8% ، والتعرف عن الاصدقاء بنسبة 4.9% ، ثم يليهم الفئة اقلية جدا في التنفيس عن الغضب بـ 1.6 % ، وفي الترتيب الاخير جاء الاختيار أخر لدى المحوثين حيث أجابو أسباب ممارسة لعبة بابجي اكتساب التحدي بين الاشخاص وسبب اخر ظهور فيروس كورونا حيث بلغت 1.6 %فقط .

الجدول رقم (13): يوضح ماهية الاشباعات التي تحققها لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
تكوين صداقات	**20**	**32.8**
الشعور بالسعادة	**5**	**8.2**
الشعور بالتفوق	**9**	**14.8**
تحقق لي اشباع عاطفي	**1**	**1.6**

تتيح لي فرصة التنافس	**23**	**37.7**
آخر	**3**	**4.9**
المجموع	**61**	**100**

من خلال الجدول التالي نلاحظ أن إتاحة الفرصة للتنافس مع الأخرين تمثل اكبر إستفادة بالنسبة لممارسي لعبة بابجي من افراد عينة البحث حيث حازت هذا الاختيار نسبة 37.7% ، يليه تكوين صداقات بنسبة 32.8 وفي ترتيب الثالث الشعور بالتفوق بنسبة 19.8 % في حين حاز الشعور بالسعادة بنسبة 8.2%، يليه اختيار الاخير من طرف المبحوثين والذي ذكرو فيه إكتساب مهارات قتالية ، التسلية والمتعة وقدر بـ نسبة 4.9 % ، وفي الترتيب الاخير جاء تحقيق الاشباع العاطفي بنسبة 1.6%.

الجدول رقم(14): يوضح انجذاب لاستخدام لعبة بابجي

المتغير	**التكرار**	**النسبة المئوية**
متعة الفوز	**16**	**26.2**
الألوان	**2**	**3.2**
جودة الصورة	**2**	**3.2**
تضاريس الجغرافية للعبة	**2**	**3.2**
الموسيقى	**2**	**3.2**
بطل اللعبة	**8**	**13.1**
وجود عنصر الإثارة فيها	**12**	**19.7**
عنصر التنافس	**15**	**24.6**
آخر	**2**	**3.2**
المجموع	**61**	**100**

نلاحظ من خلال الجدول اعلاه ان إنجذاب المراهقين في ممارسة لعبة بابجي pubg ، أول عنصر هو متعة الفوز والذي قدر بـ 26.2%، ثم تليها عنصر التنافس والذي قدر بـ 24.6%، ثم تحتل في المركز الثالث وجود عنصر الاثارة فيها بنسبة 19.7% ، وجود بطل

لعبة بـ نسبة 13.1% اما باقي العناصر الاخرى من الالوان ،وجودة الصورة ، وتضاريس الجغرافية ،والموسيقي فكلها قدرت بنفس النسبة وهي 3.2%.

وهذا راجع ان اللعبة ذات طابع قتالي حركي فمتعة الفوز يعود الى سبب الشعور بحب والانتصار والفوز ويحفز من استمتاع باللعبة والانتقال من مرحلة الى أخرى ثم يليها عنصر التنافس هو أساس اللعبة فاللعبة قائمة على التنافس بين اللعبين اما عنصر الاثارة تجعله يسعى الى معرفة الغموض وتشويق الذي تتضمنها اللعبة ، أما النسب الادنى فالمستخدم عادة لا تجذبه كثيرا فأحيانا قد تكون الموسيقى مصدر إزعاج لذا يلجأ الى اغلاقها.

الجدول رقم(15): يوضح معايير اختيار من يشاركونك اللعب

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
من نفس الجنس	**14**	**%23**
من نفس البلد	**6**	**%9.8**
أن يتكلم نفس اللغة	**17**	**27.9**
أن يكون لاعب محترف	**18**	**29.5**
أن يكون من معارف الواقع	**6**	**9.8**
المجموع	**61**	**100**

نلاحظ من خلال الجدول التالي ان يكون اللاعب محترف والذي إحتل الترتيب الاول في شروط اللعبة والتي قدرت ب 29.5%، ثم يليه شرط تحدث اللاعب نفس اللغة بنسبة 28.9 ، يليه من نفس الجنس 23%، ثم شرط ان يكون من نفس البلد بنسبة 9.8 %، واخير على علاقة به في الواقع بنسبة قدرها 9.8%.

وهذا راجع الى إحترافية اللاعب حيث تعد محددا مهم للمشاركة في اللعبة ، فالفريق الذي شاركنا كان يرفض في غالبية الأحيان دخول لاعب مبتدأ،ولا بد أن يكون للاعب مستوى

عال كي يتم قبوله في تلك الفرق, ويعرف هذا المستوى من خلال مؤشر داخل اللعبة يطلق عليه(RB).

جاء ايضا تحدث نفس اللغة فنظرا لأن اللعبة تعتمد بشكل أساسي على روح الفريق والتفاعل اللفظي أثناء ممارسة اللعب, فإن اللغة تعد من العناصر المهمة لنجاح اللاعبين في الفوز داخل اللعبة.

الجدول رقم(16): يوضح العلاقات الإجتماعية التي كونتها من خلال لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
علاقات عميقة	**0**	**0**
علاقات ثقة	**2**	**3.2**
علاقات صراع	**13**	**21.3**
علاقات التعاون	**14**	**23**
علاقات التفاعل مع الآخرين	**28**	**45.9**
علاقات غضب	**4**	**6.6**
المجموع	**61**	**100**

من خلال الجدول يمكن القول أن التفاعل والتعاون يعدان أهم الخصائص العلاقات الاجتماعية التي اسسها اللاعبون من افراد عينة الدراسة حيث حازت خاصية التفاعل مع الاخرين على نسبة متوسطة 45.9%، اما خاصية التعاون بلغت 23%، يليهم علاقات الصراع بنسبة 21.3%.

كما توضح البيانات وجود خصائص اخرى حازت على نسبة متقاربة منها علاقة الثقة قدرت بـ 3.2%، علاقات غضب 6.6%، وانعدمت في خاصية علاقات العميقة 0%.

بنشسبة للتفاعل أمر جوهري ومهم للغاية, يعبر التفاعل عن نفسه من خلال صرخات اللاعبين التحذيرية والتأكيد على أنهم يحمون بعضهم البعض. عندما يصرخ أحد اللاعبين قائلا:"توقف وانتبه أنا أحمي ظهرك." فيرد عليه الآخر: "نعم استمر في الهجوم ولا تدع احد يكشفك " بينما يحذر ثالث ورابع من العدو

الذي يوشك على الهجوم, تتحول المسألة وكأنها حالة من الحرب الحقيقية, التي يحارب فيها مجموعة من الأصدقاء أو الأقارب أو ابناء البلد الواحد، عدو يريد الفتك بهم.اما التعاون التي تميز العلاقات التي يؤسسها اللاعبون أثناء ممارستهم لبابجي, وهو أمر طبيعي للغاية ؛ نظرا لأن اللعبة من خلال الفريق تتطلب سيادة روح الفريق القائم على التعاون المتبادل, والتعاون أثناء اللعبة يعزز من شبكة العلاقات الاجتماعية للمشاركين. أما العلاقات الصراع والغضب فهو أمر طبيعي في لعبة خاصة القتالية وهذا نتيجة الحرب القائمة بين الفرق داخل اللعبة وكأنها حرب حقيقية .

الجدول رقم(17): ماهية تأثيرات اللعبة على العلاقات الواقعية

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
لا تترك لي اللعبة الوقت للعلاقات الحقيقية مع الأسرة	**21**	**34.4**
انشغالي باللعبة عن العلاقات الواقعية مع الأصدقاء	**15**	**24.6**
أتاحت لي اللعبة الدخول في علاقات مع الجنس الأخر	**10**	**16.4**
سببت لي مشاكل على المستوى الدراسي	**15**	**24.6**
المجموع	**61**	**100**

من خلال الجدول يمكن القول إن تقديرات أفراد العينة لتأثير اللعبة مالت نحو الجانب السلبي, فهيا نسب متقاربة من بعضها البعض ، حيث توضح البيانات أن اللعبة شغلت أفراد العينة عن العلاقات الواقعية مع الأصدقاء بنسبة قدرت 24.6، نفس نسبة خاصية تحصيل الدراسي سببت لي مشاكل على مستوى تحصيل دراسي والتي قدرت 24.6%، كما تسببت عدم

وجود وقت للعلاقات مع الأسرة بنسبة 24.4%، تليه خاصية ان لعبة أتاحت الدخول في العلاقات مع الجنس الأخر بنسبة 16.4% لدى المراهقين .

المحور الثالث: تأثيرات لعبة بابجي على التحصيل الدراسي والعلاقات الإجتماعية لدى مستخدميها

الجدول رقم(18): يوضح كيفية تقييم مستوى التحصيل الدراسي بعد ممارسة لعبة بابجي لدى أفراد العينة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
زادت من مستوى تحصيلك الدراسي	**4**	**6.6**
قللت من مستوى تحصيلك الدراسي	**37**	**60.7**
لم تؤثر على مستوى التحصيل الدراسي	**20**	**32.8**
المجموع	**61**	**100**

من خلال الجدول نلاحظ أنها مالت نحو الجانب السلبي فأكبر فئة متضررة من خلال هذه اللعبة عي فئة قللت من مستوى التحصيل الدراسي بنسبة 60.7% ، ثم يليها لم تؤثر على مستوى التحصيل الدراسي نسبة 32.8 %، أم الترتيب الاخير والتي زادت من مستوى تحصيلهم الدراسي فيها بنسبة 6.6% .

وهذا راجع الى ان مظم المراهقين او أصحاب العينة الدراسة ، يستهلكون وقت كبير في ممارسة اللعينة وهذا ما ادى الى اهمالهم لي دراستهم ، أم الفئة الثانية فهم المراهقين الذين يستطعون موازنة ما بين دراستهم وجانب التسلية والترفيه .

الجدول رقم (19) :يوضح كيفية تقييم مستوى تحصيل الدراسي بعد ممارسة لعبة بابجي pubgحسب متغير الجنس :

تقييم مستوى تحصيل	الجنس

الواسي	الذكور		الإناث		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
زادت من المستوى تحصيلي	04	10%	0	0%	04	6%
قللت من المستوى التحصيلي	25	64%	12	55%	37	61%
لم تؤثرعلى مستوى تحصيلي	10	25%	10	45%	20	33%
مجموع	39	100%	22	100%	61	100%

نلاحظ من خلال الجدول البيانات أن بعد ممارسة قللت من مستوى التحصيل الواسي هي فئة الذكور والتي بلغت نسبتهم 64% ، اما الإناث بنسبة 55%، في حين نجد عنصر لم تؤثر على مستوى تحصيل الواسي فكانت نسبة عند الاناث أكبر من ذكور حيث قدرت بـ 45%، في حين عند الذكور بـ 25%، اما عنصرزادت من مستوى تحصيل الواسي فبلغت عند الذكور 10% في حين انعدمت عند الإناث 0%.

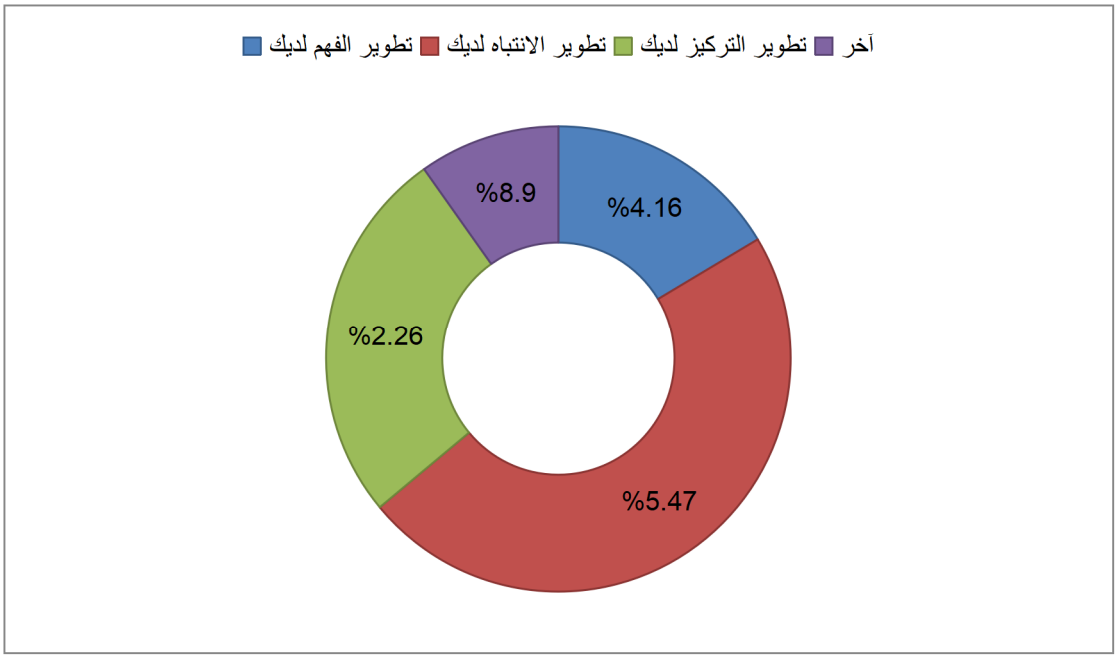
وهذا راجع ان لعبة بابجي pubg تأخذ وقت كبير عن واستهم وواجباتهم اليومية لدى ممارستها كلا من الجنسين فهما متقاربين جدا.

الجدول رقم(20): يوضح تطوير القوات الذهنية لدى مستخدمي لعبة بابجي

المتغير	التكوار	النسبة المئوية
تطوير الفهم لديك	**10**	**16.4**
تطوير الانتباه لديك	**29**	**47.5**
تطوير التركيز لديك	**16**	**26.2**
آخر	**6**	**9.8**
المجموع	**61**	**100**

يوضح الجدول التالي أن معظم أفواد العينة تطور عنصر الانتباه لديهم بنسبة47.5% ، ثم تليهم فئة تطوير التركيز بنسبة 26.2% ، وفي المرتبة الثالثة جاء تطوير الفهم بنسبة16.4% وفي الأخير أجابت فئة العنصر الآخر بنسبة9.7%.

وهذا راجع إلى طبيعة لعبة بابجي تتطلب انتباه كبير فمن خلال ملاحظتنا تبين لنا أن مستخدمي اللعبة ينتبهون داخل المعركة من أجل مواجهة العدو،اضافة إلى عنصر التركيز والفهم وهذا يحفز الفريق على تذكير بعضهم البعض بوجود العدو.

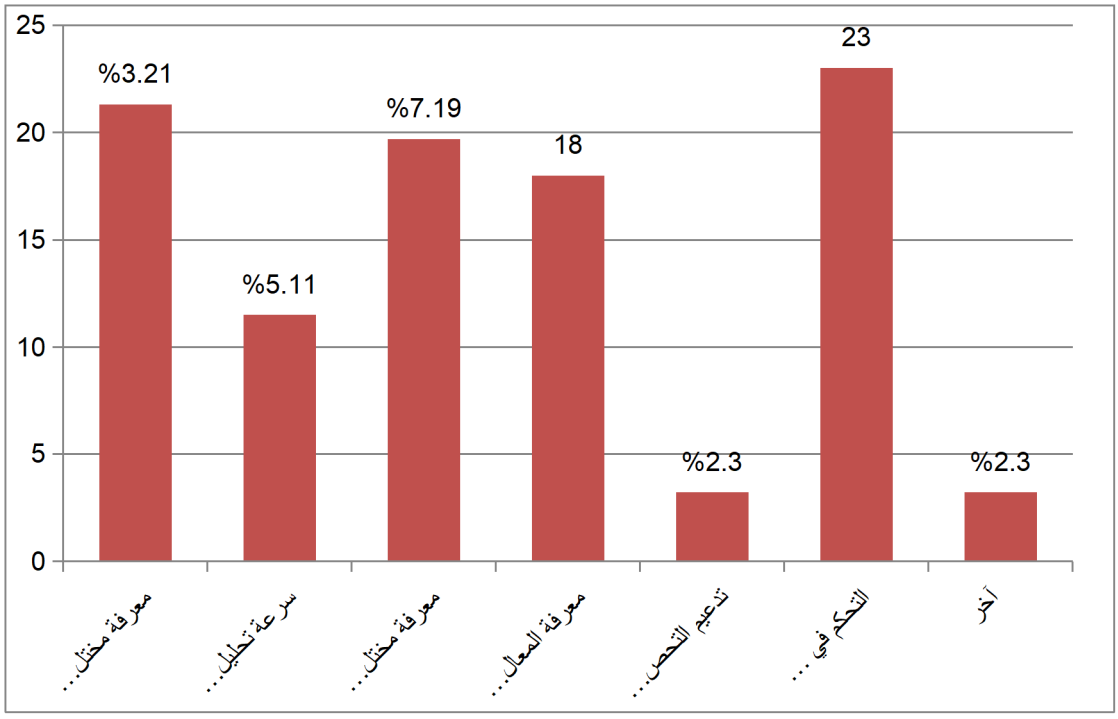


الشكل (06): يوضح تطوير القوات الذهنية لدى مستخدمي لعبة بابجي

الجدول رقم(21): يوضح الكفاءات التي اكتسبها مستخدمي لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
معرفة مختلف لغات عبر الأجناس	13	21.3
سرعة تحليل البيانات	7	11.5
معرفة مختلف أماكن العالم	12	19.7
معرفة المعالم وأعلام البلدان	11	18
تدعيم التحصيل الواسي	2	3.2
التحكم في تقنيات الأنترنت	14	23
آخر	2	3.2

المجموع	61	100



شكل (07): **يوضح الكفاءات التي اكتسبها مستخدمي لعبة بابجي**

نلاحظ من خلال جدول الكفاءات التي اكتسبها اصحاب مستخدمي بابجي ، حيث احتلت في المرتبة الاولى بنسبة 23% التحكم في تقنيات الانترنت وهذا راجع الى ان اللعبة ذات طابع تكنولوجي خاصة انها تمارس عبر الانترنيت (اونلاين) ، ثم تليها لغة بعتبارها عنصر اساسي في اللعبة حيث حازت معرفة مختلف لغات عبر الاجناس 21%،وهذا يرجع الى أن تتواصل مع مختلف أجناس عالم ، ثم تأتي في المرتبة الثالثة معرفة مختلف اماكن العالم من خلال خارطة اللعبة والتي قدرت بـ 19.7%، ثم يليها معرفة المعالم واعالم البلدان بنسبة 18%، سرعة تحليل البيانات عن طريق كثرة الممارسة فقدرت بـ 11%، وليس اخر تدعيم التحصيل الدراسي فلم تلاقي نسبة كبير حيث قدرت بـ 3.2 %،واخرا الاختيار الاخر من طرف المبحوثين حيث ذكرو فيه اكتساب مهارات القتالية ، تكتيك في الحرب ، معرفة خارطة اللعبة وقدر بنسبة 3.2%.

الجدول رقم(22): يوضح تأثير الوقت الذي يقضيه المستخدم مع اللعبة عن الوقت المخصص للمراجعة والواجبات اليومية

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
دائما	**18**	**29.5**
أحيانا	**29**	**47.5**
نادرا	**12**	**19.7**
أبدا	**2**	**3.2**
المجموع	**61**	**100**

نلاحظ من خلال جدول البيانات أنه احيانا ما يؤثر الوقت الذي يستغرقه المستخدم في ممارسة اللعبة على الأوقات المخصصة للمراجعة حيث قدرت نسبته ب47.5% ،ثم يليه فئة دائما بنسبة 29.5%، ثم لتنخفض لتصبح 19.7%بالنسبة لفئة نادرا وفي الترتيب الأخير حيث نجد أنه لم يؤثر الوقت في ممارسة اللعبة عن الوقت المخصص لمراجعة والواجبات بنسبة3.2%.

وهذا راجع إلى أن أغلب مستخدمي لعبة بابجي يقضون معظم أوقاتهم في ممارسة اللعبة بدافع الهروب من الواجبات اليومية.

الجدول رقم(23): يوضح المعلومات التي قدمتها اللعبة حول دراستك

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**5**	**8.2**
لا	**56**	**91.8**
المجموع	**61**	**100**

نلاحظ من خلال جدول البيانات ان لعبة بابجي لم تقدم معلومات حول الدراسة للأغلبية المطلقة حيث نجد ان فئة كبيرة اجابت بـ" لا "وقدرت نسبتها ب91.8% في المقابل هناك فئة قليلة جدا تكاد تنعدم اجابت بـ "نعم "وقدرت نسبتها ب8.2%.

وهذا راجع الى ان مضمون اللعبة ليس له علاقة بمواضيع الدراسة لدى المبحوثين فهو بعيد كل البعد عنه،في حين ان الفئة القليلة التي اجابت بـ" نعم" استفادت من اللعبة في معرفة مختلف المواقع الجغرافية والأماكن بالإضافة الى المعالم الأثرية والأسلحة.

الجدول رقم (24): يوضح هل قدمت لعبة بابجي pubg معلومات حول دراسة لدى عينة الدراسة حسب المتغير المستوى التعليمي :

هل قدمت لعبة معلومات حول دراسة	المستوى التعليمي						المجموع	
	إبتدائي		متوسط		ثانوي			
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
نعم	0	0%	1	6%	4	10%	5	8%
لا	04	100%	17	94%	35	90%	56	92%
المجموع	04	100%	18	100%	39	100%	61	100%

يوضح الجدول حسب متغير المستوى التعليمي ان اكبر نسبة التي اجابة بأن لعبة بابجي pubg لا تقدم معلومات حول الدراسة حيث اجاب 35من هذه الفئة انها ليس هناك علاقة بين اللعبة و الدراسة في حين اجاب من هذه الفئة 4 افراد قدرت نسبتهم 10% انها قدمت معلومات حول الدراسة وتمثلت في الخارطة اللعالم المجسدة في اللعبة ،واللغة .

ثم تليها فئة المتوسط حيث أن اغلبية الساحقة أجابت انها لا تقدم اية معلومات حول مسارهم الدراسي ، وكذلك المستوى الابتدائي بالرغم من قلته جدا والذي تمثل في 04 افراد إلا أنه أجاب بالنفي .

- وهذاراجع الا ان اللعبة ذات طابع حربي قتالي حركي بعيد كل بعد على ما يتم اخذه في واجباتهم اليومية .

الجدول رقم(25): يوضح رقابة الوالدين في التوفيق بين اللعبة والتحصيل الدراسي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
يرفض والداي اللعبة	**15**	**24.6**
يسمحان لي باللعب في حدود	**25**	**37.9**
يسمحان لي باللعب بدون حدود	**4**	**6.6**
لايمارسان أي رقابة	**17**	**27.9**
المجموع	**61**	**100**

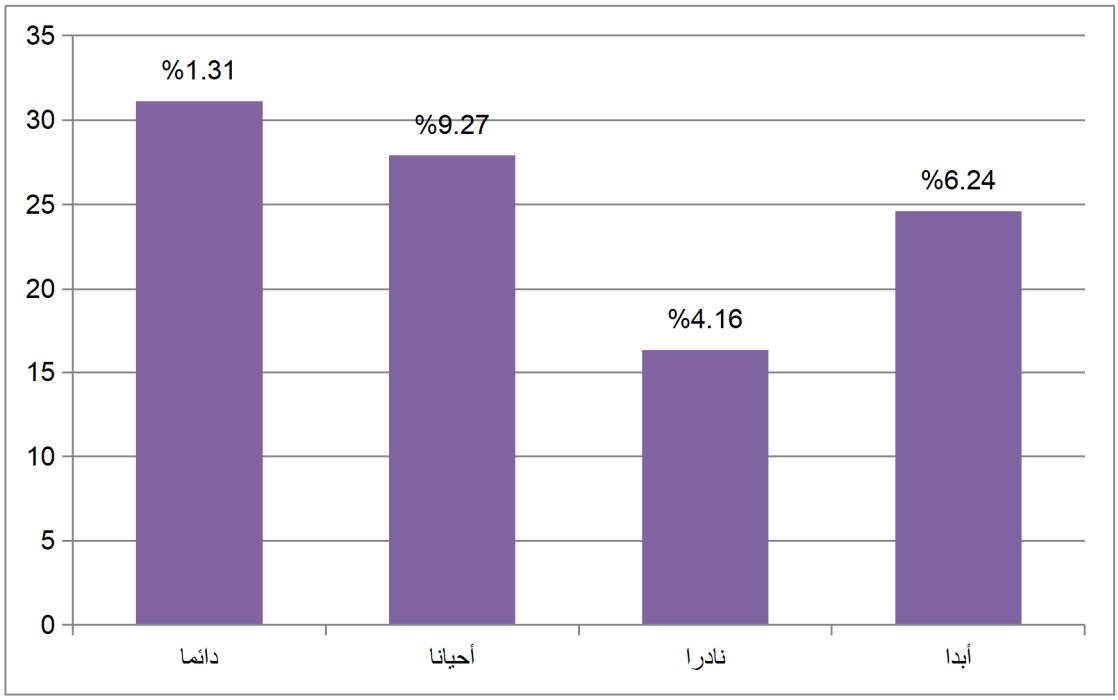
نلاحظ من خلال الجدول ان رقابة الوالدين في التوفيق بين اللعبة والتحصيل الدراسي حيث ان هناك من العائلات من يسمحون لأبنائهم باللعب في حدود و قدرت بنسبة 37.9%، ثم تليها لا يمارسان اي رقابة والتي قدرت بـ27.9% وفي المرتبة الثالثة يرفض الوالدين اللعبة بنسبة 24.6% وفي المرتبة الأخيرة حازت نسبة يسمحان باللعب بدون حدود 6.6%.

وهذا يفسر ان هناك أولياء يمارسون رقابة على أبنائهم في التوفيق بين وقت اللعب والمراجعة، في حين ان هناك والدين عكس ذلك وهذاراجع الى طبيعة كل أسرة.

الجدول رقم(26): يوضح الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حول تأثير اللعبة على التحصيل الدراسي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
دائما	**19**	**31.1**
أحيانا	**17**	**27.9**

نادرا	10	16.4
أبدا	15	24.6
المجموع	61	100



الشكل(08): **يوضح الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حول تأثير اللعبة على التحصيل الدراسي**

نلاحظ من خلال الجدول أن الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حول تأثير اللعبة على تحصيل الدراسي هي ملاحظات دائمة والتي حازت على نسبة 31%، ثم يليها أحيانا 27.9%، وفي المرتبة الثالثة أبدا 24.6%، وفي الاخير فئة نادرا 16.4%.

وهذاراجع الى أن أفراد الأسرة بالنسبة لمستخدمي العينة الذين أجابو بـ "دائما" وذلك لحرص افراد الاسرة والمراقبة لأولادهم بين ممارسة اللعبة وتحصيلهم الدراسي.

الجدول رقم(27): يوضح اخفاء لعبة على واللدين

المتغير	التكوار	النسبة المئوية
نعم	**8**	**13.3**
لا	**53**	**86.9**
المجموع	**61**	**100**

نلاحظ من خلال الجدول ان اغلبية مطلقة لا يخفون اللعب عن والديهم حيث اجاب مستخدمي لعبة بابجي بـ "لا" وبلغت نسبتها 86.9%، في حين اجابت الفئة الاخر بـ نعم والتي قدرت بـ 13.3%، وهذه الاخيرة تخفي ممارسة لعب عن الوالدين بسبب منعهم لها حيث أجاب المبحوثين أنهم لا يسمحون لهم بل لعب مثل هذه الألعاب من طرف الأباء .

الجدول رقم(28): يوضح تأثير السهر في مستخدمي لعبة بابجي على صحتهم

المتغير	التكوار	النسبة المئوية
نعم	**44**	**72.1**
لا	**17**	**27.9**
المجموع	**61**	**100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم 23 تأثير السهر في مستخدمي لعبة بابجي على صحتهم حيث نرى أن السهر يؤثر سلبا على صحتهم حيث بلغت النسبة بـ "نعم" 72.1% بينما كانت الاجابات بـ "لا" قد بلغت نسبتها 27.9%.

وهذا راجع الى ان السهر الطويل في اللعب يؤثر سلبا على صحة المستخدمين فهو يؤدي بهم الى الشعور بالدوار والصداع وآلام في العيون والرقبة.

الجدول رقم(29): يوضح السهر في ممارسة لعبة بابجي في اليوم الموالي للدراسة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
عدم القدرة على التركيز أثناء الدرس	**23**	**37.7**
الصعوبة في الفهم والإدراك	**9**	**14.8**
الخمول والشعور بالنعاس في القسم	**26**	**42.6**
آخر	**3**	**4.9**
المجموع	**61**	**100**

نلاحظ في الجدول رقم 24 تأثير السهر في ممارسة لعبة بابجي في اليوم الموالي للدراسة فنجد أن الفئة التي أجابت بـ الشعور بالخمول والنعاس في القسم قد بلغت نسبتها 42.6% بينما في المرتبة الثانية الفئة التي أجابت على عدم القدرة على التركيز أثناء الدرس بلغت نسبتها 37.7% ثم تليها الصعوبة في الفهم والإدراك بنسبة 14.8%.

الجدول رقم (30): يبين مدى تأثير السهر في ممارسة لعبة بابجي في اليوم موالي لدراسة .

يوضح السهر في ممارسة لعبة بابجي في اليوم موالي لدراسة	الجنس					
	ذكر		أنثى		مجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عدم القدرة على التركيز	13	33%	10	45%	23	38%
الصعوبة في الفهم والادراك	6	15%	3	14%	9	15%
الخمول والشعور بالنعاس في القسم	17	44%	9	41%	26	42%
أخر	3	8%	0	0%	3	5%
المجموع	39	100%	22	100%	61	100%

نلاحظ من خلال الجدو اعلاه انا كل من الجنسين ان السهر يؤثر عليهم في ممارسة لعبة بابجي pubg ، حيث يؤثر بهم في اليوم الموالي لدراسة الى الشعور بالخمول والنعاس في القسم بلغت عند الذكور بنسبة 44% اما الاناث قدرت بـ 41% ، ثم تليها عدم القدرة على التركيز بنسبة 33% لذكور والاناث فبلغت 45% ، في حين قدرت صعوبة في الفهم والادراك بالنسبة 15% لذكور اما الإناث 14% في حين ان هناك فئة اجابت خارج اطار الاختيارات قدرت نسبتها 8% بالنسبة لذكور فقط اما الاناث فقد انعدمت .

ومنه نستنتج ان تأثير السهر في ممارسة لعبة بابجي pubgعلى يوم موالي لدراسة متقاربة لكل من الجنسين ،وان اللعبة لاتؤثر على جنس واحد فكلا الجنسين يؤدي بيهم الى التعب والشعور بالخمول وعدم الفهم والادراك .. .

نتائج الدراسة:

المحور الأول:عادات استخدام لعبة بابجي PUBG .

- توصلت الدراسة أن ممارسي لعبة بابجي PUBG يمارسون اللعبة بصفة دائمة وهذا راجع إلى الاستخدام المفرط لهذه اللعبة حسب أفراد العينة حيث بلغت نسبتها49.2%
- توصلت الدراسة أن نسبة 42.6% من المراهقين يستخدمون لعبة بابجي PUBG من 2 إلى 3 ساعات في اليوم حسب أفراد العينة.
- بينت الدراسة أن نسبة 31.1% من المبحوثين من يدخلون اللعبة مرة واحدة يوميا.
- أكدت الدراسة أن أكثر أوقات ممارسة لعبة بابجي PUBG لدى المراهقين هو في الفترة الليلية حيث بلغت نسبتها 39.3% حسب أفراد العينة.
- توصلت الدراسة أن أغلب مستخدمي لعبة بابجي PUBG يشعرون بالتعب فور الانتهاء من اللعبة حيث بلغت نسبتها 44.3% وهذاراجع إلى الوقت المطول الذي يقضونه هناك.
- بينت الدراسة أن نسبة65.6% من المبحوثين يفضلون اللعب مع الأصدقاء.

المحور الثاني:الحاجات والإشباعات التي تحققها لعبة بابجي PUBG لدى مستخدميها.

- بينت الدراسة أن نسبة 59% من المبحوثين يلعبون لعبة بابجي PUBG لقضاء أوقات الفراغ بدافع الهروب من الروتين اليومي للدراسة.
- اكدت الدراسة أن إتاحة الفرصة للتنافس مع الآخرين تمثل أكبر استفادة بالنسبة لمستخدمي لعبة بابجي PUBG من أفراد العينة حيث قدرت نسبتها 37.7% .
- بينت الدراسة أن نسبة 26.2% من المبحوثين تجذبهم متعة الفوز.
- أكدت الدراسة أن أغلب مستخدمي لعبة بابجي PUBG يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم اللعب شرط أن يكون اللاعب محترف حيث قدرت نسبتها 29.5% حسب أفراد العينة وهذا راجع إلى احترافية اللاعب حيث تعد محددا مهما للمشاركة في اللعبة.
- خلصت نتائج الدراسة أن التفاعل والتعاون يعدان من أهم خصائص العلاقات الاجتماعية التي أسسها اللاعبون من أفراد عينة الدراسة حيث حازت هذه الخاصية على نسبة45.9%.
- كشفت الدراسة أن لعبة بابجي PUBG لا تترك للمبحوثين الوقت الكافي لعلاقاتهم الحقيقية مع أسرهم وهذا نتيجة الاستخدام المفرط حيث بلغت نسبتها34.4%.

المحور الثالث: تأثيرات لعبة بابجي PUBG على التحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية لدى مستخدميها.

- بينت الدراسة أن نسبة 60.7% من المبحوثين من تأثروا سلبا بلعبة بابجي PUBG حيث قللت من مستوى تحصيلهم الدراسي جراء انشغالهم بها.
- كشفت الدراسة أن لعبة بابجي PUBG زادت من تطوير الانتباه لدى مستخدميها حيث بلغت نسبتها 47.5% حسب أفراد العينة.
- أكدت الدراسة أن لعبة بابجي PUBG مكنت مستخدميها من من التحكم في تقنيات الانترنيت حيث بلغت نسبة 23% حسب أفراد العينة وهذا راجع إلى أن اللعبة ذات

طابع تكنولوجي كونها تمارس عبر الانترنيت هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة في مجال الابحار في الشبكة.

- أكدت الدراسة أنه أحيانا ما يؤثر الوقت الذي يقضيه المستخدم في اللعبة عن الوقت المخصص للمراجعة والواجبات اليومية حيث بلغت نسبتها 47.5% من أفراد العينة.
- بينت الدراسة أن لعبة بابجي PUBG لم تقدم معلومات حول الدراسة للأغلبية المطلقة حيث بلغت نسبتها91.8% حسب أفراد العينة وهذا راجع إلى أن مضمون اللعبة ليس له علاقة بمواضيع الدراسة.
- بينت الدراسة أن نسبة 8.2% من المبحوثين استفادوا من اللعبة في معرفة مختلف المواقع الجغرافية والأماكن وكذا المعالم الأثرية والأسلحة.
- بينت الدراسة أن الوالدين لهم دور في التوفيق بين اللعب والوقت المخصص المراجعة فهم يسمحون لأبنائهم باللعب في حدود حيث بلغت نسبتها 37.9% حسب المبحوثين.
- كشفت الدراسة أن أغلب مستخدمي لعبة بابجي PUBG يتلقون ملاحظات وإنذارات من أوليائهم حول تأثير اللعبة على تحصيلهم الدراسي حيث قدرت نسبتها 31.1% من أفراد العينة.
- كشفت الدراسة أن أغلب مستخدمي لعبة بابجي PUBG لا يخفون اللعبة على أوليائهم حيث بلغت نسبتها 86.9% من أفراد العينة.
- كشفت الدراسة أن نسبة 72.1% من مستخدمي اللعبة من يؤثر السهر سلبا على صحتهم وهذا راجع إلى أن السهر الطويل في اللعب يؤدي بهم إلى الشعور بالدوار
- والصداع وآلام في العيون والرقبة حسب المبحوثين نتيجة الفترة الطويلة التي يقضونها في اللعب .

- بينت الدراسة أن نسبة 42.6% من مستخدمي اللعبة من يؤثر السهر ليلا عليهم في اليوم الموالي من الدراسة حيث يشعرون بالخمول والنعاس داخل القسم حسب أفراد العينة.

نتائج عامة:

- خلصت الدراسة أن أغلب مستخدمي لعبة بابجي PUBG هم من جنس الذكور.
- خلصت الدراسة أن معظم مستخدمي لعبة بابجي PUBG من تلاميذ المرحلة الثانوية.
- توصلت الدراسة أن أغلبية المراهقين يستخدمون لعبة بابجيPUBG من ساعتين إلى 3 ساعات في اليوم.
- خلصت الدراسة أن أكثر أوقات استخدام لعبة بابجيPUBG في الفترة الليلية.
- توصلت الدراسة أن مستخدمي لعبة بابجي PUBG يلعبون اللعبة لقضاء أوقات الفراغ.
- بينت الدراسة أن لعبة بابجي PUBG لا تترك للمبحوثين الوقت الكافي لعلاقاتهم الحقيقية مع أسرهم.
- بينت الدراسة أن لعبة بابجي PUBG تقلل من مستوى التحصيل الدراسي لدى المراهقين.
- بينت الدراسة أن لعبة بابجي PUBG لا تقدم معلومات حول مواضيع الدراسة.
- كشفت الدراسة ان أعلب مستخدمي لعبة بابجي PUBG لا يخفون اللعبة عن أوليائهم.

الخاتمة

الخـــاتمـــة :

تناولت هذه الدراسة موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في أثر ألعاب الفيديو على التحصيل الدراسي لدى المراهقين،من خلال إجراء دراسة مسحية على عينة من مستخدمي لعبة بابجي pubg ،حيث يمكن القول أن ألعاب الفيديو وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للمراهق فرص التعلم والمنافسة والاكتشاف والمغامرة فلها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة ، حيث تمكنت لعبة بابجي pubg من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها لأن اللعب كان مقتصرا على فقط على الألعاب التقليدية التي يمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح للمراهقين وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من استخدامها والانجذاب نحو ألعاب جديدة تسمى بألعاب الفيديو ومن بينها لعبة بابجي pubg لكن من جانب آخر لها تأثيرات جانبية على التحصيل الدراسي عند المراهقين بسبب الإفراط في استخدامها ،حيث حاولنا الإلمام بالموضوع من عدة جوانب باعتبار لعبة بابجي pubg من بين أكثر العاب الفيديو استخداما من قبل المراهقين ،حيث يعتبرها أغلب أفراد العينة وسيلة للتسلية والترفيه كونها وسيلة حديثة للعب ومن خلال إجراء دراسة مسحية لمجتمع البحث المتاح ،استطعنا أن نخلص إلى ان لعبة بابجي pubg تؤثر على التحصيل الدراسي لدى المراهقين من خلال النتائج العامة للتساؤلات ،لأن لعبة بابجي pubg أصبحت الوسيلة المفضلة لدى المراهقين لقضاء أوقات الفراغ والهروب من الروتين اليومي للدراسة كونها تمنح فرصة للتسلية والترفية إلى جانب المغامرة والتنافس والفوز .

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات حول أثر ألعاب الفيديو على التحصيل الدراسي لدى المراهقين ،إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر،فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة.

المصادر والمراجع:

قائمة المـــراجـــع:

1. ابراهيم وجيه محمود،المراهقة خصائصها ومشكلاتها،دار المعارف،1981.
2. ابن منظور،لسان العرب،دار صادر،بيروت.
3. أحمد عمر،البحث العلمي مفهومه إجراءاته ومناهجه،جامعة قار يونس،ليبيا،بنغازي،1994.
4. أحمد كمال وعلي سليمان،المدرسة والمجتمع،مصر ،مكتبة الأنجلومصرية.
5. جميل حمدلوي،المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها،شبكة الألوكة،2016.
6. عبيدات محمد وآخرون،منهجية البحث العلمي والقواعد والمراحل والتطبيقات،كلية الاقتصاد والعلوم الإدارية،جامعة الأردن،دار وائل للنشر،1999.
7. عماد مكاوي حسن،تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات،ط1،الدار المصرية اللبنانية،القاهرة،مصر،1993.
8. عماد مكاوي،ليلى حسن السيد،الاتصال ونظرياته المعاصرة،الدار المصرية اللبنانية،مصر ،2001.
9. لمعان مصطفى الجيلالي،التحصيل الدراسي،ط1،دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة،عمان،2011.
10. محمد صديق محمد حسن،مرحلة المراهقة بين مسؤولية الأسرة ودور المجتمع،مسؤول التحقيقات الصحفية،سكرتاريا التحرير،2005.
11. محمد عبد الله العابد أبو جعفر،علم النفس والنمو،مركز المناهج التعليمية والبحوث التربوية،ليبيا،2013.
12. محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الأعلامية، عالم الكتب، القاهرة، 2000.
13. محمود عبد القادر قرارة ، مهنتي كمعلم، الدار العربية للعلوم،بيروت،1996.

14. مروان عبد المجيد ابراهيم ،أسس البحث العلمي،الأعداد الجامعية،مؤسسة الوراق ،الأردن،2000.

15. مريم سليم،علم نفس النمو،ط1،دار النهضة الحديثة،بيروت،لبنان،2002.

16. المنجد في اللغة العربية المعاصرة،ط1،دار المشرق،بيروت،لبنان،2000.

17. منصور نعمان،غسان ذيب النمري،البحث العلمي،حرفة زفن،دار الكندي،الأردن،1995.

رسائل ماجستير والدكتوراه:

18. أحمد فلاق،الطفل الجزائري وألعاب،دراسة في القيم والمتغيرات،أطروحة دكتوراه،جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية والإعلام،قسم علوم الإعلام والاتصال،الجزائر،2009/2008.

19. احمد مزيود ، اثر التعليم التحضيري على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات ،رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة بوزريعة، 2009.

20. بشير نمرود،ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين،رسالة ماجستير،معهد التربية البدنية والرياضية،جامعة الجزائر.

21. زينب عبد الله سالم سعد لاوه،أثر المعاملة الأسرية في التحصيل الدراسي لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي،بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراه،أكاديمية الدراسات الإسلامية ،جامعة مالايا،كوالالمبور،2017.

22. عايدة محمد العطا،تقدير الذات وعلاقته بالمستوى الاجتماعي الاقتصادي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية لمدارس محلية جبل أولياء،بحث مقدم لنيل درجة الماجستير،جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا،كلية الدراسات2014.

23. فكرت سعدون رشيد،العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات لدى طلبة المرحلة المتوسطة في مدارس مدينة الرمادي العراقية من وجهة

نظر المدرسين والمدرسين،رسالة مقدمة لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في مناهج وطرق التدريس،جامعة الشرق الأوسط،كلية العلوم التربوية 2015.

24. مريم قويدر،أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة،رسالة ماجستير،كلية العلوم السياسية والإعلام،جامعة الجزائر 3،2012/2011.

25. نجاح أحمد الدويك،أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالذكاء والتحصيل الدراسي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة،بحث مقدم لنيل درجة الماجستير في علم النفس والصحة النفسية،الجامعة الاسلامية ،غزة،كلية التربية،2008.

المواقع :

26. ما-هي-لعبة-ببجي-Bubg-وما-هي-مخاطرها
https://www.hellooha.com/articles/859-

الملاحق

جامعة محمد خيضر بسكرة

كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية

قسم العلوم الانسانية

تخصص إتصال وعلاقات عامة

إستمارة إستبيان تحت عنوان:

أثر ألعاب الفيديو على تحصيل الدراسي لدى المراهقين

دراسة على عينة مستخدمي لعبة بابجي pubg

من إعداد الطالباتين: تحت اشراف

- ✓ امينة مرزاق رمضان الخامسة
- ✓ مريم منيب

أخي المبحوث أختي المبحوثة إن المعلومات التي تتفضل بالإجابة عنها فهيا تدخل في إطار البحث العلمي خاص بدراسة اثر لعبة بابجي **pubg** على تحصيلكم الدراسي ,فنرجوا منكم التعامل معها لإنجاز هذا العمل العلمي وسنضمن لكم سرية المعلومات.

ملاحظة: الإجابة عن الأسئلة المطروحة تكون بوضع إشارة)×(في الخانة التي تتفق مع رأيكم و الإجابة عن الأسئلة ان استلزم ذلك و شكرا لكم مسبقا

البيانات الشخصية :

1-الجنس : ذكر ☐ انثى ☐

2-السن : من 13الى 15 ☐ من 16الى18 ☐

3-مستوى التعليمي : دون مستوى ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐

المحور الاول : عادات استخدام لعبة pubg

1) هل تمارس لعبة بابجي

1-دائما ☐

2-احينا ☐

3- نادرا ☐

2) ماهي المدة التي تقضيها في ممارسة لعبة بابجي :

1- اقل من ساعة ☐

2- ساعتين الى 3ساعات ☐

3- 3 ساعات فأكثر ☐

3) عدد مرات دخول الى اللعبة يوميا :

1- مرة واحدة ☐

2- مرتين ☐

3- 3مرات ☐

4- 4 مرات فأكثر ☐

4) هل تمارس اللعبة في :

1-صباحا ☐

2-مساءا ☐

3-ليل ☐

4-في كل اوقات ☐

5) بماذا تشعر عند التوقف عن اللعبة بابجي :

1- التعب ☐

2- القلق ☐

3- التوتر ☐

4- شعور عادي ☐

6) مع من تفضل اللعب :

1- بمفردك ☐

2- مع الأصدقائك ☐

3- مع الاهل ☐

المحور الثاني : حاجات واشباعات التي تحققها لعبة بابجي لدى مستخدميها :

1) اسباب ممارسة لعبة بابجي :

1- قضاء وقت الفراغ ☐

2- التنفيس عن الغضب ☐

3- اثبات الذات ☐

4- اثبات التفوق ☐

5- عرض المهارة في لعب ☐

6- التعرف على اصدقاء جدد ☐

7- أخر ☐

اذكره .....

.....

.....

2) ماهية الاشباعات التي تحققها لعبة بابجي :

1- تكوين صداقات ☐

2- الشعور بالسعادة ☐

3- الشعور بالتفوق ☐

4- تحقق لي اشباع عاطفي ☐

5- تتيح لي فرصة التنافس ☐

6- اخر ☐

اذكرها .....

.....

.....

3) ما الذي يجذبك لاستخدام لعبة بابجي؟

1- متعة الفوز ☐

2- الالوان ☐

3- جودة الصورة ☐

4- تضاريس الجغرافية للعبة ☐

5- الموسيقى ☐

6- بطل اللعبة ☐

7- وجود عنصر الإثارة فيها ☐

8- عنصر التنافس ☐

9- اخر ☐

اذكره .....

4) ماهي معايير اختيار من يشاركونك اللعب:

1- من نفس الجنس ☐

2- من نفس البلد ☐

3- ان يتكلم نفس اللغة ☐

4- ان يكون لاعب محترف ☐

5- ان يكون من معلف الواقع ☐

5) ما طبيعة علاقاتك الاجتماعية التي كونتها من خلال لعبة بابجي :

1- علاقات عميقة ☐

2- علاقات ثقة ☐

3- علاقات صراع ☐

4- علاقان التعاون ☐

5- علاقات التفاعل مع الاخرين ☐

6- علاقات غضب ☐

6) ماهية تأثرات اللعبة على العلاقات الواقعية :

1- لا تترك لي اللعبة وقت للعلاقات الحقيقة مع الاسرة ☐

2- انشغالي باللعبة عن العلاقات الواقعية مع اصدقاء ☐

3- اتاحت لي اللعبة الدخول في علاقات مع جنس الاخر ☐

4- سببت لي مشاكل على مستوى الدراسي ☐

المحور الثالث : تاثرات لعبة بابجي على التحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية لدى مستخدميها :

1) كيف تقيم مستوى تحصيلك الدراسي بعد ممارسة اللعبة :

1- زادت من مستوى تحصيلك ☐

2- قلّلت من مستوى تحصيلك الدراسي ☐

3- لم تؤثر على مستوى تحصيلي الدراسي ☐

2) هل ساعدتك اللعبة على تطوير قدراتك الذهنية

1- تطوير الفهم لديك ☐

2- تطوير الانتباه لديك ☐

3- تطوير التركيز لديك ☐

4- اخر ☐

اذكره.....

.....

.....

3) ماهي اهم الكفاءات التي اكتسبتها من لعبة بابجي

1-معرفة مختلف اللغات عبر الاجناس ☐

2-سرعة تحليل البيانات ☐

3-معرفة مختلف اماكن العالم ☐

5- معرفة معالم واعالم بلدان ☐

6- تدعيم تحصيل الواسي ☐

7- التحكم في تقنيات الانترنت ☐

8- اخر ☐

اذكره.....

4) هل يؤثر الوقت الذي تقضيه مع اللعبة على الوقت المخصص للمراجعة و واجباتك اليومية :

1- دائما ☐

2- احيانا ☐

3- نادرا ☐

4- ابدا ☐

5) هل ساعدتك اللعبة في الحصول علة المعلومات حول دراستك

1- نعم ☐

2- لا ☐

اذا كانت الإجابة ب نعم حدد طبيعة المعلومات المحصل عليها

وقدم خيارات حسب ماهو متوفر في

اللعبة .....

.....

6) هل يمارس عليك الوالدين رقابة في التوفيق بين اللعبة والتحصيل الدراسي

1- يرفض والداي لعبة ☐

2- يسمحان لي باللعب في حدود ☐

3- يسمحان لي باللعب بدون حدود ☐

4- لايمارسان أي رقابة ☐

7) هل سبق وان وجه لك أحد أفراد الاسرة ملاحظات حول تأثير اللعبة على تحصيلك الدراسي :

1- دائما ☐

2- احيانا ☐

3- نادرا ☐

4- أبدا ☐

8) هل تخفي ممارستك للعبة على أسرتك

1- نعم ☐

2- لا ☐

لماذا ؟ "نعم "اذا كانت اجابتك

.....

.....

.....

9) هل يؤثر سهرك في ممارسة اللعبة على صحتك :

1- نعم ☐

2- لا ☐

اذا كانت اجابتك بنعم اذكر الاعواض التي تعاني منها

.....

.....

10) هل يؤدي بك السهر في ممارسة لعبة بابجي في يوم موالي لدراستك :

1- عدم القدرة على التركيز اثناء الدرس ☐

2- صعوبة في فهم والادراك ☐

3- لبخمول والشعور بنعاس في القسم ☐

4- اخر ☐

اذكره .....

.....

بعض صور للعبة بابجي PUBG:

الملاحق:

Joined 68
1 lalābau
2 ila
3 HadeAlahmad
4 alibekiroglu
Follow
SE
Zharki
Severny
Stalber
Kameshki
Shooting Range
Yasnaya Polyana
Georgopol
Rozhok
Hospital
Ruins
School
Mansion
Lipovka
Prison
Shelter
Gatka
Pochinki
Farm
Mylta
Mylta Power
Quarry
Ferry Pier
Primorsk
Novorepnoye
Sosnovka Military Base
Remove Marker
Mark My Location

مجموعة في الفيسبوك لمستخدمي لعبة بابجي PUBG