الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

جامعة محمد خيضر – بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية

Université Mohamed KHIDHER-Biskra
Département des Science sociale

الموضـــــــــــــــوع

إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم

– لعبة فري فاير نموذجا –

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ السنة أولى ثانوي بثانوية لطيف مسعود – برانيس– مدينة بسكرة

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم التربية تخصص الارشاد والتوجيه

إعداد الطالب(ة):

- البار عبير.
- جلابي سناء

اشراف الأستاذة:

د. سهيلة بوعمر

لجنة المناقشة

الرقم	أعضاء اللجنة	الرتبة	الصّفة	مؤسسة الانتماء
1			رئيسا	جامعة بسكرة
2	بوعمر سهيلة	محاضر ب	مشرفا	جامعة بسكرة
3			ممتحنا	جامعة بسكرة

السنة الجامعية: 2022 /2023

شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين والصلاة وسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين أما بعد فإننا نشكر الله تعالى على فضله حيث أتاح لنا انجاز هذا العمل بفضله ، فله الحمد وشكر أولا وأخرا

ثم نتقدم بالشكر الجزيل إلى من أوصى بهم الله خيرا وإحسانا إلى والدينا الأعزاء أدامكم الله فخرا وسندا لنا وحفظكم الله ورعاكم

ثم نرفع كلمة الشكر الجزيل إلى الأستاذة الدكتورة المشرفة **بوعمر سهيلة** على مجهوداتها الكبيرة وكل ما قدمته لنا خلال فترة الإشراف وكانت معنا خطوة بخطوة حتى هذا اليوم

ونشكر كل من ساعدنا في بحثنا ولم يبخل علينا بشي من تلاميذ وإدارة ثانوية لطيف مسعود برا نيس

والى سيد مدير الثانوية **السيد سبع كمال**

كما نشكر كل من مد لنا يد العون من القريب أو بعيد، ونشكر كل عمال قسم العلوم الاجتماعية عامة وتخصص علوم تربية خاصة

وفي الأخير لا يسعنا إلا أن ندعو الله عزوجل أن يرزقنا السداد والعفاف والغنى وأن يجعلنا ممن سمع القول وعمل بأحسنه.

ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، الكشف عن ما إذا كان هنالك فروق في إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم تعزى لمتغير الجنس، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمنا المنهج الوصفي، كما قد تم تطبيق مقياس إدمان الألعاب الالكترونية لـ فاطمة الزهراء نويشي (2014)، واستبيان دافعية التعلم لـ جناد عبد الوهاب(2014)، على عينة بلغت 116 تلميذ من مختلف الشعب الدراسية ويمارسون لعبة فري فاير، وبعد معالجة البيانات إحصائيا باستخدام برنامج SPSS تم التوصل إلى النتائج التالية:

- لا توجد علاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.
- لا توجد فروق في إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم تعزى لمتغير الجنس.
- مستوى إدمان الألعاب الالكترونية متوسط لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.
- مستوى دافعية التعلم متوسط لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

Study summary:

This study aimed to identify the relationship between addiction to electronic gaming and learning motivation among high school students and to reveal whether there are differences in addiction to electronic gaming and learning motivation attributed to gender. So, to achieve the objectives to the study, a descriptive methodology was applied. The electronic gaming addiction scale developed by the researcher (Fatima Zahraa Noishi, 2014) and the learning motivation questionnaire develped by the researcher (Junad Abdel-Wahhab, 2014) were utilized on sample consisted of 116 male and female students in the first year of secondary school from different academic fields who play the Free Fire. After analyzing the data statistically using the SPSS software, the following results were obtained:

- There is no relationship between electronic gaming addiction and learning motivation.
- There are no differences in electronic gaming addiction and learning motivation related to the gender variable.
- The level of addiction to electronic gaming is average.
- The level of learning motivation is average

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر و تقدير	/
ملخص الدراسة	/
قائمة الجداول	أ
قائمة الأشكال	ج
مقدمة	د
الفصل الأول : الإطار العام للدراسة	**1- 16**
1- إشكالية الدراسة	2
2- أهمية الدراسة	3
3- دوافع اختيار موضوع الدراسة	3
4- أهداف الدراسة	4
5- تحديد المصطلحات الإجرائية للدراسة.....	4
6- الدراسات السابقة.....	5
الفصل الثاني : إدمان الألعاب الالكترونية	**17-33**
تمهيد	18
1- ماهية الإدمان.....	18
1.1. تعريف الإدمان.....	18
2.1. مراحل الإدمان	19
3.1. أسباب الإدمان	20
4.1. أنواع الإدمان.....	21
2- ماهية الألعاب الالكترونية ونشأتها	22

1.2 مفهوم اللعب والألعاب الالكترونية	23
2.2 نشأة الألعاب الالكترونية.....	23
3.2 مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية.....	24
4.2 أنواع ونماذج الألعاب الالكترونية.....	25
5.2 الوسائل المستخدمة في الألعاب الالكترونية.....	27
6.2 أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية	28
7.2 دوافع إقبال المراهقين على إدمان الألعاب الالكترونية	29
8.2 آثار الناتجة عن إدمان الألعاب الالكترونية.....	29
9.2 النظريات المفسرة للألعاب الالكترونية	30
10.2 علاج إدمان الألعاب الالكترونية	33
الخلاصة	33
الفصل الثالث : دافعية التعلم	**55-34**
تمهيد	35
1- ماهية الدافعية	35
1.1. تعريف الدافعية	35
1.2. أنواع الدوافع	37
1.3. وظائف الدوافع	38
1.4. خصائص الدوافع	39
1.5. الأسس والمبادئ التي تقوم عليها الدافعية.....	40
1.6. أهمية الدافعية.....	41
2- ماهية دافعية التعلم	42
3.2. تعريف دافعية التعلم وبعض المفاهيم المرتبطة بها	42
4.2. أنواع دافعية التعلم	45
5.2. وظائف دافعية التعلم	45
6.2. عناصر و أبعاد دافعية التعلم	46
7.2. العوامل المؤثرة في دافعية التعلم	49
8.2. أهمية دافعية التعلم	50
9.2. علاقة الدافعية بالتعلم	51
10.2. نظريات دافعية التعلم	52
خلاصة	55

الفصل الرابع : الإجراءات التطبيقية للدراسة	**67-56**
تمهيد	**57**
1- الدراسة الاستطلاعية	**57**
1.1. أهداف الدراسة الاستطلاعية	**57**
1.2. إجراءات الدراسة الاستطلاعية	**57**
1.3. نتائج الدراسة الاستطلاعية	**58**
2- الدراسة الأساسية	**59**
1.2. حدود الدراسة الأساسية	**59**
2.2. منهج الدراسة الأساسية	**59**
3.2. عينة الدراسة الأساسية	**59**
4.2. أدوات الدراسة الأساسية	**61**
5.2. أساليب المعالجة الإحصائية	**67**
خلاصة.....	**67**
الفصل الخامس: عرض وتفسير نتائج الدراسة	**79-69**
تمهيد.....	**69**
1- عرض وتفسير نتائج السؤال الأول	**69**
2- عرض وتفسير نتائج السؤال الثاني	**72**
3- عرض وتفسير نتائج السؤال الثالث	**74**
4- عرض وتفسير نتائج السؤال الرابع.....	**76**
5- عرض وتفسير نتائج السؤال الخامس.....	**78**

الخاتمة	80
قائمة المراجع	81
الملاحق.....	/

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	جدول يوضح الأبعاد التسعة للدافعية المدرسية حسب كوزكي وانتويستل.	47
02	جدول يوضح توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس.	60
03	جدول يوضح توزيع بنود مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة على الأبعاد الستة للمقياس.	62
04	جدول يوضح أوزان بدائل تقدير الدرجات على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة .	61
05	جدول يوضح الصدق مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة بطريقة المقارنة الطرفية .	63
06	جدول يوضح نتائج ثبات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة باستخدام معامل ألفا كرومباخ .	64
07	جدول يوضح نتائج مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة باستخدام التجزئة النصفية.	64
08	جدول يوضح توزيع فقرات استبيان الدافعية للتعلم .	65
09	جدول يوضح أوزان بدائل تقدير الدرجات على استبيان دافعية التعلم.	65
10	جدول يوضح الصدق بطريقة المقارنة الطرفية لاستبيان دافعية التعلم .	66
11	جدول يوضح نتائج ثبات استبيان دافعية التعلم باستخدام التجزئة النصفية.	66
12	جدول يوضح نتائج ثبات استبيان دافعية التعلم باستخدام ألفا كرومباخ .	67
13	جدول يوضح نتائج معامل الارتباط بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية ومتغير دافعية التعلم.	69

14	جدول يوضح مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي .	72
15	جدول يوضح مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي .	74
16	جدول يوضح نتائج اختبار t- test على الفروق بين الجنسين لمتغير إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة.	76
17	جدول يوضح نتائج اختبار t- test على الفروق بين الجنسين لمتغير دافعية التعلم.	78

قائمة الأشكال

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	شكل يوضح توزيع أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس (دائرة نسبية) .	66

مقدمة

إن التغير السريع الذي شهده العالم في الآونة الأخيرة والانتشار الهائل للتكنولوجيا التي أصبحت تشكل جزءا كبيرا من حياتنا اليومية وما رافقها من أجهزة الكترونية عديدة ومتنوعة، منها ما يعرف بالألعاب الالكترونية والتي انتشرت بدورها بشكل متسارع وأصبح هناك اقبال على استخدامها خاصة من فئة الأطفال والمراهقين، الذين يقضون معظم أوقاتهم في ممارسة هذه الألعاب التي لها من المزايا كحل الألغاز، واثارة الفكر، واشباع بعض رغباتهم وحاجاتهم كالحاجة للعب، واشباع دافع الفضول، ولكن الإفراط في استخدامها وبطريقة غير سوية يتسبب في العديد من التأثيرات السلبية كجعلهم حبيسي العالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع والافراط في الخيال، وكذلك الادمان على استخدامها وهو ما ينعكس سلبا عليهم من ناحية قدرتهم على التعلم والتحصيل الدراسي، خاصة بالنسبة للتلاميذ المتمدرسين التي قد تؤثر على دافعيتهم للتعلم. ونظرا لأهمية الموضوع جاءت هذه الدراسة للبحث في علاقة ادمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، ولدراسة الموضوع فقد تم تقسيم الدراسة إلى خمسة فصول كالآتي:

الفصل الأول: شمل هذا الفصل الإطار العام للدراسة وفيه تم تناول إشكالية الدراسة ، أهميتها، دوافع اختيار موضوع الدراسة، أهدافها ، المصطلحات الإجرائية ، الدراسات السابقة. أما بالنسبة **للفصل الثاني** كان تحت عنوان إدمان الألعاب الالكترونية، تناولنا فيه مبحثين بالنسبة للمبحث الأول، حاولنا التعرف على ماهية الإدمان : تعريفه، مراحله، أسبابه، أنواعه ، ثم نتعرف في المبحث الثاني على ماهية إدمان الألعاب الالكترونية ونشأتها، وأنواع ونماذج الألعاب الالكترونية ، الوسائل المستخدمة ، أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية ، دوافع إقبال المراهقين عليها ، النظريات المفسرة ، علاج إدمان الألعاب الالكترونية ، في حين أن **الفصل الثالث** الذي كان موسوم تحت عنوان دافعية التعلم فقد تطرقنا فيه من خلال المبحث الأول إلى ماهية الدافعية : تعريفها ، أنواعها ، وظائفها ، خصائصها ، الأسس والمبادئ التي تقوم عليها الدافعية ، أهميتها، أما المبحث الثاني فقد خصصناه لماهية دافعية التعلم : تعريفها ، بعض المفاهيم المرتبطة بها ، أنواعها ، وظائفها ، عناصرها وأبعادها ومكوناتها ، العوامل المؤثرة فيها ، أهميتها ، علاقة الدافعية بالتعلم ، نظرياتها. أما **الفصل الرابع** : كان تحت عنوان الإجراءات التطبيقية للدراسة وقد شمل الدراسة الاستطلاعية: أهدافها ، إجراءاتها ، نتائجها ، أيضا نتعرف على الدراسة الأساسية : حدودها ، عينتها ، أدواتها، أسبابها، أما عن **الفصل الخامس** والأخير فتمثل في عرض وتفسير نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة والتراث النظري.

الفصل الأول :الاطار العام للدراسة

1-إشكالية الدراسة .

2-أهمية الدراسة .

3-دوافع اختيار موضوع الدراسة .

4-أهداف الدراسة .

5- تحديد المصطلحات الإجرائية للدراسة .

1.5. إدمان الألعاب الالكترونية .

2.5. دافعية التعلم.

3.5. تلاميذ الثانوي.

6-الدراسات السابقة .

1.6 عرض الدراسات السابقة.

2.6 التعقيب على الدراسات السابقة .

3.6 مكانة الدراسة الحالية من الدراسات السابقة .

1 – الإشكالية:

تعد التكنولوجيا جهد إنساني وطريقة للتفكير في استخدام المعلومات والمهارات والخبرات والعناصر البشرية وغير البشرية المتاحة في مجال معين وتطبيقها في اكتشاف وسائل تكنولوجية لحل مشكلات الإنسان وإشباع حاجياته وزيادة قدراته **(سليماني وزمام، 2013، صفحة 165)**. حيث أن هذا التطور الهائل في استخدام التكنولوجيا سهل تواصل الأفراد عبر مختلف دول العالم وتبادل المعلومات والاهتمامات بشتى أنواعها وأشكالها، وحسب عثمان كباشي، أن حوالي 5.18 مليارات شخص في العالم يستخدمون الإنترنت أي ما يعادل 64.6% تقريبا من سكان العالم، حيث أن الزمن الذي يقضيه الناس متصلين بالإنترنت مستمر وأن الساعات المستغرقة في الإنترنت تقدر بأكثر من 6 ساعات في اليوم. **(كباشي، 2023)**

وقد تغلغلت الانترنت في جميع الميادين ولم تقتصر على التواصل وتبادل المعلومات فقط، بل أصبحت تستخدم حتى في اللعب والتسلية، حيث انتقل اللعب من حيز النشاط الحركي واستخدام الأعضاء الجسمية إلى نشاط آلي يستخدم فيه مختلف الأجهزة والبرمجيات ووسائل الكترونية حديثة، ومنه لاقت رواجا كبيرا من طرف مختلف الفئات العمرية، وهذا ما أشار اليه محمد سناجة (2022) بأن عدد ممارسي الألعاب يقدر ب 2.69 مليار لاعب في جميع أنحاء العالم في 2020، وهناك 3% شباب و 4 % مراهقين من هؤلاء اللاعبين مدمنين تماما على هذه الألعاب **(سناجة ، 2022)**. وقد أصبح عدد اللاعبين يزداد بسبب التكنولوجيا الحديثة، والأجهزة المحمولة سريعة التقدم والتطور والتي تعمل بنظامANDROID . **(liu , li and santhanan ,2008 , p388)**

كما تشير دراسة **(الدهشان، 2019)** إلى أن إدمان الأطفال والمراهقين على ممارسة الألعاب الالكترونية يسبب مشكلة اجتماعية وأسرية وتربوية، وأن الإدمان على مثل هذه الألعاب يؤدي إلى انحراف سلوكيات الأبناء وفقدان الاهتمام بالأنشطة الحياتية الأخرى. حيث انتقل استخدام الألعاب الالكترونية من العالم الحقيقي إلى العالم الافتراضي والتخيلي. وأصبحت تضاهي الخيال البشري وشاع استخدامها بين مختلف الفئات العمرية وخاصة الأطفال والمراهقين، حيث صارت هذه الألعاب تؤثر بشكل سلبي عليهم حتى داخل المدارس والمؤسسات التربوية التعليمية، وهذا ما أشارت إليه **(اند رسون،2007)** في دراستها حول سلبيات الألعاب الالكترونية ودورها في ضعف التحصيل الأكاديمي إضافة إلى أنها أصبحت خطرا يهدد التلاميذ، خاصة معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، حتى أن بعض هذه الألعاب قد يصل إلى درجة الإدمان على لعبة الكترونية معينة دون سواها ومنه عدم القدرة على الامتناع عن ممارستها، وهو ما قد يؤثر على

نواحي حياة المراهق باعتباره في مرحلة عمرية لها خصوصيتها النمائية، إضافة إلى أنه في مرحلة دراسية تحتاج منه التركيز وبذل الجهد اللازم لاستيعاب دروسه وأداء واجباته الدراسية وهذا ما قد يؤثر على دافعتيه للتعلم حيث يصبح يركز قدراته الذهنية من الانتباه وغيرها في ممارسة هذه الألعاب الالكترونية ما قد يؤدي به إلى الإدمان عليها، ومنه نحاول معرفة طبيعة العلاقة بين الإدمان على هذه الألعاب وعلاقتها بدافعية التعلم لدى تلميذ المرحلة الثانوية وعليه نطرح التساؤل التالي:

ما العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي؟

الأسئلة الفرعية:

1- ما مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي ؟
2- ما مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي؟
3- هل هناك فروق في إدمان الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس؟
4- هل هناك فروق في دافعية التعلم تعزى لمتغير الجنس؟

2- أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة فيما يلي :

- التعرف على انعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية على دافعية التعلم .
- إلقاء الضوء على واقع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي ومستوى إدمانهم عليها.
- معرفة مدى تكيف تلميذ السنة أولى ثانوي مع الوسط المدرسي خاصة مع كثرة الاقبال على ممارسة ألعاب الالكترونية .
- معرفة مستوى دافعية التعلم لدى التلاميذ المدمنين على ممارسة لعبة فيري فاير .

3- دوافع اختيار موضوع الدراسة:

- الرغبة في دراسة متغيري إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم معا في آن واحد.
- رغبتنا في معرفة سبب الإقبال الكبير على استخدام الألعاب الالكترونية خاصة من طرف التلاميذ.
- التعرف على تفضيل التلاميذ للألعاب الالكترونية كبديل للعب في الواقع الاجتماعي.
- يعتبر موضوع الدراسة الحالية من المواضيع الحديثة التي افرزتها تكنولوجيا الحديثة.

4- أهداف الدراسة:

- ❖ الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم لدى تلاميذ المرحلة الثانوي .
- ❖ التعرف على مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي.
- ❖ التعرف على مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي.
- ❖ التعرف على ما إذا كانت توجد فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الالكترونية تغزى لمتغير الجنس .
- ❖ التعرف على ما إذا كانت توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم تغزى لمتغير الجنس .

5- تحديد المصطلحات الإجرائية للدراسة:

1.5. إدمان الألعاب الالكترونية:

هو الدرجة التي يحصل عليها تلميذ السنة أولى ثانوي في مقياس الإدمان على الألعاب الالكترونية الذي اعتمدناه في دراستنا من إعداد الباحثة فاطمة الزهراء نويشي (2014) .

2.5. دافعية التعلم:

هي الدرجة الكلية التي يتحصل عليها تلميذ السنة أولى ثانوي في مقياس الدافعية للتعلم المعتمد في دراستنا الحالية من إعداد الباحث جناد عبد الوهاب (2014).

3.5. تلاميذ المرحلة الثانوية:

هم التلاميذ الذين يتلقون تعليمهم بثانوية لطيف مسعود برانيس بمدينة بسكرة في إحدى الشعب العلمية أو الأدبية للسنة الدراسية 2022 -2023، ويمارسون لعبة "فيري فاير".

6- الدراسات السابقة:

تعد الدراسات السابقة أحد الخطوات المهمة التي يعتمد عليها الباحث عند إجراءه لبحثه، وهناك العديد من الدراسات التي تطرقت إلى موضوع إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم وتناولته من زوايا مختلفة، وقد تنوعت بين الدراسات العربية والأجنبية، والتي نعرضها وفق ترتيبها الزمني كما يلي:

1.2. عرض الدراسات السابقة:

أ- الدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الالكترونية:

1- الدراسات العربية:

❖ **دراسة هدلق(2010):**

- عنوان الدراسة:تأثير استخدام الألعاب الالكترونية .
- أهداف الدراسة:دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الالكترونية.
- منهج الدراسة : الوصفي.
- عينة الدراسة : طلاب بلغ عددهم 359.
- نتائج الدراسة: قد توصلت الدراسة إلى أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثار إيجابية وأخرى سلبية من الآثار السلبية أضرار سلوكية دينية وأمنية، صحية، اجتماعية، أكاديمية، أضرار عامة.

❖ **دراسة أبو وزنة (2010):**

- عنوان الدراسة :علاقة إدمان الألعاب الالكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي
- عينة الدراسة: طلبة المرحلة الأساسية العليا، تنوعت العينة الأطفال من الممارسين المدمنين والغير الممارسين لهذه الألعاب.
- نتائج الدراسة وجود نسبة 39.8 مدمنين من بين أفراد العينة ووجود علاقة بين التكيف الاجتماعية وإدمان الألعاب الالكترونية إذا وجد في مستويين المنخفض والعالي للإدمان .

❖ **دراسة السبتي (2012):**

- عنوان الدراسة: الألعاب الالكترونية وعزوفا الأولاد عن الدراسة
- أهداف الدراسة:هدفت الدراسة إلى توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار ممارسة الألعاب الالكترونية. وإيجاد حلول لمشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة .بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية.
- أدوات الدراسة:استبانة لاستطلاع أراء الطلبة (بنين. بنات).
- منهج الدراسة:المنهج الوصفي.
- عينة الدراسة :(211) طالب وطالبة تم اختيارها بطريقة عشوائية .
- نتائج الدراسة: أظهرت النتائج الدراسة أن عزوفهم عن الدراسة يرجع إلى ممارسة الألعاب الالكترونية .

❖ **دراسة الهدلق (2012):**

- عنوان الدراسة:إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض .
- أهداف الدراسة : معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم
- أدوات الدراسة:اعتمدت الدراسة على الاستبانة مكونة من (71) فقرة

- عينة الدراسة: (359 طالبا).
- نتائج الدراسة:هناك جملة أسباب تدفع الطلاب التعليم العام في إدمان الألعاب الالكترونية مثل السعي الحديث للحصول على الفوز والمنافسة التحدي. حب الاستكشاف وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة كما يرى طلاب التعليم العام أن الألعاب الالكترونية أثار إيجابية منها أنها تسهم بعض المهارات الاجتماعية الأكاديمية والعقلية لدى اللاعبين. مهارة الكتابة. مهارة تعلم اللغات الأجنبية كما بينت نتائج الدراسة 75.5 من طلاب التعليم العام يرون انه لا يوجد في الرياض تصنيف للألعاب الالكترونية وفقا حسب العمر وان الجهات الحكومية المؤولة لا تزال غير قادرة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات في السيطرة على الألعاب الالكترونية.

❖ **دراسة عادل سلطاني (2012):**

- عنوان الدراسة:الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة شباب في عصر العولمة .
- أهداف الدراسة:التعرف على تداعيات. تأثيرات الألعاب الالكترونية في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا في عصر العولمة.
- أدوات الدراسة : استبيان لمعرفة تأثيرات الألعاب الالكترونية .
- منهج الدراسة:الوصفي
- عينة الدراسة: طلبة جامعة تبسة
- نتائج الدراسة:كان مستوى إدمان الألعاب الالكترونية. مرتفعا خاصة على الشباب فقد توصلت الدراسة إلى وجود تأثيرات ولكنها ليست قوية.

❖ **دراسة حسن (2013):**

- عنوان الدراسة : ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد
- أهداف الدراسة :هدفت الدراسة التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية الإيجابية والسلبية .على الفرد ومدى انتشارها في مجتمع الدراسة .
- عينة الدراسة:تم اختيار 120 ولي أمر(أباء وأمهات) .
- أدوات الدراسة:الاستبانة المعدة للبحث بطريقة عرضية .
- منهج الدراسة:الوصفي التحليلي .
- نتائج الدراسة : قد توصلت إلى عدة نتائج أن ممارسة الألعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة فيالمجتمع الموصلي لجميع مراحل العمرية وأن لهذه الظاهرة إيجابيات منها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الإنجليزية وتساعد في تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي أما السلبيات فمنها التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الالكترونية إهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم تقاليد مجتمعنا .

❖ **دراسة عبد الله العريفي (2015):**

- عنوان الدراسة:خطر الألعاب الالكترونية على الأبناء القادم
- أهداف الدراسية:التعرف على خطر الألعاب الالكترونية على الأبناء القادم .
- عينة الدراسة:طفل اسمه آسو
- نتائج الدراسة:إلا انه تمضي وقت طويل في ممارسة الألعاب الالكترونية يجعل من شخصياتها قدوة للطفل مما قد يشوش ذهن الطفل عن ماهو مقبول في الحياة الواقعية وماهو مرفوض فتؤثر على نموه السلوك الاجتماعي والنفسي والعاطفي وهنا يكمن الخوف من أن يتحول هذه العادة إلى إدمان الكتروني يصعب علاجه كان يحس الطفل بالنقص عند عدم ممارسة الألعاب الالكترونية كبعض الوقت أن يصاب بنوبات غضب وانفعال شديد.

❖ **دراسة جمال علي خليل الدهشان .ومحمد محمد غنيم سويلم(2021):**

- عنوان الدراسة: مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الالكترونية القتالية وأساليب مواجهتها
- أهداف الدراسة:هدفت الدراسة إلى التعرف على الأسس النظرية للألعاب الالكترونية خاصة القتالية
- عينة الدراسة: 245فردا
- منهج الدراسة:الوصفي
- أداة الدراسة:استبانة
- نتائج الدراسة:لا توجد فروق دالة إحصائيات بين تقديراتهم تعزى إلى متغير (النوع والمستوى التعليمي .متوسط الدخل الشهري) .

❖ **دراسة شارف سعيدة (2022):**

- عنوان الدراسة:الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالاغتراب الاجتماعي.
- أهداف الدراسة :تهدف إلى دراسة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي لدى منخرطين دار الشباب خير الدين.
- أدوات الدراسة:الملاحظة (المقابلة).
- المنهج الدراسة:المنهج الوصفي .
- عينة الدراسة:أطفال والمراهقين وشباب من (11 –20سنة) .
- نتائج الدراسة:إن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية واللا معنى و اللامعيارية لدى منخرطين دار الشباب خير الدين بولاية تقرت واهم أبعاد ومظاهر الاغتراب الاجتماعي.

❖ **دراسة نسيج عمار وبن سليمان شريف (2022):**

- عنوان الدراسة:إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي.
- أهداف الدراسة :التعرف على دوافع إقبال المراهق على الألعاب الالكترونية خاصة من الجانب الدراسي .

- عينة الدراسة :تلاميذ ثانوي .
- منهج الدراسة: المنهج الوصفي .
- أدوات الدراسة: استمارة استبيان.
- نتائج الدراسة :إن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا تشغلهم الألعاب الالكترونية عن الاجتماع مع العائلة

❖ **دراسة محمد معطلاوي (2022):**

- عنوان الدراسة: أثار إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية.
- أهداف الدراسة: معرفة الآثار السلبية التي يخلفها إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية في المغرب .
- عينة الدراسة :الأطفال والمراهقين.
- منهج الدراسة : الوصفي.
- نتائج الدراسة: إن الألعاب الالكترونية تؤثر صحيا ونفسيا وسلوكيا واجتماعيا واسريا.

2 – الدراسات الأجنبية:

❖ **دراسة SHERY (2001) :**

- عنوان الدراسة :تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني.
- أهداف الدراسة:التعرف على تأثير العنف الذي يشاهده المراهقين من خلال الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لديهم .
- عينة الدراسة : مراهقين تتراوح أعمارهم من 4–22سنة.
- منهج الدراسة :التحليلي الوصفي .
- نتائج الدراسة : إن تأثير العنف من خلال اللعب في الألعاب الالكترونية كان اقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروض على شاشات التلفزيون وان نوع العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.

❖ **دراسة بنجريس (2010) :**

- عنوان الدراسة : ألعاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين .
- أهداف الدراسة: سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة وزيادة مستوى العنف لدى المراهقين
- عينة الدراسة :994طالب .
- أدوات الدراسة : استبيان

- منهج الدراسة: الوصفي.
- نتائج الدراسة: التعرض للألعاب الفيديو يؤدي إلى زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا المراهقين الذكور أكثر ممارسة للألعاب الالكترونية العنيفة من المراهقات الإناث .

❖ **دراسة brus (2013) :**

- عنوان الدراسة: مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين .
- أهداف الدراسة: التعرف إلى مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين .
- عينة الدراسة :28مراهقا ومراهقة .
- أدوات الدراسة : استخدام المقابلة الشخصية .
- نتائج الدراسة:إن مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين كان للتسلية والاستماع ولملء أوقات الفراغ .

❖ **دراسة czenétzk&weber(2014) :**

- عنوان الدراسة : مستوى استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية لدى المرحلة الأساسية والثانوية .
- أهداف الدراسة :هدفت الدراسة للتعرف على مستوى استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية لدى المرحلة الأساسية .
- عينة الدراسة:طلبة المرحلة الأساسي والثانوية.
- منهج الدراسة :المنهج التحليلي.
- نتائج الدراسة :إن مستوى استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية لدى المرحلة الأساسية والثانوية في ازدياد مضطرد وكشفت عن : وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية تعزى للمرحلة الدراسية لصالح طلبة المرحلة الثانوية .

❖ **دراسة EXELMANS.CUSTEN BULIK (2015):**

- عنوان الدراسة:علاقة ممارسة ألعاب العنف الالكتروني بسلوك المراهقين الجائحين
- أهداف الدراسة :الكشف عن العلاقة بين ممارسة ألعاب العنف الالكترونية وبين سلوك المراهقين الجائحين باستخدام مدخل عامل المخاطرة ..
- عينة الدراسة:372 من المراهقين البلجكين .
- منهج الدراسة:الوصفي
- نتائج الدراسة : ألعاب العنف الالكترونية تستخدم بدرجة كبيرة في السلوك المنحرف المراهقين.

❖ **دراسة oskenboya(2016):**

- عنوان الدراسة:مستوى الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ

- أهداف الدراسة:التعرف على مستوى الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية لدى عينة مكونة 225من طالب وطالبة من مدارس الثانوية
- عينة الدراسة: 225 طالب وطالبة.
- أدوات الدراسة: مقياس ممارسة الألعاب الالكترونية
- منهج الدراسة:الوصفي.
- نتائج الدراسة :إن مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية كان متوسطا وان الذكور أكثر ممارسة للألعاب الالكترونية الإناث.

ب- الدراسات التي تناولت دافعية التعلم:

1 - الدراسات العربية:

❖ **دراسة أماني سعيدة سيد إبراهيم سالم (2004):**

- عنوان الدراسة : اثر برنامج لتنمية مكونات ماوراء التعلم على دافعية المثابرة والتحصيل لدى الطالبات الثانوي ذوات العجز المكتسب عن التعلم.
- أهداف الدراسة : تنمية مكونات ما وراء التعلم لدى فئة العاجزات عن التعلم من الطالبات وهي فئة يظهر لديهن العجز المكتسب عن التعلم كنتيجة لعدة عوامل منها كثرة وتكرار خبرات الفشل والمواقف المحيطة.
- أدوات الدراسة : مقياس دافعية المثابرة – استبيان العاجزين عن التعلم .
- منهج الدراسة :المنهج التجريبي لدراسة الظاهرة
- عينة الدراسة:8 تلميذات من الصف الرابع الابتدائي و9طالبات من الصف الأولى الإعدادي و7طالبات الصف الأول الثانوي.
- نتائج الدراسة :خلصت الدراسة إلى النتائج التالية تحسين أداء التلميذات بالنسبة لدافعية المثابرة والتحصيل في اللغة الإنجليزية في الصف الرابع الابتدائي والأولى إعدادي والأولى ثانوي وتضمن تدريس مهارات ما وراء التعلم ضمن المناهج الدراسية وتقويمها بصورة مستمرة.

❖ **دراسة عبد الباسط القني (2008) :**

- عنوان الباحث: القيم وعلاقتها بدافعية التعلم عند طلبة السنة الثالثة ثانوي
- أهداف الدراسة:الكشف عن العلاقة بين القيم التي يحملها المتعلمون و دافعيتهم نحو التعلم
- منهج الدراسة:استخدم المنهج الوصفي
- عينة الدراسة: 101 طالب وطالبة في السنة الثالثة ثانوي

- نتائج الدراسة:لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في القيم بين الأدبيين والعلميين عند طلبة السنة 3 ثانوي

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم بين الأدبيين والعلميين عند طلبة السنة 3 ثانوي

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم بين الذكور والإناث عند طلبة السنة 3 الثانوي

❖ **دراسة بلحاج فروجة (2011) :**

- عنوان الدراسة:التوافق النفسي الاجتماعي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى المراهقين المتدرسين في التعليم الثانوي
- أهداف الدراسة:هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين التوافق النفس الاجتماعي والدافعية للتعلم.
- عينة الدراسة:اشتملت على فئتين المراهقين متمدرسين في التعليم الثانوي320 تلميذ وتلميذة .
- نتائج الدراسة:وجود علاقة بين التوافق الاجتماعي والدافعية للتعلم لدى المراهقين متمدرسين لدى التعليم الثانوي . عدم وجود فروق بين الإناث والذكور في ما يخص درجة التوافق النفسي الاجتماعي

❖ **دراسة حسيبة بن سبتي(2013) :**

- عنوان الدراسة:التوافق النفسي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي.
- أهداف الدراسة:كشف العلاقة بين التوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة الثانوي.
- أدوات الدراسة:الاختبارات الشخصية للمرحلة الإعدادي والثانوي لعطية محمود هناء ومقياس التوافق النفسي ومقياس دافعية التعلم ليوسف قطاني
- منهج الدراسة:المنهج الوصفي
- عينة الدراسة: تلاميذ مرحلة الأولى ثانوي لبعض الثانويات بمدينة تقرت
- نتائج الدراسة: عدم وجود علاقة دالة إحصائية بين التوافق النفسي والدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي .لا توجد فروق دالة إحصائيا في التوافق النفسي لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي باختلاف التخصص علوم/آداب

توجد فروق دالة إحصائيا في دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي باختلاف التخصص.

❖ **دراسة لخضر شيبة (2015) :**

- عنوان الدراسة:الدافعية للتعلم وعلاقتها بتقدير الذات والتوافق الدراسي لدى تلاميذ السنة الثانية الثانوي
- أهداف الدراسة:هدفت الدراسة إلى فحص العلاقة بين دافعية التعلم وكل من تقدير الذات والتوافق النفسي الدراسي لدى تلاميذ السنة الثانية الثانوي من جهة والكشف عن الفروق في الدافعية وتقدير الذات والتوافق الدراسي بين أفراد العينة وفقا لمتغير الجنس

- أدوات الدراسة:مقياس دافعية التعلم ومقياس تقدير الذات والتوافق الدراسي .
- منهج الدراسة:المنهج الوصفي
- عينة الدراسة:100 تلميذا من السنة الثانية الثانوي
- نتائج الدراسة:وجود علاقة موجبة ودالة إحصائيا بين الدافعية للتعلم وتقدير الذات لدى تلاميذ السنة2 ثانوي

وجود علاقة موجبة ودالة إحصائيا بين دافعية التعلم والتوافق الدراسي لدى تلاميذ السنة 2 الثانوي

عدم وجود فروق دالة إحصائيا في تقدير الذات بين الجنسين من تلاميذ السنة 2 الثانوي

❖ **دراسة التوهامي شهرزاد (2018) :**

- عنوان الدراسة:التوافق الدراسي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي بثانوية محمود بن محمود بقالمة
- أهداف الدراسة الكشف عن طبيعة العلاقة بين التوافق الدراسي والدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي بالإضافة إلى معرفة وجود فروق دالة إحصائيا بين التخصص (آداب. علوم).
- منهج الدراسة:المنهج الوصفي
- عينة الدراسة 64:تلميذ وتلميذة ثانوي
- نتائج الدراسة:عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث وبين الآداب والعلوم تعزى لمتغير التوافق النفسي

– عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور وإناث وبين الآداب والعلوم تعزى لمتغير دافعية التعلم

❖ **دراسة زواقي الجوهر وبركاني كهينة(2019) :**

- عنوان الدراسة : التوافق النفسي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي.
- أهداف الدراسة: الكشف عن العلاقة بين التوافق النفسي والدافعية للتعلم لدى مرحلة الأولى ثانوي.
- أدوات الدراسة:اختبار الشخصية للمرحلة الإعدادية والثانوي زينب محمود الشقر ومقياس الدافعية للتعلم احمد دوقة .
- نتائج الدراسة: توجد علاقة دالة إحصائيا بين التوافق النفسي والدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي . توجد فروق دالة إحصائيا في التوافق النفسي بين تلاميذ أولى ثانوي تعزى لمتغير الجنس (ذكر/أنثى) .توجد فروق دالة إحصائيا في التوافق النفسي بين تلاميذ أولى ثانوي يعزى لمتغير تخصص (آداب وفلسفة) .

2- الدراسات الأجنبية:

❖ **دراسة ونتزل (1993):**

- عنوان الدراسة:الدافعية للتعلم والتحصيل الدراسي في مرحلة المراهقة المبكرة
- أهداف الدراسة:معرفة الأهداف الأدائية والاجتماعية والدراسة للمراهق المتمدرس
- عينة الدراسة: 423تلميذ
- منهج الدراسة:الوصفي التحليلي
- نتائج الدراسة: تبين من خلال النتائج الدراسة بان التلاميذ الذين يسعون إلى تحقيق أهداف أدائية وتعليمية في نفس الوقت يحصلون على نتائج أحسن من أولئك الذين يسعون إلى تحقيق أهداف أدائية

❖ **دراسة دانيال (2011):**

- عنوان الدراسة:تأثير مغامرة التعلم على دافعية التعلم
- أهداف الدراسة:جاءت للكشف عن كيف تؤدي مغامرة التعلم للتأثير في الدافع للتعلم
- عينة الدراسة 182:تلميذ وتلميذة
- أدوات الدراسة:استبيان إستراتيجية الدافعية التعلم
- نتائج الدراسة:فكان من الواضح إن العديد من الطلبة شعروا بأنهم وصلوا إلى استيعاب أفضل للدروس لاستخدام التكنولوجيا في الفصول الدراسية مقارنة مع استخدام أنشطة تقليدية .

❖ **دراسةALHASSAM(2014):**

- عنوان الدراسة:اثر التعلم القائم على المشاريع لتحفيز دافعية التعلم في اكتساب المهارات الضرورية للتعامل مع قواعد البيانات الالكترونية في المرحلة الثانوي .
- أهداف الدراسة:استقصاء اثر التعلم القائم على المشاريع في تحفيز دافعية تعلم تلاميذ ثانوي
- عينة الدراسة: 65 طالبا في المرحلة الثانوية
- منهج الدراسة:شبه التجريبي
- نتائج الدراسة:تفوق أفراد المجموعة التجريبية على أفراد المجموعة الضابطة.

❖ **دراسةWCH (2015) :**

- عنوان الدراسة: اثر التعلم باستخدام نموذج اركسن في مادة التحويلات الهندسية المركبة وتحصيل طلبة المرحلة الثانوي
- أهداف الدراسة:التعرف على اثر التعلم باستخدام نموذج اركسن على دافعية التعلم لطلبة المرحلة الثانوي
- عينة الدراسة 24 طالبا من الثانوية تم اختيارهم بطريقة قصدية
- منهج الدراسة:تجريبي

- نتائج الدراسة: وجود اثر ذا دلالة إحصائية في مستوى الاهتمام للمادة الدراسية والاختبار لتحصيلي في مادة التحويلات الهندسية المركبة.

❖ **دراسة MYRIAN MOKADEM (2016):**

- عنوان الدراسة علاقة الدافعية بالنجاح المدرسي
- أهداف الدراسة معرفة الدافعية كعامل للنجاح
- عينة الدراسة 24:تلميذ وتلميذة
- منهج الدراسة:المنهج التجريبي
- النتائج الدراسة: وجود علاقة إيجابية بين الدافعية لدى التلاميذ ونجاحهم المدرسي ولاتوجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل

الدراسي بين عينة الدراسة حسب متغير الجنس لصالح الإناث.

2.6 التعقيب على الدراسات السابقة:

بعد عرضنا لمجموعة من الدراسات السابقة التي تناول بعضها إدمان الألعاب الالكترونية وبعضها الآخر دافعية التعلم، ومنه نعقب على هذه الدراسات كالآتي:

1- **من حيث أهداف الدراسة:** اتفقت كل الدراسات على هدف مشترك وهو معرفة الآثار السلبية والايجابية لإدمان الألعاب الالكترونية ماعدا دراسة **شيخ عمار وبن سليمان شريف (2022)** فهدفت إلى التعرف على دوافع إدمان الألعاب الالكترونية ودراسة **جمال خليل الدهشان ومحمد غنيم سويلم (2021)** هدفت إلى معرفة الأسس النظرية للألعاب الالكترونية ودراسة **السبيتي (2012)** فقد هدفت إلى توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار الألعاب الالكترونية. أما الدراسات التي تناولت دافعية التعلم فكلها هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين دافعية التعلم ومتغيرات أخرى تتمثل في تقدير الذات والتحصيل الدراسي التوافق النفسي .

2- **من حيث المنهج:** جل الدراسات استخدمت المنهج الوصفي، ماعدا دراسة **أماني سعيدة سيد إبراهيم سالم (2004)** ودراسة **MYRIAN MOKADEM (2016)** فقد اعتمدت المنهج التجريبي، ودراسة **ALHASSAM (2014)** استخدمت المنهج الشبه التجريبي.

3- **من حيث عينة الدراسة:** أغلب الدراسات التي عرضت فيما سبق تم تطبيقها على تلاميذ المرحلة الثانوية باستثناء دراسة **حسن (2013)** التي طبقت على الراشدين (أولياء التلاميذ) ودراسة **عادل سلطاني (2012)**، وكذلك دراسة **أوسكين (2016)** التي أجريت على الطلبة الجامعيين .

4- من حيث أدوات الدراسة: استخدمت أغلب الدراسات السابقة أداة الاستبيان لجمع البيانات باستثناء دراسة **شارف سعيدة (2022)** التي اعتمدت أداة الملاحظة كما استخدمت كذلك أداة المقابلة، ودراسة **بروس (2013)** اعتمدت على المقابلة .

5-من حيث نتائج الدراسة: لقد اختلفت أغلب الدراسات في النتائج التي توصلت إليها، وهذا راجع إلى أهداف كل دراسة والظروف التي أجريت فيها، إضافة إلى العينة التي طبقت عليها، والأدوات المستخدمة وكذلك المنهج المتبع.

3.6 مكانة الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

تتضح مكانة الدراسة الحالية من الدراسات السابقة من خلال النقاط التالية:

- ✓ أن التوجه البحثي لأغلب الدراسات السابقة هدفت لتناول إما متغير إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بمتغيرات أخرى، أو تناولت متغير دافعية التعلم وعلاقتها بمتغيرات أخرى، أما بالنسبة للدراسات التي جمعت كلا المتغيرين، فهي قليلة حسب إطلاع الباحثتين، وهذا ما يوضح أهمية اجراء الدراسة الحالية.
- ✓ اشتركت الدراسة الحالية مع جل الدراسات السابقة التي اعتمدت على المنهج الوصفي، ماعدا دراسة **أماني سعيدة سيد إبراهيم سالم (2004)** ودراسة **MYRIAN MOKADEM (2016) فقد** استخدمتا المنهج التجريبي، ودراسة**ALHASSAM (2014)** اعتمدت المنهج الشبه تجريبي.
- ✓ تشترك الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في عينة البحث والمتمثلة في تلاميذ المرحلة الثانوية، ماعدا دراسة **عادل سلطاني (2012)** ودراسة **أوسكين (2016)** التي طبقتا على الطلبة الجامعيين.
- ✓ اعتمدت الدراسة الحالية كغيرها من الدراسات السابقة في استخدام استبيان كأداة لجمع البيانات ماعدا دراسة **شارف سعيدة (2022)** والتي استخدمت أداة الملاحظة والمقابلة، وكذلك دراسة **بروس(2013)** التي اعتمدت المقابلة.
- ✓ ركزت الدراسات السابقة على تناول مجموعة من متغيرات كالجنس والمستوى الدراسي والسن، أما الدراسة الحالية فقد اعتمدت على متغير واحد وهو الجنس .
- ✓ إن معظم الدراسات التي تم عرضها لها من الأهمية ما يخدم الدراسة الحالية انطلاقا من تناولهم بالبحث أحد متغيرات الدراسة الحالية إما إدمان الألعاب الالكترونية أو دافعية التعلم، الأمر الذي ساعد في جمع المعلومات حول موضوع الدراسة، وكذلك الحصول على أدوات جمع البيانات التي تخدم الموضوع، إضافة إلى تفسير النتائج على ضوء ما توصلت له الدراسات الأخرى بشكل عام.

الفصل الثاني : ادمان الألعاب الالكترونية

تمهيد .

1- ماهية الإدمان.

1.1. تعريف الإدمان.

2.1. مراحل الإدمان .

3.1. أسباب الإدمان .

4.1. أنواع الإدمان.

2- ماهية الألعاب الالكترونية ونشأتها .

1.2 مفهوم اللعب والألعاب الالكترونية .

2.2 نشأة الألعاب الالكترونية.

3.2 مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية.

4.2 أنواع ونماذج الألعاب الالكترونية .

5.2 الوسائل المستخدمة في الألعاب الالكترونية .

6.2 أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية .

7.2 دوافع إقبال المراهقين على إدمان الألعاب الالكترونية .

8.2 آثار الناتجة عن إدمان الألعاب الالكترونية.

9.2 النظريات المفسرة للألعاب الالكترونية .

10.2 علاج إدمان الألعاب الالكترونية .

الخلاصة .

تمهيد :

إن التزايد المستمر في استخدام الألعاب الالكترونية جعلها تفرض نفسها في الواقع المعاش وصار الاقبال عليها من مختلف شرائح المجتمع خاصة التلاميذ، وأصبح استعمالها بالنسبة إليهم من الضروريات لمواكبة متطلبات الحياة العصرية ولإشباع حاجاتهم المختلفة، خاصة أنها تشعرهم بالمتعة والتسلية، حتى انتقلت من مجرد اللعب العادي إلى الهوس والإدمان. ومنه نتناول في هذا الفصل: ماهية الإدمان من خلال التطرق لتعريفه ، مراحله ، أسبابه ، أنواعه. ثم ماهية الألعاب الالكترونية: حيث نتناول نشأتها ثم أنواع ونماذج الألعاب ولاعبين، مراحل إدمان الألعاب الالكترونية وأهم الدوافع المؤدية إلى إدمان المراهق على مثل هذه الألعاب وآثارها الناجمة عن إدمان هذه الألعاب وفي الأخير نتطرق إلى النظريات المفسرة لها.

1 – ماهية الإدمان :

1.1. تعريف الإدمان :

أ – لغة :

هو المداولة على عمل الشئ والأصل الاشتقاقي للكلمة هو الفعل دمن ، والإدمان ليس مقتصر على المخدرات ، كما أنه ليس مقتصر على الإنسان ، فيمكن للكائن الحي أن يدمن بعض التصرفات والسلوكيات الأخرى **(يوسف ،1999 ، ص5)**.

ب – اصطلاحا:

يعرف الإدمان **في موسوعة علم النفس والتحليل النفسي** على أنه :

"المداومة على عادة تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاط معين لمدة طويلة ، بقصد به الدخول في حالة من النشوة واستبعاد الحزن والاكتئاب .

عرفته منظمة الصحة العالمية عام 1973 على أنه : "حالة نفسية وأحيانا عضوية تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار أو المادة ، ومن خصائصه استجابات وأنماط سلوكية مختلفة ".

عرفه محمد أحمد النابلسي : "أنه مفر وهمي من الواقع المتمثل أمام أنظارنا إذ أنه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الإنسان أن يزيله عن طريق الإدمان " **(حمودة ، 2015 ،**

ص 124- 125).

عرفه فطاير جواد : "هو رغبة مرضية جامحة (ولع) من الإنسان نحو الموضوع الإدماني ".**(فطاير ، 2001 ، ص 33).**

نستنتج من التعاريف السابقة أن مصطلح الإدمان يقصد به هو سيطرة موضوع ما أو مادة ما أو سلوك ما على الإنسان مما يجعله مدمن عليه ولا يستطيع التغلب على الإفراط في استخدامه ، وهو حالة من الاضطراب يشعر فيها الفرد بعدم قدرته على تخطي لشي المدمن عليه .

2.1. مراحل الإدمان :

تختلف ردود فعل الدماغ والجسم في المراحل المبكرة للإدمان عن ردود الفعل في المراحل المتأخرة ، حيث يوجد خمسة مراحل للادمان ونذكرها على النحو التالي :

1-مرحلة التجريب :

تلي مرحلة الاستهواء و الوناسة والمرح بين فترة وأخرى (فترات متباعدة) ، وفي الغالب يجرب مرة واحدة فقط ويعود للتجريب وهي مرحلة بداية الدمار والضياع والإدمان لأن كل شي قابل للتجريب إلا المواد المدمنة التي تشعر الفرد بالتيهان والشرود و النسيان **(ناصر ، 2020 ، ص7).**

2-مرحلة التعود :هي مرحلة يتعود فيها الشخص على تكرار الشي دون أن يعتد عليه نفسيا أو جسديا (عضويا) ، وهي مرحلة بداية الإدمان وفي أغلب الأحيان يتم ذلك عند الإكثار من تكرار نفس الشي أو نفس العادة .

3- مرحلة الاعتماد :

يعرف الاعتماد أحيانا بالاعتماد الكيميائي ، وهي مرحلة يقوم فيها المتعاطي بزيادة الجرعات وهذا ما يؤدي إلى عطب أو اضطراب **(الدمرداش ، 1982 ، ص 20) .**

4-مرحلة إساءة الاستعمال :

هي مرحلة الإكثار وإعادة تكرار وبصورة مستمرة ومتواصلة دون الالتزام بالاستعمال الطبي أو الحد المسموح به ، فيشعر فيها المدمن بالفضول والتجربة والخروج من حالة يمر بها ليبتعد عن شعوره بالألم حتى يشعر بالنشوة .

5-مرحلة الإدمان :هي نهاية اللذة ويعرفها العلماء بأنها حالة تسمم دوري للمدمن نتيجة الاستعمال المتكرر لهذه المواد المنحدرة سواء كانت طبيعية أو صناعية ، حيث يشعر المدمن فيها بحاجته الماسة لممارسة اللعب مهما كان الثمن (**المطيري ، د.س ، ص 5**).

من خلال ما تم تناوله من مراحل للإدمان يمكن الإشارة إلى أن هذه المرحلة (مرحلة الإدمان) هي المرحلة الأخطر ، حيث أن المدمن في هذه المرحلة يكون أكثر عرضة للموت أو ما يعرف بالموت البطئ نتيجة تلقيه لإدمان حاد وقد لا يمكن علاجه .

3.1. أسباب الإدمان :

هناك العديد من الأسباب التي تدفع بالفرد للإدمان ويمكن تقسيمها إلى :

1- أسباب ذاتية :

- سهولة في التأثر بغير .
- قصور الدافعية للتحكم في السلوك .
- زيادة الجرعة أو زيادة ساعات اللعب .
- الرغبة في الإدمان .
- التلهف للاستثارة وانخفاض على تحمل الملل.
- ضعف الشخصية . (**المنيع والقرني ،2019 ،ص234)** .

2-أسباب اجتماعية :

- اختلاف العادات والتقاليد .
- اختلاف الدين والحضارة .
- الحروب ونتاجها.
- الانفتاح الاقتصادي .
- الشعور بالفراغ و مجالسة أو مصاحبة رفقاء السوء. (**عمرعلى ، 2022 ، ص 523**).

3- أسباب تعود إلى الأسرة :

- القدوة السيئة من قبل الوالدين .
- إدمان أحد الوالدين .
- عدم التكافؤ بين الزوجين .
- القسوة الزائدة على الأبناء .
- ضغط الأسرة على الأبناء . (**المطري ، د.س ، ص 11**).

4.1. <u>أنواع الإدمان :</u> نذكر البعض منها :

1-الإدمان على التسوق القهري :

هو أكثر أنواع الإدمان السلوكي انتشارا وهو الرغبة الدائمة لشراء الأشياء بغض النظر عن وجود مال كافي أم لا وهو ليس مشكلة ظهرت حديثا . (**البدران و العبادي ، 2020 ، ص 127**).

2-إدمان الجنس (المواد الإباحية) :

هو استخدام قهري لشبكات الراشدين بحثا عن الفحش والجنس في السيبر ، وهو رغبة تسيطر على الإنسان لمشاهدة المرئيات المثيرة للغريزة الجنسية. (**ليلى ، د.س ، ص 3**).

3-إدمان تكنولوجيا الكمبيوتر والمعلومات :

هذا الشكل الأكثر قابلية للنقاش ، كونها أدوات عامة ولا ترتبط بشكل صارم باستخدام الانترنت إلا أنها تتضمن شبكة الانترنت ، ويضم جميع الحاجات القهرية المرتبطة بالتكنولوجيات الجديدة من أجهزة الكمبيوتر إلى الهواتف المحمولة. (**العصيمي ، 2010 ، ص 38**).

4-إدمان مواقع التواصل الاجتماعي :

كالسناب شات و الفيسبوك و أ نستغرام ، حيث كشف تقرير صادر عن موقع **WEARE SOCIAL** يوليو **2019** عن تجاوز عدد الأشخاص الذين يستخدمون وسائل التواصل الاجتماعي حول العالم **3.5 مليار** شخص إضافة إلى ارتفاع استخدام وسائل التواصل الاجتماعي من فئة المراهقين الذين تبلغ أعمارهم **13 عام** فما فوق . (**semon kemb , 2019**).

5- إدمان الألعاب الالكترونية :

الاستخدام المفرط وغير المثير للألعاب الالكترونية من قبل الأطفال المعتمدين عليها بشدة لملء أوقات فراغهم وللأغراض الترفيهية . **(الدهشان وسويلم ، 2021 ، ص7)**.

وهذا النوع الأخير هو الذي تناولناه في دراستنا الحالية باعتباره متغير من متغيرات الدراسة وسنحاول التطرق إليه والتعرف على ماهيته كما يلي في العنصر الموالي :

2 – ماهية الألعاب الالكترونية ونشأتها :

1.2. مفهوم اللعب والألعاب الالكترونية :

1 – مفهوم اللعب :

تعريفه لغة :

كما ورد في قاموس المحيط ، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد وهذا يعني انتقاء صفحة الجدية عن اللعب عكس العمل

اصطلاحا :

هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويج التعليم ، تفريغ الطاقة الزائدة ، إلى غير ذلك من الحاجات ، ويكون اللعب أما فرديا أو جماعيا ، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك كوجه أو ذاتيا . **(خليفي ومزيان ، 2019 ،20)**.

ويعرفه محمد عدس أنه :

"استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعب دون طاقة ذهبي أو حركة جسمية" . **(العناني ،2014 ص 15)** .

ونستنتج من خلال التعارف السابقة التي تم ذكرها أن اللعب هو نشاط حركي وذهني وجسدي يمكننا من الاستغلال الأمثل لطاقات .

2 – مفهوم الألعاب الالكترونية :

- هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز ألعاب الفيديو على شاشة الحاسوب ألعاب الفيديو وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) ، التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي)أو تحد الإمكانيات العقلية ، وهذا يكون من خلال استخدام اليد مع العين. **(الشحروري،2008،صفحة31)**
- هي عبارة برنامج نموذج حسابي يتطلب من اللاعبين الاستجابة للأحداث التي تحدث في عالم محاكي للواقع . **(ناجى السيد ، 2021 ، ص 1163).**
- هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ، محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب و الانترنت والتلفاز والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة . **(الزيودي ،2015 ، ص21).**
- يعرفها **عثمان (2018)**:"جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب و الانترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة و ألعاب الأجهزة الكافية (المحمولة). **(الأنصاري ، 2020 ، ص306).**

2.2. نشأة الألعاب الالكترونية :

إن نشأة الألعاب الالكترونية بشكلها الواضح تعود أواخر الأربعينيات وأوائل الخمسينيات، ففي عام **1953 م** تمكن بعض المختصين باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات ، تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة والشطرنج ، وفي عام **1960** لاقت لعبة حرب الفضاء **space – war**التي صممها ثلاثة طلاب من معهد مسا شوستس التقني **MIT**صمم رالف باير **Ralf baev**أول جهاز منزلي لألعاب الفيديو أسماه ماجنا فوكس أوديسي **MAGNAVOX ODYSSEY** وكان يحتوي على ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرطة. **(الطناحي ، 2019 ، ص20)**. وفي عام **1972 م** فقد أسس كل من **نولان بشنيل BUSHNELL NOLAN** و **تيد دابني TED DABNEY**شركة ألعاب الكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية ، وطرح لعبة **بونغ PONG** ،وتطورت الألعاب الالكترونية في التسعينيات ففي عام **1993** ظهرت المعالجات وقارنت الأقراص المدمجة وفي عام **1995** طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز ومحطة الألعاب **STTION** المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانيات عالية من حيث الصوت والصورة والسرعة . **(حميدة ، 2012)** . وفي نفس العام دخل عالم الألعاب الالكترونية بواسطة الانترنت أي أصبح بالإمكان اللعب مع شخص آخر في بلد آخر في الوقت ذاته وفي عام **1996** باعت شركة سوني 20 مليون بلاي ستشين سنة **2000**

وفي العام التالي قدمت(X –BOX) أكثر الألعاب تطورا (GAFILAH .COM) وفي عام **2005** وصل جهاز (بلاي ستشين) إلى الأسواق وأطلقت هي نفس العام شركة مايكروسفت جهاز (X.BOX360). **(المهداوي و علي، 2019، صفحة 27) .**

من خلال ما تطرقنا إليه عن نشأة الألعاب الالكترونية وتعريفها فيمكن القول أن الألعاب الكترونية تعرف رواجا وتطور كبير ولتزال لحد الآن تعرف انتشارا باعتبارها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ مع الثقافة الرقمية الحديثة وقد انتشرت بشكل كبير في أوساط الأطفال و المراهقين والشباب .

3.2. مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية :

- هي الألعاب التي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت(OFFLINCE – ONLINE)

وهذا ينعكس سلبيا على الفرد بصورة عامة ، والطفل بصورة خاصة ، حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعيا ونفسيا وصحيا " **(khazaa& breivik , etal , 2018 , p 98).**

- هي إدمان الطفل على مجموعة من الألعاب المتوفرة على هيئة رقمية سواء كانت ألعاب فيديو أو ألعاب الهواتف ، أو ألعاب الكمبيوتر ، أو ألعاب الانترنت واستخدامها بشكل مفرط .**(سومية ، 2018 ،ص165).**
- **عرفها محمد(2019):** "بأنه الاستخدام المفرط وغير المثمر للألعاب الالكترونية من قبل الأطفال المعتمدين عليها بشدة لملء أوقات فراغهم وللأغراض الترفيهية". **(الدهشان وسويلم ،2021 ، 8).**

من خلال التعاريف السابقة لإدمان الألعاب الالكترونية يمكن القول أن إدمان الألعاب الالكترونية هو سيطرة لعبة ما على أفكار ومعتقدات فرد معين، ويصبح عاجز عن الاستغناء عنها، كلعبة فري فاير والتي أدت إلى إدمان الكثير عليها وأصبحوا غير قادرين عن الاستغناء عنها.

4.2. أنواع ونماذج الألعاب الالكترونية :

توجد عدة أنواع من الألعاب الالكترونية فعالم الألعاب واسع وسنذكر منها كالآتي :

1 – ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما لتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاور سقف قدرات

المستمر مهما أتقن تدريبه ، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور و الأصوات القريبة من المواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار . (**همال ، 2011 ، ص 41**).

2 – ألعاب الذكاء :

تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال ، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين وتكمن قوة الألعاب الالكترونية والبرامج الحاسوبية في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته. (**حميدة ، 2012**).

3 – ألعاب لعب الدور :

تشبه ألعاب المغامرة ولكنها تركز على التطور النوعي للخصائص بدلا من التركيز على حل مشكلات ويمكن المشاركة فيها من أكثر من اللاعب. (**القادر ، 2022 ، ص 53**).

4 – الألعاب التربوية والتعليمية :

لذلك فان التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية أو ألعاب المحاكاة ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة ،وجعل التعليم أكثر تشويقا ، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعليم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم . (**همال، 2011، ص 42**).

5 – ألعاب المحاكاة :

هي إعادة إنتاج الصور ، النشاطات الواقعية ، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها ، وتستوحى هذه الألعاب من الواقع أو من تصور الواقع كذلك تقدم للاعب موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها كما هي بالواقع . (**القادر ، 2022 ، ص 53**).

6 – الألعاب الإستراتيجية :

حيث تقسم الألعاب الإستراتيجية " التفكير" إلى أربع أنواع وهي :

- **ألعاب المغامرة والتفكير :** تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي ، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب .

- **الألعاب التقليدية:** والمقصود بها ألعاب الورق وتكوين الأشكال وهي الأكثر شهرة . **(سيد أحمد ، 2020 ، ص902).**

1- **لعبة RUN MARCO :** وهي لعبة الكترونية تعليمية ، حيث يتعلم منها الطفل لغات البرمجة وسوف يستمتع الطفل بالمغامرات الرائعة من خلال التحكم في مستويات يتعلم الطفل من خلالها طريقة التفكير والابتكار. **(بهنسي ، 2021 ، ص 893).**

2- **لعبة TOMB RAIDER:**وهي لعبة فيديو ، تتناول مغامرات عالمة آثار في بحثها عن الكنوز الأثرية في مواقع خطرة مليئة بالألغاز وشدة التحديات.**(بوبيدي ، بن تركي ، عدائكة ، 2019 ، ص11)**

3- **لعبة بو بجي POUBG :** لعبة قتال تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية تعد من الألعاب التي تسبب الإدمان بسبب افرازات الدماغ وكيمياء المخ ، وخطورتها النفسية كونها تشبه العالم الحقيقي ، تجعل اللاعب مكتئب وتسبب اضطراب نفسي واضطراب في النوم و التشوش الذهني وردود أفعال متهورة وسريعة . **(حسن و أبوالوفا وعبد العلى ، د.س ، ص462).**

4- **لعبة فري فاير free fire :** لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوس أستوديو ، نشر شركة غارينا ، تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 ، وتطويرها بواسطة أستوديو داخلي ، اكتسبت جمهورا قويا في أمريكا اللاتينية وجنوب شرق أسيا ، وكانت اللعب الأكثر تحميلا في الهند على متجر قوقل بلاي خلال شهر أكتوبر 2019 ، وواحدة من أفضل خمس ألعاب تم تنزيلها على مستوى العالم في جميع المتاجر والتطبيقات خلال الربع الثالث من سنة 2019 ، وصممت خصوصا لجذب الأسواق الناشئة من حيث الرسوم المحسنة والملف الذي ضم أكثر من 450 مليون مستخدم مسجل . **(بن وعراب و شرقي ، 2023 ، صفحة 924).**

- **غارينا فري فاير (GARENA FREE FIRE):** هي لعبة باتل رويال من تطوير 11 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 ، أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال لعام 2019 ، نظرا لشعبيتها ، حصلت اللعبة على جائزة "أفضل لعبة شعبية " في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019 ، اعتبارا من نوفمبر من نفس العام ، حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم ، اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة

اللعب بحثا عن الموارد و الأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم و للبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة . (**علي ، 2020**).

5.2. الوسائل المستخدمة في الألعاب الالكترونية :

1- الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة :

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين وهي صناعة في تزايد مستمر نظرا للتطورات التكنولوجية والاتصالية للهاتف النقال .

2- الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر :

الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي LOGICEL يتم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن إن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة والفأرة) .

3-الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت :

إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في إن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث. (**الفلاق ، 2009 ، ص58**).

4- الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم :

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج مثل المعالجات التي توجد في الحاسوب الشخصي ...

5-أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعددة كثيرة الانتشار وكل جهاز وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة ، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود ، شاشة لإخراج الصور ، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرا مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها

وتتقسم إلى نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الالكترونية (أجهزة أحادية اللعب وأجهز متعددة اللعب). **(قويدر ، 2012 ، ص134)** .

6.2 . أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية :

لكي نعرف ما إذا كان الشخص مدمن على الألعاب الالكترونية وجب النظر إلى هذه العناصر :

1- عدم القدرة على الاستغناء عن الألعاب الالكترونية.
2- القلق والتفكير والشعور بالحزن .
3- حالة من الانسحاب .
4- الحاجة إلى زيادة وقت الألعاب الالكترونية .
5- ضعف واضح في المجهود أثناء الاستعمال المستمر للشبكة .
6- أحلام اليقظة .
7- حالة من التأزم الاجتماعي.
8- ضعف الإرادة في ضبط مدة الاستخدام . **(سليمة ، 2015 ، ص 218)**.
9- عدم القدرة على كبح الرغبة في الشي .
10- فقدان السيطرة على عدد مرات اللعب.
11- زيادة ساعات اللعب .
12- الرغبة والميل الشديد للتجربة.
13- زيادة المشكلات الأسرية .
14- ضعف في التحصيل الدراسي . **(الغفيلي ، 1431 ، ص 57 – 60)**.

2-7._دوافع إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية :

من الدوافع التي تقف وراء تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية ويمكن نذكر منها:

- إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب .
- التخلص من الطاقة الزائدة .
- اكتساب شهرة واسعة .
- لها أسلوب جذب من خلال الأشكال والألوان . **(أميرة و سامية و منيرة ،2020 ، ص206)**

- صعوبة تواصل الطفل أو الشاب مع المحيطين .
- منع الطفل أو الشاب من التعبير عن رغباته .
- الضغوطات الاجتماعية التي تحد من حرية رأي الطفل أو الشاب . **(الطناحي ، 2019 ، ص33).**
- شعور الطفل بالنشوة والقوة في الألعاب الالكترونية عند تحقيق الفوز .
- تقليد الأطفال للوالدين في اللعب في الأجهزة وممارسة الألعاب الالكترونية . **(القادر ،2022 ، ص 63)**

8.2. آثار إدمان الألعاب الالكترونية :

1 - الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية : وتشمل

1- الترويح عن النفس تنمية التفكير.
2- زيادة سرعة رد الفعل .
3- تحديد الهدف تحفيز الانتباه .
4- تنشيط التآزر الحسي البصري .
5- تطوير التخطيط والتفكير المنطقي . **(بالقاسمي ،د. س ، ص 269).**

2 - الآثار السلبية للألعاب الالكترونية : وتشمل

1- الشعور بالألم الجسدي والنفسي .
2- تدني مستوى التحصيل الدراسي .
3- نقص دافعية التعلم.
4- الهروب والغياب من المدرسة والنفور المدرسي.
5- الانطواء والابتعاد عن الآخرين . **(قدري ،2018 ،الصفحة 166).**
6- التشجيع على العنف حيث تؤثر الألعاب الالكترونية على سلوك الأفراد في الحياة الواقعية
7- تضيع الوقت .
8- كثرة استخدام الألعاب الالكترونية يسبب مشكل السمنة . **(بهنسي ،2021 ، ص885).**

9.2. النظريات المفسرة للألعاب الالكترونية:

هناك عدة نظريات قامت بتفسير الألعاب الالكترونية وتفسير اللعب من زوايا مختلفة، وان الألعاب بشكل عام تجمع بين كل النظريات وبين النظريات :

1- نظرية التعلم الاجتماعي:

يرى **بان دورا** أنه يتم تعلم العدوانية عن طريق ملاحظة السلوكيات العدوانية عند أبطال ألعاب الفيديو، حيث يتم إدماج هذه السلوكيات في مرجع السلوكيات للفرد ثم تؤخذ من المرجع ويتم عرضها ، كذلك قد يشكل الحصول على درجات عليا في الألعاب والتغلب على الأفراد تشجيعا للمزيد من العدوان عن طريق تعزيز السلوكيات . **(بركات ، د .س ، ص 19).**

2-نظرية تخفيف الدافع :

تقترح نظرية الدافع أن البشر ولدوا مزودين بحاجات وأنه خلق حالة احتقان سالبة عندما لا تشبع هذه الحاجات ، عندما تشبع حاجة يتم تحقيق الدافع ويرجع الجهاز العضوي إلى التوازن والارتخاء وبالتالي ، قد تكون ألعاب الفيديو العنيفة مفيدة في إدارة الدوافع العدوانية بحيث يمكن للأفراد لعب ألعاب الفيديو العنيفة لتحقيق توازن عاطفي عن طريق الإثارة والاسترخاء . **(خميس وآخرون،2015 ، ص449).**

3- نظرية الحاجات النفسية في الألعاب :

وفقا لنظرية التحديد الذاتي ، لدى الناس ثلاث حاجات نفسية أساسية : الاستقلال الذاتي والكفاءة والشعور بالارتباط ، وهي ضرورية للرفاهية والنمو النفسي .فالاستقلال الذاتي يشير إلى الشعور بأن أفعال الفرد هي بمحض إدارته الخاصة وتأييده الكامل لها . فالأنشطة التي تكون مفروضة أو مسيطرة على الفرد أو تتعارض مع الذات الحقيقة هي ضارة بحاجات الاستقلال الذاتي ، أما الكفاءة فتشير إلى البيئة بالفعالية والقدرة والتحدي الأمثل ، فالأنشطة السهلة للغاية أو الصعبة للغاية تعيق الكفاءة وفي المقابل ، تعمل البيئات المنظمة جيدا ، وتوازن التحديات مع مهارات الفرد ، والردود الايجابية على الأداء على تعزيز تلبية حاجات الكفاءة وأخيرا يشير الشعور بالارتباط إلى الشعور بالانتماء والاتصال الهادف بالآخرين فالبيئة الحميمة والداعمة والمتجاوبة بدلا من تلك الباردة والمهملة تسهل تلبية حاجات الشعور بالارتباط . **(زمام ، و سليماني ،2020 ، ص 17).**

3-نظرية اللعب كوسيلة لتصريف الطاقة الزائدة عند الحاجة :

يرى أصحاب هذه النظرية وعلى رأسهم الألماني **فريدرك فون شيلر** والفيلسوف الانجليزي **هربرت سبنز** إن يجد في جسمه ونفسه طاقة لا يعرف كيف يصرفها ، أو ماذا يعمل بها فيلجأ إلى اللعب الذي لاهدف من ورائه سوى أن يتخلص منها ، ومن البديهي أن تبرز هذه النظرية خطر حبس الطاقة الزائدة عند الطفل تحسب حساب الأضرار النفسية والجسمية التي تنتج عن كبتها وعدم تصريفها فتدعو إلى " **تفريغ** " هذه الطاقة الزائدة . **(حسين ، د.س ،ص 30)**

4- نظرية بياجيه :

وهي من النظريات الديناميكية التي فسرت اللعب ، فقد بينت النظرية أن تطور عقل الطفل واكتساب المعرفة يتم من خلال عمليتين التمثل والمواءمة ، فعملية التمثل يكسب من خلالها الطفل المعلومات من البيئة الخارجية ويدمجها في مخططه بعد تعديل بنيته المعرفية وإعادة تنظيمها . **(القادر ،2022 ، ص 46)** وأكد بياجي على أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان ، أي التوازن بين الاستيعاب و المواءمة ولكن في حالة وجود الانترنت تبدأ حدوث المشكلات . **(أحمد ، 2020 ، ص 901)** .

5-النظرية التحليلة :

قام عالم النفسي التربوي **هول ستنالي HALL** بتقديم نظرية تفيد بأن اللعب تحليل جميع الأنشطة التي يمر بها البشر ، فالإنسان يحلل العصور المختلفة . **(القادر ، 2022 ، ص 47)**.

وترى النظرية التحليلية ، أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الغرائز البدائية التي لم تعد تصلح للعصر الحديث ومن مزايا هذه النظرية :

- لفت الانتباه نحو أهمية تفسير اللعب .

-تقديم تفصيلا عن مضمون اللعب .

وتقوم هذه النظرية على الرأي القائل:إن الأطفال حلقة في السلسلة التطورية من الحيوان إلى الإنسان ، وان الإنسان منذ ميلاده وهو يميل إلى المرور بالأدوار، وأن ما يمارسه من ألعاب وحركات ليس استعادة للغرائز الحيوية التي مر بها عبر مراحل التطور التاريخي للإنسان.**(حبيب ، د.س ،ص 19-20)**

6- نظرية جيرومس برونر JEROME BRUNER:

يعد برونر من قادة المدرسة النفسية المعرفية ، أكد ما جاء به بياجيه ، يعد اللعب في نظر برونر مطلب طبيعي لحياة الفرد منذ طفولته حتى كبره ولكن عدم تواجد توازن وتواءم بين احتياجات الفرد الداخلية وإدراكه لها حوله مع الواقع يتسبب في ظهور المشكلات ، ويجعله ينخرط ويندمج في تقليد وإتباع اللعبة ومحاكاتها باستمرار أما المواءمة تحقق فقط فائدة اللعب وإشباع هذا الاحتياجات وإعطاء نشاط وطاقة ايجابية للفرد أي هدفه ليس سوى اللعب. **(أحمد ، 2020 ، ص901).**

7- النظرية البنائية :

يصف **فيجو تسكيLEV VYGOTSKY** اللعب بأنه موقف يقوم الطفل بإيجاده من خياله ، نتيجة ما يتعرض له من ضغوطات اجتماعية ، وهو يرى أن اللعب يمثل محفزا لنمو الطفل في جميع المجالات وهو يرى أن التخيل هو الأساس لجميع الألعاب حتى الألعاب ذات القواعد ، وهو يوفر للطفل الفرصة للتفكير المجرد ، فان اللعب يخلق هدف واسع من الحد الأعلى من النمو في الجانب المعرفي والاجتماعي والانفعالي . **(القادر ، 2022 ، ص 48).**

8 – النظرية السلوكية :

ركزت كل من **ثورندايكTHORNDIKEوهل HULL** اهتمامهم على الدور الذي تلعبه البيئة في تشكيل السلوك ، كما أكدوا على دور البيئة في التأثير على الفرد ، وبشكل عام فالسلوكيون يعتبرون الدافع للوفاء بالاحتياجات الجسمية هو الدافع القوي والأساسي وراء السلوك الإنساني ، وقد أكد **باندورا PANDORA وولتر WALTER**على أهمية دور المحاكاة في اكتساب السلوك الذي لا يمكنه تجاهل دوره في اللعب الرمزي عند الأطفال . **(حسن ، د.س ، ص 35)** .

10.2. علاج إدمان الألعاب الالكترونية:

للتخلص من إدمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها الكبير لابد من :

* تعليم الطفل إن هناك وقت محدد يقضيه أمام اللعبة التي أدمن عليها ، حتى نخلصه من تأثيرها الادماني تدريجيا .

* تعويض وقت الفراغ الذي سوف يشعر به المدمن بأنشطة حياتية مفيدة كالرياضة والعلاقات الأسرية .

* يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها .

* عدم وضع جهاز الحاسوب في حجرة الطفل.

* ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة .

* رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في استهلاك هذه اللعبة .(**بوسعيد و عوادي ، 2019 ، الصفحة 43**).

* توفير بدائل أخرى للتسلية والمتعة والترفيه .

* توعية الأساتذة والأخصائيين بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية .

* توعية المنظمات الخاصة بمخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية .

* ضرورة ترصد الأولياء للأبناء أثناء اللعب . (**الدهشان وسويلم ، 2021 ، ص 39**).

خلاصة :

تطرقنا في هذا الفصل إلى إدمان الألعاب الالكترونية التي يقبل عليها الكثير من التلاميذ وتأثيرها عليهم، خاصة انها تثير فيهم حماس وتنافس وكذلك تسلية وترفيه، حتى أصبحوا لا يملون من اللعب منها وبعضهم أصبح لا يستطيع التخلي عنها ولو لبضع ثواني، فأصبحت تسيطر على الكثير من أوقاتهم على حساب التزاماتهم وواجباتهم المدرسية وهو ما قد يؤثر على تحصيلهم الدراسي ودافعيتهم للتعلم.

الفصل الثالث : دافعية التعلم

تمهيد .

1 – ماهية الدافعية

1.1. تعريف الدافعية .
2.1. أنواع الدوافع .
3.1. وظائف الدوافع .
4.1. خصائص الدوافع .
5.1. الأسس والمبادئ التي تقوم عليها الدافعية .
6.1. أهمية الدافعية .

2 – ماهية الدافعية التعلم .

1.2. تعريف دافعية التعلم وبعض المفاهيم المرتبطة بها .
2.2. أنواع دافعية التعلم .
3.2. وظائف دافعية التعلم .
4.2. عناصر و أبعاد دافعية التعلم .
5.2. العوامل المؤثرة في دافعية التعلم .
6.2. أهمية دافعية التعلم .
7.2. علاقة الدافعية بالتعلم .
8.2. نظريات دافعية التعلم .

خلاصة

تمهيد:

تعتبر الدافعية من أهم العوامل التي لها علاقة مباشرة بكيان الفرد مهما كان دوره أو نشاطه في المجتمع، ولقد بينت العديد من الدراسات في مجال التربية والتعليم العلاقة الموجودة بين نجاح التلميذ في الدراسة وعامل الدافعية، إذ تعتبر كمحفز أساسي يدفع التلميذ للعمل والمثابرة فهي أهم شرط من شروط التعلم، ومنه نحاول في هذا الفصل التطرق لمبحثين بالنسبة للمبحث الأول تم تخصيصه لماهية الدافعية: مفهومها، أنواعها ،وظائفها ،خصائصها ،أهميتها ،الأسس التي تقوم عليها، أما بالنسبة للمبحث الثاني الذي كان تحت عنوان ماهية دافعية التعلم: مفهومها ، أنواعها ، وظائفها ،عناصرها ،أبعادها ،مكوناتها ،أهميتها ، نظريات المفسرة لها ، العوامل المؤثرة فيها.

1. ماهية الدافعية:

1.1. تعريف الدافعية:

لغة:يرجع المصطلح إلى الأصل اللاتيني والذي يعني التحرك. فالدوافع هي من فعل الدفع الذي يهدف للوصول إلى نتيجة. **(بن غنام،2006،ص 21).**

اصطلاحا:

يعرفها بيهلر وسناومان:يعرف بيهلر وسناومان الدافعية عموما بأنها حالة داخلية لدى الفرد تستثير سلوكه وتعمل على استمراره وتوجيهه نحو تحقيق هدف معين.

يعرفها وهاب:الدافعية عملية داخلية تثير نشاط الفرد وتعمل على تنظيمه وتوجيهه نحو هدف معين . **(العربي و منصور،2018،ص 58).**

يعرفها يونغ:الدافعية من خلال المحددات الداخلية بأنها عبارة عن استثارة وتوتر داخلي تثير السلوك وتدفعه إلى تحقيق هدف معين.

يعرفها ماسلو:الدافعية خاصية ثابتة .مستمرة .متغيرة .مركبة وعامة تمارس تأثير في كل الأحوال الكائن الحي. **وعرفها ميكليلاند وآخرون** الدافع بأنه يعني إعادة التكامل وتجدد النشاط الناتج عن التغييرفي الموقف الوجداني . **(عبد الرزاق،2009 ،ص 52).**
يعرفها جونسون للدافعية على أنها ميل أو نزوع لبذل الجهد لتحقيق الأهداف. بينما يرى **جاج وبرلنر**إن

الدافعية مفهوم يستخدم لوصف ما ينشط الفرد أو يستحثه أو يدفعه وما يوجه نشاطه.**(عفيفة،2014،ص215)**.

يعرفها الهنداوي والزغول:حالة توتر أو عدم توازن داخلي تحدث بفعل مثيرات داخلية أو خارجية يتولد عنها سلوك ويتم توجيهه ومدة بالطاقة اللازمة حيث يتحقق إشباع الحاجة أو الوصول إلى حالة التوازن وتحقيق الغرض الذي يرتبط بها.

تعريف سوريال :حالة داخلية في الفرد تستثير سلوكه وتعمل على استمرار هذا السلوك وتوجيهه نحو هدف معين . **(العربي ،2018،ص58)**.

يعرفها الدكتور نبيل السمالوطي للدافع:حالة داخلية جسمية أو نفسية فطرية أو مكتسبة تثير السلوك وتحدد نوعيته واتجاهه وتسير به نحو تحقيق أهداف معينة من شانها إرضاء جانب معين من جوانب الحياة الإنسانية .

يعرفها مصطفى زيدان للدوافع :هي الطاقات التي ترسم للكائن الحي أهدافه وغاياته لتحقيق التوازن الداخلي أو تهيؤ له أحسن تكييف ممكن مع البيئة الخارجية. **(عبد الرزاق،2009،ص53)**.

يعرفها موريس روشلين:الدوافع بأنها عوامل تحرك العضوية وتدفعها للقيام بالسلوك بسهولة وذلك تحت تأثير المثيرات سواء كانت داخلية أو خارجية .حتى يتحقق الهدف أو يتوقف عن النشاط. ويبين هذا التعريف بوضوح إن الدوافع تحرك السلوك وتوجهه نحو هدف ما وتحدد شدته،حتى أنها يمكن إن توقفه . ويشير أيضا إلى شيء مهم وهوان الدوافع مثيرات داخلية وأخرى خارجية. **(بن غنام،2006،ص 22)**.

يعرفها مروان أبو حويجج:هي الطاقة الكامنة في الكائن الحي التي تدفعه يسلك سلوكا معينا في العالم الخارجي ، وهذه الطاقة هي التي ترسم للكائن الحي أهدافه وغاياته لتحقيق أحسن تكيف ممكن مع بيئته الخارجية. **(أبو حويجج ،2004،ص143)**.

يعرفها سلافن:هي تعبير عن تأثير الحاجات والرغبات على شدة واتجاه السلوك ، وهي العملية التي بواسطتها يشرع في السلوك الإنساني وتوجيهه نحو أهداف معينة. **(علي، 2014،ص42)**

نستنتج من التعارف السابقة أن الدافعية عبارة عن الحالات الداخلية للعضوية التي تحرك السلوك و تستعمل لوصف القوى الداخلية أو الخارجية ، وتعمل هذه الحالة على استثارة السلوك الموجه نحو هدف أو غرض معين الذي يشبع حاجاته ورغباته ونحافظ على استمراريته حتى يتحقق ذلك الهدف.

1.2. أنواع الدوافع:

- **حسب نوعها:**

- **الدوافع الأساسية الأولية:**

فالفرد يولد ولديه العديد من الدوافع الأولية في نوعها. والعامة في انتشارها والبيولوجية في جوهرها وهدفها. وهذه الدوافع هي التي تعمل على قيام الفرد بأنواع الأنشطة التي تهدف إلى حفظ بقائه ككائن حي، وخلال حياة الفرد وما يتعرض له من ظروف وخبرات. وهناك أربع دوافع بيولوجية هامة وهي:دافع الأمومة. ودافع العطش. ودافع الجوع. والدافع الجنسي وقد رتبت قوة الدافع وأهميته بالنسبة للكائن الحي. وتتوقف قوة الدافع البيولوجي على نوعه وشدته ويؤثر التركيب الفيزيولوجي لجسم الإنسان أو الكائن الحي في شدة الدافع. **(عبد الرزاق، 2009، ص66)** .

- **الدوافع الثانوية:**فهي دوافع متعلمة ومكتسبة وتتغير خلال عملية التعلم ويطلق عليها الدوافع المكتسبة أو الاجتماعية أو المتعلمة وتنشا نتيجة تفاعل الفرد مع البيئة والظروف الاجتماعية المختلفة.

- **حسب مصدرها:**

- **الدوافع الداخلية:**بأنها نابعة من داخل الشخص والطاقة الداخلية والتوجيه الذي يكون السبب في القيام بالشيء منبعثا من رغبته الذاتية في القيام بذلك العمل وانه يقوم بالوظائف من اجل ذاته وليس مدفوعا للقيام بأي عمل من اجل أن يثاب عليه. فهو يقوم بنشاط من اجل الحصول على اللذة والإشباع. **(الداهري،1999، ص105)** .

روسل الدافعية الداخلية : بأنها تمثل مجموع القوى التي تدفعنا للقيام بنشاطات بإرادتنا وهذا للأهمية لها. كما تفرض اللذة والإشباع بمعنى أن الفرد يعمل تحت تأثير الدافع الداخلي يعمل على إخراج طاقته وتوجيهها برغبته الذاتية في المشاركة في أداء النشاط. وليس مدفوع للحصول على أي تقدير أو ثواب خارجي.

- **الدوافع الخارجية:** تتمثل الدوافع في هذا النوع بان مصدر الطاقة خارجي تقوم بتوجيه أداء الفرد وتحثه على العمل. والتي تؤدي به للقيام بالأعمال ليس من اجله بل من اجل الآخرين فهو يطمح على حوافز خارجية كالمكافأة والثواب وتجنب العقاب والحصول على تقدير خارجي,فالتلميذ الذي يكون له دافعية ذات مصدر خارجي يكون محكوم ومنضبط من الخارج فأداة مرهون بعوامل خارجية ينتظر المكافئة من الآخرين,فهو يعمل من اجلهم وليس من اجله هو. **(أمال،2008، ص23)**.

1.3. وظائف الدوافع:

للدافعية عدد كبير من الوظائف تؤديها ويمكن نذكر منها كالأتي:

- تحريك وتنشيط السلوك بعد أن يكون في مرحلة من الاستقرار,فالدوافع تحرك السلوك أو تكون هي نفسها دلالات تنشط العضوية لإرضاء بعض الحاجات الأساسية.
- توجيه السلوك نحو وجهة معينة,فالدوافع بهذا المعنى انتقائية أي أنها تساعد الفرد على انتقاء الوسائل لتحقيق الحاجات المهمة لأجل بقائه.
- المحافظة على ديمومة تنشيط السلوك طالما بقي الإنسان مدفوعا. فالدوافع كما أنها تحرك السلوك تعمل على المحافظة عليه نشطا حتى يتم إشباع الحاجة. **(عدس، 2000، ص126)**.
- المحافظة على التوازن الجسمي والنفسي والاجتماعي والتنظيمي.
- تنويع الاختبارات في السلوك مما يتيح فرص ظهور سلوك جديدة تؤدي إلى الإبداع والابتكار.
- في حالة تحقيق الإشباع للدوافع المثارة يتميز العامل بروح معنوية عالية مما يخدم المصلحة الفردية والعامة. **(بن غنام.2006.ص25)**
- **استثارة السلوك:**فالدافعية تقوم بعث وإثارة وتوجيه السلوك فهي تقدم الحافز والانطلاق وإعطاء الطاقة الباعثة والمحركة والملحة للسلوك. **(أمال،2008، ص 26)**
- **تنشيط السلوك:**فهي تحرك وتنشط السلوك حيث تتمثل الدافعية في تعبئة الطاقة لدى الفرد وتحفيزه نحو هدف معين حيث أن وظيفة التنشيط تتمثل في إعطاء الطاقة والنشاط العام للفرد للقيام بالأعمال . **(قطامي، 1998)**
- **التوجيه:**تعمل البيئة على وضع خطة لكيفية سير السلوك نحو تحقيق الهدف فهي عند المتعلم خاصة توجه انتباهه إلى النشاطات الدراسية وتؤثر في توجيه سلوكه نحو المعلومات المهمة التي يتوجب الاهتمام بها ومعالجتها. حيث يلاحظ أن الطالب الذي يكون لديه دافعية متدنية. **(الرحمان، 2000)** .
- **الاستمرارية:**تقوم بالمحافظة على استدامة السلوك لطالما بقي الإنسان مدفوعا بالحاجة إليه فهي تساعدنا في التنبؤ بالسلوك إنساني وتعمل على توليد اهتمامات معينة وجعلهم يقبلون على ممارسة نشاطات معرفية–عاطفية–حركية. **(أمال.2007.ص 26)**.

نستنتج أن للدافعية وظائف أولها وظيفة بعث السلوك وإثارته فهي تعطي إشارة البدء للإنسان لإشباع الرغبة ثم توجيه السلوك وتحديد مساره أي تحديد اتجاه السير للإنسان في طريق سلوكي محدد ثم شد السلوك, بحسب قوة الدافع كذلك تدعيم السلوك أي استمراره ومساعدته . فالدافعية تعمل على مد السلوك بالطاقة اللازمة حتى يتم إشباع الدافع أو تحقيق الغايات أو الأهداف التي يسعى لها الفرد.

4.1. خصائص الدافعية:

من بين خصائص الدافعية نذكر مايلي :

أوضح كل من **(باهي وشلبي)** الخصائص التي تتميز بها الدافعية والتي يمكن ذكرها كما يلي:

- **محددات الدافع واستثارة الكائن الحي:** تعبر محددات الدوافع عن الحاجات الفسيولوجية التي تعتبر ضرورية لاستمرار الحياة الطبيعية وتؤثر هذه المحددات بشكل مباشر في تشكيل السلوك وصياغته.
- **حالة الحافز أو الدافع:** تنشيط واستثارة الكائن سعيا وراء خفض التوتر واستعادة حالة التوازن بسبب حرمانه الحاجات الفسيولوجية تزيد من شدة الدافع وتضاعف من حدة النشاط الباحث عن الإشباع لهذه الحاجة ، وذلك يسبب حدوث نوع من عدم التوازن البيولوجي لدى الكائن ، الأمر الذي يؤدي إلى تنشيط واستثارة الكائن سعيا وراء خفض هذا التوتر واستعادة حالة التوازن. **(الوفا ، د.س ، ص8).**
- **سلوك البحث عن الهدف:**يهدف هذا السلوك إلى خفض التوتر واستعادة الاتزان ، وفي حالة الكائن المحروم من الطعام مثلا يكون السلوك موجها نحو الحصول على الطعام .
- **مرحلة تحقيق الهدف:**وهي مرحلة تحقيق الإشباع، كأن يأكل الحيوان الجائع أو يصل الفرد لحل مسألة الرياضيات التي صعب عليه فهمها . **(عفيفة،2014، ص 217).**
- **مرحلة خفض التوتر واستعادة التوازن:**وتنشا نتيجة الحصول على الهدف أو الأثر الذي يعقب تحقيق الإشباع. وهي مرحلة غاية في الأهمية بالنسبة لتثبيت وتدعيم التعلم. **(الوفا، د.س، ص8).**

بوجه عام فان هناك العديد من الخصائص التي تتسم بها الدافعية من بينها:

– أن للدافعية وظيفة تنشيطية تعمل على تعبئة الطاقة لدى الفرد وتحفزه نحو الهدف.

– أن للدافعية وظيفة توجيهية فهي تعمل على توجه سلوك الفرد وما ينوي القيام به نحو تحقيق الهدف

– أن الدافعية تعمل كتوجه عام لدى الفرد,حيث يكون توجه الفرد دينامكيا في حالة وجود ضغوط من البيئة نحو السلوك الفعلي المناسب لمتطلبات البيئة

– أن دافعية تختلف عن الأفراد وذلك نظرا لتأثر الدافعية من العوامل الداخلية أو الخارجية. **(عفيفة،2014،ص218).**

نستنتج أن الدافعية تتميز بخصائص مختلفة منها تنشط السلوك من اجل الوصول إلى هدف معين كذلك تتسم بتوجيه السلوك لتحقيق الهدف. أيضا كل إنسان لديه دافعية تميزه عن غيره.

5.1. الأسس والمبادئ التي تقوم عليها الدافعية:

1-مبدأ الطاقة والنشاط:تؤدي الدافعية إلى القيام بحركات جسمانية وذلك بمد عضلات الجسم بالطاقة وتفريغ شحنة هذا النشاط بالاستثارة الجسمانية من البيئة الخارجية أو من داخل الكائن الحي.

2-مبدأ الغرضية:تؤدي الدوافع إلى توجيه السلوك نحو غرض وأهداف فالكائن الحي يسعى دائما للحصول على حاجاته اللازمة.

3-مبدأ التوازن:يقصد به أن الكائن الحي لديه الاستعداد لان يحتفظ بحالة عضوية ثابتة ومتوازنة ,فإذا تغير هذا الاتزان حاول الجسم استعادته وعملية حفظ التوازن الفيزيولوجي هذا تتم آليا وينظمها الجسم الإنسان. **(عبد الرزاق،2009،ص 72).**

4-مبدأ الحتمية الديناميكية:يوجد لكل سلوك أسباب وهذه الأسباب ماهي إلا نتائج لأسباب ماهي إلا نتائج لأسباب أخرى وتصل الدافعية في عملية دينامكية مستمرة.

5-مبدأ الحاجة والدافع المشبع:الحاجة تؤدي إلى استثارة الدافع (حالة توتر) الذي يؤدي بدوره إلى عدم استقرار الكائن الحي ومن ثم البحث عن مشبع وهو موجود في الخارج مما يؤدي إلى إشباع الحاجة عن طريق النشاط الاستهلاكي.

6-مبدأ جاذبية الدوافع:للدوافع جاذبية إما إيجابية أو سلبية ,فالدوافع قد تكون حالة دفع للنشاط والحركة كما قد تكون للتوقف والإقلاع عن السلوك. **(بن غنام، 2006، ص 28).**

6.1. أهمية الدافعية:

للدافعية أهمية كبيرة سنستخلص منها في بعض النقاط التالية:

1- تساعد الإنسان على زيادة معرفته بنفسه وغيره,وتدفعه إلى التصرف بما تقتضيه الظروف والمواقف المختلفة .

2- تجعل الفرد أكثر قدرة على تفسير تصرفات الآخرين.

4- تلعب الدوافع دورا مهما في ميدان التوجيه والعلاج النفسي لما لها من أهمية في تفسير استجابات الأفراد وأنماط سلوكهم. **(النوايسة،2015،ص263).**

5- الدافعية هي الدعامة الأساسية للعملية السلوكية فهي التي تثير السلوك بتنشيط الميول الدافعية للفرد.

6- تهتم دراسة الدافعية بتجديد الدافع الذي يحث الإنسان على تكرار نفس السلوك وتدعمه في المواقف المتشابهة تحقيق لأهدافه.

7 – كذلك تظهر أهميتها من الوجهة التربوية فهي هدف تربوي في حد ذاته فاستثارة الدافعية عند المتعلمين وتوجيهها يولد لديهم اهتمامات تجعلهم يقبلون على ممارسة نشاطات معرفية.ظهور الاهتمام بالدافعية في المجال المدرسي كمحاولة إعطاء تفسير الاختلافات الموجودة بين النتائج التلاميذ. فتسمح الدافعية بالتمييز بين التلاميذ الناجحين والفاشلين. **(بالرابح،2011،ص41)**.

2 . ماهية دافعية التعلم:

1.2. تعريف دافعية التعلم وبعض المفاهيم المرتبطة بها :

أ – تعريف دافعية التعلم :

الدافعية اصطلاح عام يشمل الحوافز لبواعث والدوافع والتي قد تكون داخلية أو خارجية , فطرية أو مكتسبة , شعورية أو لا شعورية .**(أمال،2008،ص25)**.

هي حالة داخلية عند المتعلم تدفعه للانتباه إلى الموقف التعليمي وتوجهه للإقبال عليه بنشاط وحماس وتلح عليه للاستمرار في نشاط حتى يتحقق التعلم. **(توق وآخرون،2001)** .

يعرفها"جوزيف نوتن "بأنها المظهر الدينامكي للسلوك وان إثارة دافعية التلميذ ماهي إلا إعطاء معنى لتعلمانه ويقسم المختصون في علم النفس الدافعية للتعلم إلى دافعية داخلية ودافعية خارجية . **(شبحه و بن الزين ،2021،ص7)** .

يعرفها " **تارديف**"الدافعية للتعلم بأنها ما يحرك سلوك المتعلم نحو هدف أو غاية معينة بحيث يكون المصدر ذلك السلوك داخليا أو خارجيا ,فهي ناجمة عن التصور والإدراك الذي يحمله التلميذ عن الأهداف التي يتوقعها ويرجوها وقيمة تلك النشاطات التي تقدمها. **(أمال،2008،ص30)**.

يعرفها بروفي : الذي يعرفها على أنها ميل التلميذ لاتخاذ نشاطات أكاديمية ذات معنى تستحق الجهد ,ودافعية التعلم يمكن أن تكون سمة عندما تكون مرتبطة بوجود دافع لتعلم المحتوى ,لان التلميذ يعرف أهمية ذلك المحتوى ويدركه ,ويشعر بمتعة في تعلمه ,كما يمكن أن تكون حالة عندما ترتبط بموقف معين فهي تدفع التلميذ للتعلم من خلال ذلك الموقف ,فهي اقدر على التنبؤ بالتحصيل أو الأداء المدرسي. **(الزهراء ،2016،ص57)**.

يعرفها" نيغوفان وبوجدان"أن الدافعية للتعلم من أهم العوامل النفسية التي يجب على المعلم أن يعرف كيفية

إثارتها لدى التلميذ ,وذلك للحد من تشتت انتباهه ,ودمجه في المهام التعليمية ,والتزامه بالأنظمة و التعليمات المدرسية . **(الجراح وآخرون،2014،ص262).**

يعرفها إسماعيل محمد الفقهي وآخرون بأنها: عملية داخلية توجه نشاط الفرد نحو هدف معين كما أنها وسيلة لتحقيق الأهداف التعليمية ,فهي من أهم العوامل التي تساعد على تحصيل المعرفة والفهم مثلها مثلا لذكاء. **(غيات و بوفلجة ،2013، ص244).**

يعرفها زيمرمن فعرفها : على أنها حالة ديناميكية لها أصولها في إدراك المتعلم لنفسه ولكل ما يحيط به , فالدافعية للتعلم تحث وتدفع المتعلم لاختيار النشاط ألتعلمي وتحثه على الإقبال والتوجه نحوه,والاستمرار في أدائه لتحقيق غاية معينة. **(توق وآخرون،2001)** .

يعرفها وبين" زايد"أن دافعية التعلم هي ما يجعلنا نواصل اندماج التلاميذ في عملية التعلم ,أي أن الدافعية تحدد الاتجاه والفعلية لتعلم التلاميذ ,كما يمكن للدافعية أن تعوض التعب وحتى بعض النقص في القدرة على التعلم لدى التلاميذ. **(الوفاء ،2017، ص6).**

يعرفها يسرى مصطفى السيد: الدافعية هي مجموعة المشاعر التي تدفع المتعلم إلى الانخراط في نشاطات التعلم الذي يؤدي إلى بلوغ الأهداف المنشودة وهي ضرورية أساسية لحدوث التعلم. **(دوقة وآخرون،2011،ص12).**

من خلال التعارف سابقة الذكر والتي تتفق حول أن الدافعية للتعلم هي تلك القوة الداخلية أو الخارجية التي تقوم باستثارة سلوك المتعلم وتقوم بتوجيهه نحو تحقيق هدف التعلم والرغبة في الحصول على أكبر قدر من المعرفة ثم تقوم بإعطاء الطاقة والباعث للاستمرار في الأداء من اجل الوصول إلى الهدف المرجو إلا وهو السعي نحو التعلم.

ب – مفاهيم مرتبطة بدافعية التعلم:

قد تتداخل بعض المفاهيم بمفهوم الدافعية وذلك لأنها تعبر عن السلوك الإنساني بأشكال مختلفة نوعا ما، ونذكر بعض من هذه المفاهيم كما يلي:

1- **الحاجة:**الحاجة هي حالة توتر أو اختلال في التوازن يشعر به الفرد بخصوص هدف معين ,ويرغب فيعمل شيء لبلوغ هذا الهدف وإزالة التوتر واستعادة التوازن .والحاجة رغبة طبيعية يهدف الكائن الحي إلى تحقيقها بما يؤدي إلى التوازن النفسي والانتظام في الحياة ,وقد افترض ماسلو في تصنيفه

للحاجات والدوافع ,وجود نظام هرمي للحاجات يبدأ من الحاجات الأساسية التي يولد بها الإنسان ,ويتصاعد إلى حاجات نفسية أكثر تعقيدا ولا تصبح الحاجات النفسية هامة إلا بعد إشباع الحاجات الأساسية. **(عفيفة،2014، ص223)**.

2- **الحافز:** وهو مجموعة العوامل التي تعمل على إثارة كافة القوى الحركية في الفرد والتي تؤثر على سلوكه وتصرفاته , كما أن الحافز شيء خارجي ,بمعنى انه نابع من ظروف خارج الفرد تجعله يتبنى تصرفات في اتجاه معين لقدرتها على تنشيط دوافعه وتشجيعها. **(كمال،2006، ص9)**.

3- **الباعث:** يعرف بأنه شيء أو حدث يحث العقل وان الانفعالات والجوانب المعرفية التي تؤثر في الدوافع ويستثير الباعث جوانب معرفية وانفعالات معينة وتثير الأفكار والمشاعر التي يتم تنشيطها بواسطة الباعث لمستوى معين من الدافعية ,وتنزع الدافعية بدورها إلى تنشيط السلوك وتقوم حينئذ بخفض الدافعية والمحافظة على مستواها أو تقويمها. **(علي ،2014، ص55)**

فهو عبارة عن مواقف وموضوعات يحتمل الحصول عليه أن تشبع الظروف الدافعية ,والباعث يختلف عن الدافع ,فالدافع داخلي والباعث الخارجي بينما يتفق البعث والغرض في أن كليهما يتضمن مواقف معينة يتعلمها الشخص ويربطها لإشباع الحاجة أو إزالة موقف توتر نفسي. **(غباري،2008، ص117)**.

4- **الهدف:** هو ما يرغب الفرد في الوصول إليه والحصول عليه. كما يشبع الدافع في نفس الوقت.

(الرياش وآخرون،2006،ص16).

2.2. أنواع الدافعية للتعلم:

ويمكن الإشارة إلى نوعين من الدافعية للتعلم حسب استثارتها وهذين نوعين هما الدافعية الداخلية والدافعية الخارجية.

1- الدافعية الداخلية:

يمكن أن تكون دافعية التعلم داخلية , تثير في التلميذ القيام بسلوك محدد لرغبته فيه أو لاستمتاعه الشخصي به , أو تجنب التلميذ القيام بهذا السلوك لمجرد كرهه له أو عدم رغبته به. **(البشيري وآخرون،2012، ص22)**.

وهي الدوافع التي تثار بفعل عوامل تنشا من داخل الفرد وتشمل دوافع حسب المعرفة والاستطلاع والميول والاهتمامات كما يمكن إرجاعها إلى الشعور باللذة والارتياح أثناء ممارستها أو تحقيق لأي نشاط. **(الزغلول، المحايد، 2007،ص98)**

2 – الدوافع الخارجية:

وهي الدوافع التي تثار بعوامل الخارجية , والتي تنشا نتيجة لعلاقة التلميذ بالأشخاص الآخرين كالأولياء والأساتذة ,ومن ثم تدفع الفرد للقيام بأفعال معينة سعيا لإرضاء المحيطين به أو للحصول على تقديرهم أو تحقيق نفع مادي أو معنوي. **(الزهراء، 2016، ص61)**

فالدوافع الخارجية , وتقوم على وسائل حفز أو تعزيز من مصدر خارجي , كالعلامات وعبارات التقدير والجوائز المادية ونيل إعجاب الزملاء وتقديرهم, أو نيل رضا الوالدين ونحو ذلك . **(التل ويوسف ، 2009)**

3.2. وظائف الدافعية للتعلم :

للدافعية التعلم عدة وظائف نذكر منها كالأتي :

– تنشيط التلميذ، وتحريك قوته الانفعالية , للتفاعل مع موقف معين والقيام بسلوك محدد.

– توجيه القوة الانفعالية داخل التلميذ , للاستجابة إلى نوع معين من المثيرات ,وبالتالي توجه سلوكه نحو تحقيق الهدف المخطط له.

– تدعيم الاستجابة الصحيحة التي ينتج عنها الأثر الطيب الذي أدى إلى إشباع حاجة التلميذ , وهذا السلوكي ميل إلى التكرار. **(أبو درب ،2019)** .

– تعد من القوى التي تقف وراء تعديل السلوك وتوجيهه نحو الأهداف المنشودة.

– تعتبر إثارة الدافعية للتعلم إحدى القضايا الحاسمة في التعلم.

– الدافعية الأساس لمعرفة الأفراد ومعرفة الكثير من تصرفاتهم وذلك لدورها في توليد سلوك المتعلم وتوجيهه وضمان استمرار نشاطه. **(أبو جادو،2011، صفحة293)**.

وهناك ثلاث وظائف أساسية لدافعية التعلم حسب الزيود وآخرون وهي كالآتي :

- ✓ **تحرير الطاقة الانفعالية لدى التلميذ واستثارة نشاطه:** حيث أن الدافع تطلق الطاقة وتستثير النشاط إذ تتعاون المثيرات والحوافز الخارجية مع الدوافع الداخلية على استثارة وتحريك السلوك.
- ✓ **تحديد النشاط واختياره:** فالدوافع تجعل التلميذ يستجيب لموضوعات التعلم ويمهل غيرها كما تحدد

الطريقة والأسلوب الذي يستجيب بها التلميذ لتلك الموضوعات.

- ✓ **توجيه السلوك أو النشاط:** فالطاقة التي يطلقها الدافع في داخل التلميذ لا تجدي شيئا ألا إذا تحرك السلوك باتجاه الهدف ليحقق تلبية الحاجة وإشباعها وإزالة التوتر. **(ملحم ومحمد، 2006، صفحة 168)** .

4.2. عناصر وأبعاد دافعية التعلم:

هناك عدة عناصر تشير إلى وجود دافعية لدى الفرد نذكر منها كالتالي:

- **حب الاستطلاع:** الأفراد فضوليون بطبعهم , فهم يبحثون عن خبرات جديدة ,ويستمتعون بتعلم الأشياء الجديدة ويشعرون بالرضا عند حل الألغاز وتطوير مهاراتهم وكفايتهم الذاتية .
- **الكفاية الذاتية:** يعني هذا المفهوم اعتقاد الفرد إن بإمكانه تنفيذ مهمات محددة , أو الوصول إلى أهداف معينة ,ويمكن تطبيق هذا المفهوم على الطلبة الذين لديهم شك في قدراتهم وليست لديهم دافعية التعلم.
- **الكفاية:** هي دافع داخلي نحو التعليم يرتبط بشكل كبير مع الكفاية الذاتية والفرد يشعر بالسعادة عند نجاحه في انجاز المهمات والنجاح لدى البعض غير كاف. **(غباري، 2008، الصفحة 47)**
- **الحافز:** هو مجموعة من العوامل الخارجية التي تهيئ للمتعلم لإشباع رغباته وحاجاته وطموحاته للارتقاء بأدائه بهدف تحقيق الأهداف المنشودة إلا وهي النجاح وتحقيق الذات والرضا عن النفس. **(بني يونس، 2006، الصفحة 18)**.
- **الاتجاه:** يعتبر اتجاه الطلبة نحو التعلم خاصية داخلية ولا يظهر دائما من خلال السلوك ,فالسلوك الإيجابي لدى الطلبة قد يظهر فقط بوجود المدرس ولا يظهر بالأوقات الأخرى.
- **الدوافع الخارجية:** المشاركة الفعالة تقتضي توفير بيئة استثارية تحارب الملل وينبغي على استراتيجيات لتعلم أن تكون مرنة وإبداعية وقابلة للتطبيق وان تبتعد عن الخوف والضغوط والأهداف الخارجية. **(غباري، 2008، الصفحة 47)**.

قاما الباحثين**"كوزكي وانتيويستال"**بدراسة سمحت بالكشف عن تسعة أبعاد أساسية للدافعية ,استنتجت بعد القيام بعدد هائل من المقابلات مع التلاميذ والمربين ,والجدول التالي يوضح أهم هذه الأبعاد:

الجدول رقم(1) : يوضح الأبعاد التسعة للدافعية المدرسية حسب كوزكي وانتويستل

الدوافع	وصف المصدر الرئيسي للدافعية
المجال العاطفي. – الاندماج. – الجماعية .	– التشجيع والاهتمام من طرف الأولياء. – حب إرضاء الكبار. – حب العمل الجماعي .
المجال المعرفي . – الاستقلالية. – الفاعلية. – الاهتمام .	– الارتياح عند القيام بنشاطات دون إعاقة الآخرين – الاعتراف بالتقدم بنشاطات دون إعاقة . – السرور بالأفكار والآراء .
المجال الأخلاقي. – الثقة. – المطاولة . –المسؤولية.	– الرضا عند الأداء الجيد. – تفضيل السلوكيات التي توافق قواعد النظام . – قبول تبعات الأعمال .

(الزهراء ،2016، ص63).

5.2. العوامل المؤثرة في دافعية التعلم:

من العوامل التي يمكن أن تساهم في تكوين دوافع وحاجات معينة دون أخرى لدى شخص ما نذكر منها كالأتي:

1–العوامل الذاتية:

تتمثل في التكوين الشخصي للفرد من طموح و ميولات وكذا نوع الاتجاهات التي يكتسبها المتعلم نحو المواضيع التي تحيط به.

وفي دراسة قام بها وينر (1982) وجد أن النجاح والفشل في الأعمال لهما أثرهما المختلف في قوة الدافع وذلك تبعا لدرجة دافع النجاح أو الدافع لتجنب الفشل وفيما يخص العملية التعليمية فان المعلم يجب أن يحرص على تحديد الواجبات إذ يجب أن تراعي وان تشتمل الواجبات على مستويات مختلفة من الصعوبة تناسب الفروق الفردية بين المتعلمين وانه يجب أن يراعى ذلك أيضا في تحديد مستوى صعوبة الأسئلة في الامتحانات. **(كمال،2006،ص38)**.

توجد مجموعة كبيرة من العوامل الشخصية ذات الطبيعة النفسية : العوامل المرتبطة بالتلميذ نفسه والاجتماعية والعقلية والجسدية التي تؤثر في دافعية التعلم وارتفاع أو تدني مستوى التحصيل وتقدير التلميذ لذاته يؤدي إما لانخفاض أو زيادة دافعية التعلم .بمجرد اعتقاد التلميذ بعدم قدرته على تحقيق النجاح الذي يعكس الصورة السلبية لذاته . **(عائشة.2021.ص 118)**.

2-العوامل الاجتماعية:

- يتأثر الفرد بالمحيط الاجتماعي فأهداف الفرد تتحدد على أساس ما يسوده المجتمع.

- تأثر دافعية الفرد بما هو سائد في محيطه الاجتماعي ومدى ما يوفره :العوامل الاجتماعية له من حاجات يشبعها فأهداف الفرد تتحدد على أساس ما يسوده المجتمع من تنوع الثقافات وقيم التي تشجع الابتكار والعمل تحث على التواصل وحرية ابداء الرأي . **(كمال،2006،ص38)**.

3- العوامل الاقتصادية:

- تلعب هذه العوامل دورا هاما في تحفيز الفرد لبلوغ أهدافه وإشباع حاجاته فالمجتمعات المتقدمة تضمن لأفرادها إشباع حاجاتهم، فتتجه دوافعهم نحو إشباع حاجات من مستوى أعلى كالحاجة للإنجاز وتقدير الذات واحترامها.

- تلعب دورا هاما في تحفيز الفرد لبلوغ أهدافه وإشباع حاجاته. فالمجتمعات المتقدمة:العوامل الاقتصادية .

- تضمن لأفرادها إشباع حاجاتهم من المستوى الأدنى كالمتطلبات البقاء. فتتجه دوافعهم نحو إشباع حاجات من مستوى أعلى كالحاجة للإنجاز وتقدير الذات واحترامها. **(كمال،2006،ص38)**.

- تقديم التعزيز الإيجابي للمتعلم لضمان استقرار التعلم ,يقدم بعد إظهار السلوك المرغوب.

- تقديم تعزيز الاجتماعي للمتعلم كتشجيع , إيماءات. **(قطامي .2009.ص29)**.

4- العوامل المرتبطة بالمعلم و البيئة الصفية:

تتمثل في المعلمين ومهاراتهم في توضيح الدروس وفي إعطاء شهادات التقدير والامتياز. وتعامل المعلمين مع التلاميذ باحترام. مع توفير فرصا للتلاميذ من اجل المشاركة في تقديم الحصة والتعبير عن الآراء وتنوع الوسائل التعليمية التي يستخدمها المعلمون. فقد أثبتت دراسات كل من ميوس وميلاني كلاين (1989) أن العلاقة الإيجابية بين الأستاذ والتلميذ ترفع مستوى دافعية التعلم في مراحل مبكرة. وتوصلت نتائج كل من وان نزل (1995) ولودوبريش (1996) أن النتائج الخاصة بالدافعية ترتبط بالعلاقة الشخصية بين المدرس والتلميذ. **(عائشة .2021.ص117)**.

6.2. أهمية دافعية التعلم :

تعد الدافعية من أهم المتغيرات التي تؤدي دورا فعالا في تعلم المتعلم ومن هنا نذكر أهمية الدافعية للتعلم وهي كالتالي:

- تعتبر من الطاقات الكامنة التي ينبغي أن تستغل ,لتوجيه الطالب نحو تحقيق الأهداف المنشودة , الأمر الذي يسهم في رفع مستوى تعليمه .

- تسهم في المحافظة على مستويات أداء مرتفعة للطالب دون مراقبة خارجية وذلك من خلال العلاقة الموجبة بين دافعية التعلم والمثابرة في العمل والأداء الجيد. **(أبو درب،2019)**.

- توجه السلوك نحو غرض معين ينهي حالة التوتر الناشئة كلما زادت قوة الدافع.

- تحسين سلوك الكائن الحي نتيجة المحاولات المختلفة لإشباع الدافع مما ينتج عنه سهولة في تحقيق إغراضه في المرات التالية. **(الرفوع، 2015، ص208)**.

- الدافعية للتعلم تزيد من قدرة انتباه الطالب واندماجه في الأنشطة التعليمية وتركيز نجاحه وفشله إلى العوامل داخلية وسيطرته على العوامل المؤثرة في انجاز مهمة التعلم.

- الدافعية للتعلم تساعد في رفع مستوى أداء التلميذ و إنتاجيته في مختلف المجالات والأنشطة التي يواجهها.

– تسهم الدافعية للتعلم في ترسيخ المرونة لدى المتعلم وهي مجموعة من الصفات التي توفر للتلميذ القوة لمواجهة العقبات وتزرع فيهم الرغبة في حب الاستطلاع ورفع مستوى تفاعله الصفي. **(سرحان،2015، ص13)**.

6.4. علاقة الدافعية بالتعلم:

1- توجيه سلوك التلاميذ نحو أهداف معينة فمن المعروف أن التلاميذ يصنعون أهدافا لأنفسهم ويوجهون جهودهم وسلوكهم نحو تحقيق هذه الأهداف ومن هذا المنطلق فان الدافعية تؤثر في الاختبارات التي تواجه التلميذ.

2- الدافعية تزيد من الجهود والطاقة المبذولة لتحقيق هذه الأهداف فهي تحدد فيما إذا كان التلميذ سيتابع مهمة معينة بحماس ويثابر على القيام بسلوك معين حتى يتم إنجازه.

3- الدافعية تزيد من المبدأ بالنشاط والمثابرة عليه، فهي تحدد فيما إذا كان التلميذ سوف يبادر ذاتيا للقيام بالنشاط.

4- الدافعية تحدد النواتج المعززة للتعلم، ترى النظرية السلوكية إن الدافعية هي التي تحدد الأشياء والحوادث المعززة لتعلم التلميذ. **(العتوم و علاونة، 2011، ص173)**.

5- اعتبر موضوع الدافعية من الموضوعات المرتبطة بالتعلم حيث تؤثر في عمليات الانتباه والإدراك والتخيل والتذكر والتفكير والابتكار وهي بدورها ترتبط بالتعلم وتؤثر فيه وتتأثر به ومن ثمة تعتبر الدافعية عاملا أساسيا للتعلم والتحصيل كلما كانت الدافعية مرتفعة زاد وتحسن التعلم وكان الأداء والنشاط على أحسن وأفضل حال. أما إذا كانت منخفضة أدت إلى انخفاض وتدني التعلم والأداء.

وتبين أن الدافعية تعمل على إثارة وتوجيه الكثير من السلوكيات المرتبطة بالتعلم مثل الانتباه والتركيز وبذل الجهد ووضع الأهداف وتقليد النماذج والتوقعات والتقييم وظهر فيها أهميتها في تفسير الدوافع وخاصة أثرها في التعلم. **(أمال .2008.ص32)**.

2-8- نظريات دافعية التعلم:

احتلت الدافعية حيزا كبيرا من البحث مما أدى إلى بناء نظريات الدافعية على نحو مستقل عن المفاهيم والأبعاد الأخرى للشخصية , وذلك اعترافا بدورها وأهميتها في تفسير السلوك الإنساني وتشكيله وتعديله , وارتباطها الوثيق بعملية التعلم والتعليم الصفي ,وفيما يلي عرض لأبرز النظريات النفسية في تفسير الدافعية للتعلم .

2 -8-1: نظرية الفاعلية الذاتية المدركة (الكفاية الذاتية):

يرى بان دورا أن الدافعية يحكمها أساسا إدراك الفرد لفاعليته الذاتية، وهذا التصور العقلي يكونه الفرد عن نفسه من خلال نجاحاته أو إخفاقاته السابقة وهو ما يؤثر على أفكاره وسلوكياته المستقبلية. **(تيلوين وبورقريرس، 2007، ص23)**.إذ يتخيل الفرد النتائج المستقبلية بناءا على خبراته السابقة ,حيث تتأثر هذه التوقعات بإحساس الفرد بالكفاية الذاتية. **(أبو جادو ، 2008 ، ص296)**. ويقوم الفرد بتحديد أهدافه وفق ادراكه لمدى فاعليته , ويثابر بجهوده حتى يصل إلى هدفه , فإذا كان لديه مستوى عال من الكفاية الذاتية في مجال ما,فسوف يضع أهدافا ذات مستوى عال ويكون أكثر مثابرة عندما يتعرض للصعوبات. **(البيلي وآخرون، 1997، ص285)**.

2-8-2-النظرية المعرفية:

إن فكرة الدافعية وفق المنحى المعرفي إن الفرد حين تنقصه المعرفة يكون في حالة عدم التوازن ويبقى نشطا من اجل الحصول على تلك المعرفة وذلك يكون مدفوعا دفعا داخليا ,ويفترض الاتجاه المعرفي وجود حاجات أساسية عند الناس , ومن اجل تحقيق هذه الحاجات يكون الفرد نشطا فعالا في صراعه مع البيئة من اجل إدراكها , وهذه تشبه فكرة الحاجة للتوازن المعرفي وهي إن الفرد بحاجة للمعرفة والمعلومات الجديدة ليشعر الفرد بالقوة لامتلاكه خبرات وتمثيلها. **(قنوعة، 2019، ص48)**.كذلك تفسر النظرية المعرفية الدافعية على أنها حالة انتشار داخلية تحرك الشخص المتعلم لاستغلال أقصى طاقاته في أي موقف تعليمي يشارك فيه. من اجل إشباع دوافعه للمعرفة ومواصلة تحقيق ذاته فالنظرية المعرفية تسلم بافتراض مفاده إن الكائن البشري مخلوق عاقل يتمتع بإرادة حرة تمكن من اتخاذ القرارات واقعية على النحو الذي يرغب فيه. **(كوافحة، 2004، ص145)**.

2-8-3-نظرية الأهداف:

تعتبر نظرية الأهداف من أحدث واهم النظريات التي تفسر دافعية التعلم وهي تفترض أن الأفراد يكونون أكثر دافعية عندما يكون لديهم توجيه نحو الأهداف . **(خلال،2006، ص47)**. تهتم النظرية بالعمليات العقلية وتؤكد على مدى أهمية الإدراك في عملية التعلم والتذكر دون إهمال أهمية دور العوامل الخارجية في تحديد مستوى الدافعية للتعلم فهذه النظرية تؤكد على وجود ارتباط بين

الأهداف وسلوك الأفراد. يمكن تصنيف الأهداف صنفين من طرف التلميذ إلى نوعين :

1- النوع الأول:

هو ما يعرف بالأهداف الخارجية حيث يميل هؤلاء التلاميذ في الحصول على علامات جيدة وتقييم إيجابي لإرضاء أوليائهم. فهم يسعون إلى تجنب التقييم السلبي.

2- النوع الثاني:

فيتمثل في الأهداف الداخلية حيث يسعون التلاميذ تحسين مستواهم الدراسي من خلال قدراتهم ومهاراتهم ومولاتهم . **(دوقة وآخرون، 2011، ص39)**.

2-8-4-نظرية السلوكية:

نظرية التعلم السلوكية تحاول تفسير دوافع سلوكيات الأفراد ,فهي تركز على أثار المكافآت والعقوبات على السلوكيات , حيث ينظر إلى الأفراد أنهم يتصرفون كرد فعل على الاستجابة للمحفزات ,ويمكن توطيد العلاقة بين الحافز والاستجابة لها من خلال التعزيز ,ويوضح سكينر بان تعزيز سلوك الطالب سوف يعمل على تدعيم هذا السلوك واستمراره , وينظر إلى المكافأة كحافز للسلوك المقبول . على العكس من ذلك إذا تم معاقبة السلوك سوف يدفع لتقليل من السلوك وانطفائه تدريجيا. إن الاتجاه السلوكي يحد من سلوكيات الأفراد ويفترض أنهم يستجيبون للمحفزات تلقائيا وتهمل خياراتهم الشخصية ونواياهم. **(الوهاب،2013، ص60)** .

2-8-5- نظرية الغزو:

تعد هذه النظرية من أكثر النظريات شيوعا وإثارة للدراسات والأبحاث الحديثة في مجال الدافعية ومعالجتها لأسباب نجاح الفرد وتجنبه للفشل وكذا لمعالجتها وغزوات وإرجاع الفرد لأسباب نجاحه أو فشله في المجال الدراسي، يتسبب عن هذا الغزو في تأثير الدافعية على ردود أفعاله فهي مهمة في المجال الدراسي، إذ يحاول من خلالها معرفة وفهم تلك الأسباب من اجل توضيح نجاحه أو فشله وبالتالي تعمل على تفسير سلوكه الانجازي. **(أمال، 2007، ص49)**. ويعد عالم النفس واينر من الأوائل الذين استخدموا هذه النظرية التي تصف كيف تؤثر تفسيرات الأفراد وتبريرات أسباب نجاحهم أو فشلهم في دافعتيهم , يعتبر واينر من ابرز علماء النفس المسئولين الغزو بالتعلم والتحصيل الدراسي ويرى انه يمكن تصنيف الأسباب التي يعزوا إليها الطالب نجاحه وفشله**(بقيعي ، 2010، ص142)**.

نستنتج أن هذه النظرية ركزت على أهمية ربط المهمة بقدرات الطلاب ,وهذه النظرية تفيد في رفع مستوى الدافعية لدى منخفضي الدافعية .

2-8-6-نظرية نموذج فروم :

تركز هذه نظرية على التوقعات التي يحملها الأفراد حول أنفسهم وحول المحيط الذي يعيشون فيه حيث فرقت هذه النظرية بين مصطلحين أساسين وهما الطابع الاجتماعي والطابع الفردي للشخص. **(الداهري، 2011، ص119)**. إذ يرى فروم بان الدافعية هي نتيجة عوامل أساسية وهي التوقع ويعبر عن مدى إدراك الفرد لقدرته على انجاز عمل ما أي إدراكه للعلاقة الموجودة بين الجهد المبذول والأداء إما الوسيلة يقصد بها إدراك الفرد للعلاقة الموجودة بين الأداء والنتيجة المرغوب فيها. إما القيمة وهي قيمة النتيجة التي يسعى الفرد لتحقيقها من خلال بذل جهد معين ,وتكون داخلية مثل تحقيق الذات أو الخارجية مثل الأجر أو الترقية. **(دوقة وآخرون، 2009، ص24)**.

2-8-7-نظرية نموذج فيو :

عرف فيو الدافعية للتعلم على أنها مفهوم ديناميكي له أصوله في إدراك التلميذ لنفسه ومحيطه الذي بإمكانه اختيار نشاط معين والإقبال عليه من اجل الوصول إلى الهدف , ويرى في و أن الدافعية المدرسية تتكون من ثلاث مكونات ومحددات وهي إدراك قيمة النشاط وأنواع الأهداف وإدراك الكفاءة أو القدرة ,حيث أن إدراك قيمة النشاط يتحدد ويتشكل انطلاقا من الحكم الصادر من قبل التلميذ اتجاه فائدة النشاط مع الأخذ بعين الاعتبار الأهداف المرجوة. **(أمال،2008، ص51)**.

2-8-9-نظرية باريو : ويضم هذا النموذج أربع متغيرات :

1- **إدراك طبيعة الإسناد** : يمكن العمل على تغيير اسنادات التلميذ في الوسط المدرسي يجعله قابلا لان يرجع تحصيله ونتائجه إلى مجهوداته الشخصية ليس لعوامل أخرى .
2- **إدراك التلميذ كفاءته فيما يخص اكتساب واستعمال المعارف:** إن إدراك الكفاءة يؤثر على درجة المجهود المبذول.
3- **إدراك التلميذ لأهمية النشاطات المطلوب إنجازها في المدرسة:** تتمثل في منح التلميذ فرص لإعطاء معنى للنشاطات تتميز بالتحدي، التي يقوم بها وشرح أهميته.
4- **مساعدة التلميذ على الاندفاع المعرفي والمشاركة** : حيث يعرف الاندفاع المعرفي على أنه ميزة تعبر عن درجة المجهود الذهني المبذول من طرف التلميذ من أجل القيام بالنشاطات التعليمية المطلوبة منه.

(الزهراء، 2016، ص65).

خلاصة:

نستخلص من هذا الفصل أن موضوع الدافعية من المواضيع المهمة في علم النفس وعلوم التربية حيث تعتبر المحرك السلوك الإنساني، ورغم تعدد وجهات نظر المهتمين بهذا المفهوم إلا أنهم يتفقون على أهميتها، كون أن دافعية التعلم تلعب دورا كبيرا في العملية التعليمة وذلك من خلال توجيه لسلوكيات التلاميذ وإثارة رغباتهم للتعلم في المجالات المختلفة.

الفصل الرابع : الإجراءات التطبيقية للدراسة

تمهيد

1- الدراسة الاستطلاعية .

1.1. أهداف الدراسة الاستطلاعية .

2.1. إجراءات الدراسة الاستطلاعية .

3.1. نتائج الدراسة الاستطلاعية .

2- الدراسة الأساسية .

1.2. حدود الدراسة الأساسية .

2.2. منهج الدراسة الأساسية .

3.2. عينة الدراسة الأساسية .

4.2. أدوات الدراسة الأساسية .

5.2. أساليب المعالجة الإحصائية .

خلاصة .

تمهيد:

بعد ما تطرقنا إلى الجانب النظري للدراسة، سنقدم في هذا الفصل عرض للإجراءات الميدانية التي تم إتباعها في الدراسة الحالية، بدأ بالدراسة الاستطلاعية حيث تم تحديد أهدافها وإجراءاتها ونتائجها ثم التفصيل في مضامين الدراسة الأساسية من حيث تحديد حدودها والمنهج والعينة وأدوات جمع البيانات لقياس الصدق والثبات ثم أساليب المعالجة الإحصائية المستخدمة لتحليل البيانات والوصول إلى النتائج.

1- الدراسة الاستطلاعية:

تعد الدراسة الاستطلاعية خطوة مهمة من خطوات البحث العلمي لأنها تسهل على الباحث إجراءات الدراسة وتمكنه من تفادي العراقيل والصعوبات التي قد يصطدم بها في الدراسة الأساسية، وبالتالي التحكم فيها، ومنه نعرض الدراسة الاستطلاعية واجراءاتها كما يلي:

1.1. أهداف الدراسة الاستطلاعية :

لقد هدفت الدراسة الاستطلاعية إلى :

- التعرف على مجتمع البحث وتحديد خصائصه بدقة .
- تحديد عينة الدراسة الأساسية وحجمها وكيفية اختيارها .
- تحديد أدوات جمع البيانات المناسبة للدراسة وحساب خصائصها السيكومترية .
- ضبط تساؤلات الدراسة.
- التعرف على بعض الصعوبات التي قد تواجهها الباحثتين لتفاديها أثناء تطبيق الدراسة الأساسية .

2.1. إجراءات الدراسة الاستطلاعية :

لتطبيق هذه الدراسة قمنا بمجموعة من الإجراءات التي من بينها :

- الحصول على تصريح من طرف إدارة الكلية لزيارة المؤسسة .
- زيارة الثانوية والتعرف على العدد الإجمالي للتلاميذ .
- تحديد مجتمع البحث بدقة وكذلك العينة المراد تطبيق الدراسة عليها .

– تطبيق أدوات جمع البيانات على عينة الدراسة الاستطلاعية .

– حساب الخصائص السيكومترية لأدوات جمع البيانات بعد تطبيقها على عينة الدراسة الأساسية.

3.1 نتائج الدراسة الاستطلاعية :

بعد إجراء الدراسة الاستطلاعية تم التوصل لما يلي :

– تم الحصول على العدد الإجمالي لعينة الدراسة المتمثلة في 116 تلميذ وتلميذة بثانوية لطيف مسعود برانيس .

– بلغ العدد الإجمالي لعينة الدراسة الأساسية 73 تلميذ وتلميذة .

– تم تحديد المنهج المناسب للدراسة الحالية والمتمثل في المنهج الوصفي الارتباطي .

–تم ضبط تساؤلات الدراسة.

– تم تحديد أدوات جمع البيانات المناسبة للدراسة والمتمثلة في مقياس إدمان الألعاب الالكترونية واستبيان دافعية التعلم .

– تم حساب الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة حيث قدر الصدق لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية قدر بـ (9.299 –) و واستبيان دافعية التعلم قدر بـ (13.323 –). أما الثبات لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية يقدر بطريقة التجزئة النصفية (0.827) وبطريقة ألفا كرومباخ قدر بـ (0.925)، أما استبيان دافعية التعلم قدر بـطريقة التجزئة النصفية بـ (0.664)، وبألفا كرونباخ بـ (0.828).

ومن خلال النتائج المتوصل إليها في الدراسة الاستطلاعية فقد مكنتنا من إجراء الدراسة الأساسية التي سيتم عرضها في العنصر الموالي :

2– الدراسة الأساسية:

1.2. حدود الدراسة الأساسية :

1– الحدود المكانية : تم تطبيق الدراسة بثانوية لطيف مسعود برانيس بمدينة بسكرة .

2– الحدود الزمانية : تم تطبيق الإجراءات الميدانية في السداسي الثاني من السنة الدراسية 2022–2023

3– الحدود البشرية : تم تطبيق الدراسة على تلاميذ السنة أولى ثانوي بثانوية لطيف مسعود برانيس، مدينة بسكرة.

2.2. منهج الدراسة الأساسية :

تعتبر خطوة اختيار المنهج من الخطوات ذات الأهمية في البحث العلمي ،حيث أن اختيارنا للمنهج المتبع يخضع لطبيعة المشكلة محل الدراسة، وبما أن الدراسة الحالية تهدف إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم فقد اعتمدنا المنهج الوصفي الارتباطي ، حيث أنه لا يتوقف عند وصف الظاهرة بل يتضمن قدرا من التفسير لهذه الظواهر، وكذلك تحليل العلاقات بين مختلف الظواهر التي تهدف إلى الكشف عن علاقة بين مؤشرين أو أكثر ومن ثم تعتبر العلاقات الارتباطية بمثابة خطوة أولية تنحى بالباحث نحو دراسة أكثر شمولا للوصول إلى نتائج منطقية ، وعليه يعرف المنهج بأنه:" مجموعة من القواعد العلمية التي تسهل سير العمل وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة ، وبهذا فهو يقوم على التأمل والشعور ." **(زيدان ، 1974 ، ص 137)**. كما عرف **عبيدات وآخرون** المنهج الوصفي بأنه: " المنهج الذي يعتمد على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع ، ويهتم بوصفها وصفا دقيقا يعبر عنها تعبيرا كميا . ويعطي له وصفا رقميا يوضح مقدار العناصر أو حجمها ودرجات ارتباطها مع الظواهر الأخرى المختلفة." **(عبد القادر ، 2022 ، ص 29)**

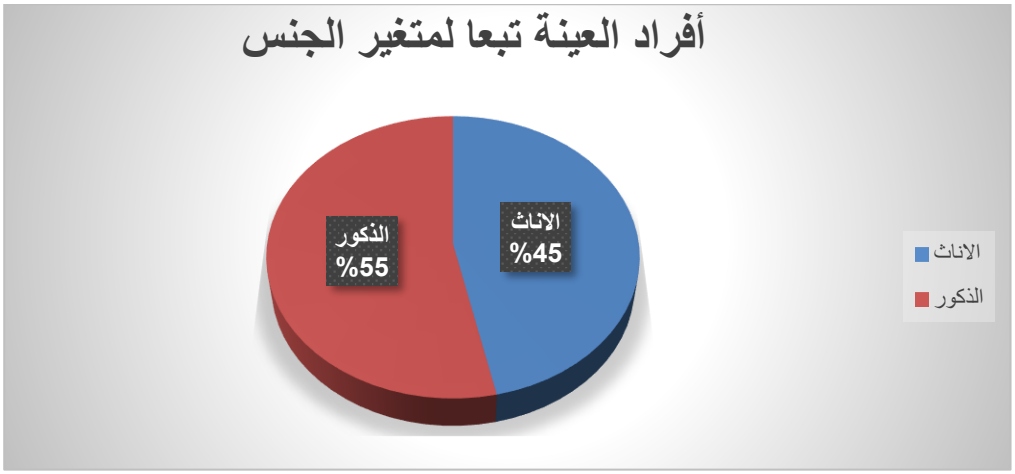
3.2 عينة الدراسة الأساسية :

يقصد بالمجتمع جميع الأفراد أو العناصر الذين لهم خصائص واحدة ، يمكن ملاحظتها و تتحدد عناصر هذه الدراسة بمجموعة من تلاميذ المرحلة الثانوي بثانوية لطيف مسعود برانيس – مدينة بسكرة– للموسم الدراسي 2022/ 2023 . ومن المعلوم أن العينة تمثل مجتمع الدراسة تمثيلا حقيقيا بشرط أن تتوفر فيها خصائص ذلك المجتمع ، وكذا نسبة التمثيل بالنسبة لأفراد المجتمع الأصلي ، وبناء على ذلك فقد تم تحديد عينة الدراسة عن طريق معادلة روبيرت ماسون ، وبعد حساب المعادلة تحصلنا على عينة تقدر ب 86 تلميذ ، ولكن بعد توزيع المقياس لم نتحصل إلا على 73 تلميذ لاستثناء بعض الاستمارات التي لم يتم الإجابة عن كل بنودها ، ومنه فان عينة الدراسة تمثلت في 73 تلميذ في الطور الثانوي من سنة أولى ثانوي، وقد تم اختيارهم بطريقة قصدية لأننا نبحث عن تلاميذ يمارسون لعبة فيري فاير. والجدول المولي يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس كما يلي :

جدول رقم (02) يوضح توزيع عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس :

الجنس	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
ذكور	39	%55
إناث	34	%45
المجموع	73	% 100

من خلال الجدول رقم (02) نلاحظ أن عدد الذكور هو 39 تلميذ ما يعادل55% وعدد الإناث هو34 أي ما يعادل 45%.



الشكل رقم (01) يوضح توزيع أفراد العينة تبعا لمتغير الجنس.

4.2. أدوات الدراسة الأساسية :

إن نجاح أي بحث علمي في تحقيق أهدافه يرتبط بمدى الفاعلية التي استخدمها الباحث قي جمع بياناته وعليه فان أدوات الدراسة هي الطريقة التي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات المتعلقة بالبحث والتي تساعد في دراسة وتحليل مشكلة البحث ، وبعد ذلك التوصل إلى النتائج. ومن بين الأدوات التي اعتمدت عليها الباحثتين في البحث الحالي : مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة من إعداد الباحثة فاطمة الزهراء نويشي (2014) ، واستبيان دافعية التعلم من إعداد الباحث جناد عبد الوهاب (2014). والتي نعرضها كما يلي:

أولا :مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة:

من إعداد: الباحثة فاطمة الزهراء نويشي (2014) : يحتوي على 27 بند كل بنوده ايجابية ويحتوي على أربعة بدائل (دائما ، غالبا ، أحيانا ، أبدا .)مقسمة على ستة أبعاد (الزمن المستغرق والتواتر ، التفاعل الوجداني عند ممارسة اللعب ، التبعية والاعتيادية ، الانسحاب والانفراد ، الانزعاج عند مقاطعة اللعب ، الميل نحو الألعاب الالكترونية العنيفة .) حيث تم حساب الخصائص السيكو مترية من طرف الباحثة نويشي فاطمة الزهراء فكانت النتائج كالآتي :

- حساب الصدق بطريقتين: صدق المحتوى وصدق الاتساق الداخلي: حيث أن المقياس يتمتع بدرجة صدق مقبولة .
- أما الثبات اعتمدت فيه الباحثة على طريقتين هما : ألفا كرومباخ والذي قدر ب (0.70) و بطريقة التجزئة النصفية والذي قدر ب(0.71) حيث يمكن الوثوق بنتائجها .

الجدول رقم (03) يوضح توزيع بنود مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة على الأبعاد الستة لمقياس.

رقم البعد	أبعاد المقياس	أرقام البنود	المجموع
1	الزمن المستغرق والتواتر	30-29-03-02-01	5
2	التفاعل الوجداني عند ممارسة اللعب	31-07-06-05-04	5
3	التبعية والاعتيادية	18-17-16-15-14	5
4	الانسحاب والانفراد	23-22-21-20-19	5
5	الانزعاج عند مقاطعة اللعب	28-27-26-25-24	5
6	الميل نحو الألعاب الالكترونية العنيفة	13-12-11-10-09	5
المجموع	30 بندا		

ويتم تصحيح المقياس وفق تقدير رباعي ، بحيث تعطى الدرجة 4 للاختيار دائما ، والدرجة 3 للاختيار غالبا والدرجة 2 للاختيار أحيانا ، والدرجة 2 للاختيار أبدا .كما هو موضح في الجدول رقم (04).

الجدول رقم (04) يوضح أوزان بدائل تقدير الدرجات على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة.

	مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة			
اتجاه البند	**دائما**	**غالبا**	**أحيانا**	**أبدا**
اتجاه موجب	**4**	**3**	**2**	**1**

وبذلك تم وضع معايير لتقدير مستوى درجات الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة وهي كما يلي:

- من20–60 إدمان خفيف .
- من 60–90 إدمان متوسط .
- من 90–120 إدمان مرتفع .

1 – الخصائص السيكومترية للأداة :

1–1– الصدق :

تم حساب الصدق من طرف الباحثتين بطريقة المقارنة الطرفية وهو كما موضح في الجدول الآتي :

جدول رقم (05) يوضح الصدق بطريقة المقارنة الطرفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة.

	الدرجات الدنيا		الدرجات العليا		قيمة (ت) المحسوبة	القيمة الجدولية	مستوى الدلالة
	متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
إدمان الألعاب الالكترونية	48.583	10.9499	90.1667	11.0357	–9.266	2.819	0.001

من خلال الجدول نجد أن قيمة (ت) 9.299 – دالة عند مستوى دلالة 0.01 فان المقياس يتمتع بدرجة مقبولة من الصدق .

1.2 – الثبات :

تم حساب الثبات من طرف الباحثتين باستخدام طريقتي : ألفا كرومباخ والتجزئة النصفية وكانت النتائج كما هي موضحة في الجدول أدناه.

جدول رقم (06) يوضح نتائج ثبات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة باستخدام معامل ألفا كرومباخ للمقياس .

العينة	عدد البنود	ألفا كرومباخ
40	27	0.925

جدول رقم (07)) يوضح نتائج ثبات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة باستخدام التجزئة النصفية:

العينة	عدد البنود	التجزئة النصفية
40	27	0.827

من خلال الجدولين أعلاه نلاحظ أن قيمة ألفا كرومباخ قدرت ب 0.925 والتجزئة النصفية المقدرة ب 0.827 وهذا مايدل على أن المقياس يتمتع بدرجة مرتفعة من الثبات .

– ثانيا استبيان دافعية التعلم:

من إعداد: الباحث جناد عبد الوهاب (2014) : فهو مقياس يحتوي على 30 بند كل البنود ايجابية ماعد البندين 16 و22و27 فهم سالبين ، ويحتوي على خمسة بدائل (أوافق تماما ، أوافق ، لا أدري ، غير موافق ، غير موافق تماما) ويحتوي على أربعة أبعاد وهي كالتالي (المثابرة والجدية ، قيمة وفائدة التعلم ، مسؤولية المتعلم ، الكفاءة الذاتية) وصمم شكل الاستجابات على الاستبيان على أساس طريقة ليكرت بحيث يجيب المتعلم عن كل عبارة من عبارات الاستبيان باحدى الاختيارات الخمسة المذكورة سابقا. وتم حساب الخصائص السيكومترية لهذا الاستبيان فتحصل على النتائج التالية :

1- حساب الصدق بطريقتين :

- الطريقة الأولى الاتساق الداخلي : والذي كانت نتائجه أن جميع فقرات المقياس مرتبطة ارتباط قوي وعليه فأداة صادقة لما وضعت لقياسه
- طريقة الثانية صدق الاتساق الداخلي للأبعاد : حيث يتمتع المقياس بدرجة عالية من الاتساق الداخلي لأن جميع أبعاد الاستبيان مرتبطة ببعضها البعض .
- الطريقة الأولى التجزئة النصفية حيث تحصل على قيمة 0.568 أي أن الأداة ثابتة
- الطريقة الثانية ألفا كرومباخ تحصل على قيمة -0.614 وهو معامل ثبات مقبول

جدول رقم(08) يوضح توزيع الفقرات في استبيان دافعية التعلم :

الأبعاد	البنود	عدد البنود
المثابرة والجدية	28-25-21-17-13-9-5-1	08
قيمة وفائدة التعلم	22-18-14-10-6-2	06
مسؤولية المتعلم	26-23-19-15-11-7-3	07
الكفاءة الذاتية	30-29-27-24-20-16-12-8-4	09
المجموع		30 بندا

جدول (09) يوضح أوزان بدائل تقدير الدرجات على استبيان دافعية التعلم .

	استبيان دافعية التعلم				
اتجاه البند	موافق تماما	غيرموافق	لا أدري	غيرموافق	غيرموافق تماما
الاتجاه الموجب	5	4	3	2	1
الاتجاه السالب	1	2	3	4	5

وبذلك تم وضع معايير لتقدير مستوى درجات دافعية التعلم وهي كما يلي :

- أقل من أو يساوي 80 دافعية منخفضة .
- من 81- 130 دافعية متوسطة .
- من 13 فما فوق دافعية عالية .

1 - الخصائص السيكومترية للأداة :

1.1- الصدق :

تم حساب الصدق من طرف الباحثتين باستخدام المقارنة الطرفية حسب ما يوضحه الجدول رقم (10)

الجدول رقم (10) يوضح الصدق بطريقة المقارنة الطرفية لاستبيان دافعية التعلم.

استبيان دافعية التعلم	الدرجات الدنيا		الدرجات العليا		قيمة (ت) المحسوبة	القيمة المجدولة	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
	97.41	5.451	130.5000	6.653	-13.323	2.819	0.01

من خلال الجدول نجد أن قيمة (ت) 13.323 – دالة عند مستوى دلالة 0.01 فان المقياس يتمتع بدرجة جد مقبولة من الصدق .

1-2-الثبات :

استخدمت الباحثتان في حساب الثبات طريقتين : التجزئة النصفية كما موضحة في الجدول رقم (11) كما يلي:

الجدول رقم (11) يوضح نتائج ثبات استبيان دافعية التعلم باستخدام التجزئة النصفية

العينة	العبارات	التجزئة النصفية
40	30	0.664

وبألفا كرومباخ كما يوضحه الجدول رقم (12)

الجدول رقم (12) يوضح نتائج ثبات استبيان دافعية التعلم باستخدام ألفا كرومباخ .

العينة	العبارات	ألفا كرومباخ
40	30	0.828

من خلال الجدولين أعلاه أن قيمة الثبات في التجزئة النصفية تقدر ب 0.664 وفي ألفا كرومباخ 0.828 .وهذا ما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة مرتفعة من الثبات .

5.2. أساليب المعالجة الإحصائية :

ولقد تم معالجة هذه البيانات باستخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية وهي :

- معادلة (ت) لدلالة الفروق بين الجنسين : لحساب الصدق التمييزي لمقياس إدمان ن الألعاب الالكترونية العنيفة ودافعية التعلم .
- معامل ألفا كرومباخ : لحساب ثبات الاتساق الداخلي لكلا المقياسين .
- معامل سيبرمان براون : لاستخراج معامل تصحيح ثبات للتجزئة النصفية لكلا المقياسين .
- معامل جيتمان : لحساب ثبات التجزئة النصفية .
- معامل كارل بيرسون لاختبار العلاقة بين نصفي أداة الدراسة .

وهذا من خلال استخدام البرنامج الإحصائي لمعالجة البيانات في العلوم الاجتماعية (SPSS) .

خلاصة:

في هذا الفصل تم تناول الإجراءات التطبيقية للدراسة الحالية ، بداية بالدراسات الاستطلاعية وتناول أهدافها ، إجراءاتها ، نتائجها. وبعدها تم التطرق إلى الدراسة الأساسية، وما تم عرضه فيها من حدودها ، منهجها، عينتها، أدوات جمع البيانات، الأساليب الإحصائية المستخدمة.

الفصل الخامس: عرض وتفسير نتائج الدراسة

تمهيد

1- عرض وتفسير نتائج السؤال الأول .

2- عرض وتفسير نتائج السؤال الثاني .

3- عرض وتفسير نتائج السؤال الثالث .

4- عرض وتفسير نتائج السؤال الرابع.

5- عرض وتفسير نتائج السؤال الخامس .

تمهيد:

بعد عرضنا للإجراءات التطبيقية للدراسة، سنتناول في هذا الفصل الأخير عرض للنتائج المتوصل إليها ومنه للإجابة على تساؤلات الدراسة، ثم تفسير النتائج في ضوء ما توصلت اليه الدراسات السابقة وما تم عرضة في التراث النظري للدراسة بشكل عام.

عرض وتفسير نتائج الدراسة:

1- عرض وتفسير نتائج السؤال الأول:

الذي ينص على: ما العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم ؟

للإجابة على هذا التساؤل استعملت الطالبتين معامل الارتباط بيرسون بين درجات اختبار الذي يمثل استبيان Xالذي يمثل مقياس إدمان الألعاب الالكترونية ودرجاتهم في اختبار Y الذي يمثل استبيان دافعية التعلم لعينة مكونة من 73 تلميذ وتلميذة من السنة أولى ثانوي لثانوية لطيف مسعود برانيس والجدول رقم (13) يوضح كما يلي:

الجدول رقم (13) يوضح نتائج معامل الارتباط بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية ومتغير دافعية التعلم.

الارتباط	العدد N	معامل الارتباط R	مستوى الدلالة عند 0.01
إدمان الألعاب الالكترونية X	73	- 0.085	غير دال
دافعية التعلم y	73	0.474	غير دال

نلاحظ من خلال الجدول رقم (13) أن معامل الارتباط بين درجات التلاميذ 73 تلميذ وتلميذة في مقياس إدمان الألعاب الالكترونية واستبيان دافعية التعلم يساوي 0.085- في مقياس إدمان الألعاب الالكترونية و0.474 في استبيان دافعية التعلم ، وعليه فانه لا توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم .

ومنه يمكن تفسير نتائج الدراسة الحالية أن دافعية التعلم عند التلاميذ لا تتأثر بالألعاب الالكترونية، وهذا يعني أنه من الممكن أن تتأثر بعوامل أخرى مرتبطة بالتلميذ نفسه تتمثل في العوامل الشخصية ذات الطبيعة النفسية الاجتماعية العقلية والجسمية، كذلك رغبة التلميذ بالتفوق وقدرته على فهم الدروس وشعوره بالنجاح في دراسته وحصوله على الحوافز والمشجعات، والتقدير الذي يحصل عليه من خلال الجهود التي يبذلها ، كما تؤثر طبيعة شخصية التلميذ ومقدار ثقته بنفسه ومستوى طموحه و أسلوب تفكيره وكذلك ثقته بنفسه ومستوى الطموح لديه كلها عوامل تؤثر في دافعيته للتعلم. هذه الأخيرة التي تتأثر بمستوى ثقته في قدراته ، حيث يلجأ إلى استعمال كل الوسائل للنجاح، حيث يرى باندورا: بأن معتقدات الفرد عن فاعليته الذاتية ، تظهر من خلال الإدراك المعرفي للقدرات الشخصية والخبرات المتعددة ، لذا فان الفاعلية الذاتية يمكن أن تحدد المسار الذي يتبعه كإجراءات سلوكية كما أن هذا المسار يمكن أن يشير إلى مدى إقناع الفرد بفاعليته الشخصية وثقته بإمكانياته مما يزيد من دافعية التعلم. **(المزروع ، 2007 ، ص 71)**.

وهناك أيضا العوامل المرتبطة بالأسرة والمحيط الاجتماعي ، فالجو الأسري يلعب دورا هاما في نمو هذا الدافع أو انخفاضه ، وتتمثل في اهتمام الأسرة بأبنائها ومتابعتها لعملية التعليم، وتوقعات الأهل بنجاح التلميذ في المدرسة ورغبة هذا الأخير في إرضاء والديه، وهو ما أشارت اليه ما توصلت اليه العديد من الدراسات و الأبحاث افي أن للتنشئة الاجتماعية من خلال أساليب المعاملة الوالدية دور كبير في زيادة مستوى دافعية التعلم للابناء، فدراسة نيفين (1972) أوضحت مدى ارتباط الدافعية بالتنشئة الأسرية التي تشجع على الاستقلال المبكر ، وأكدت كذلك ارتباطها بالجو الأسري المحفز والمشجع على الطموح والدافعية للتعلم ، وأكد كذلك روم أن الأطفال الذين يتصفون بدافعية عالية ينشئون من أسر تتسم بالتفاعل الايجابي بين الآباء و الأبناء . **(سامية ،2018 ، ص 54)**، هكذا نجد أن هذه العوامل لها دورا أساسي وفعال ، حيث تلعب كل من الأسرة والمحيط الاجتماعي دور مهم ، وذلك حسب طبيعة المعاملة من التشجيع والتعزيز الذي يؤثر على نفسية المتعلم ومن ثم دافعيته للتعلم.

كما أنه يمكن تفسير النتيجة المتوصل اليها بعدم وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية ودافعية التعلم، إلى أن هذه الألعاب قد تؤثر على التلميذ التلميذ على نواحي أخرى صحية كاضطراب النوم ، سوء التغذية ، التهاب الأطراف ومفاصل اليدين، تعرض الجهاز العصبي للموجات الكهرومغناطيسية الصادرة عن الأجهزة وما ينتج عنها من تشنجات في عضلة الرقبة للجلوس الطويل في وضع غير مناسب مع تقوس الظهر ، آلام صحية تمس الوجه والعين والرقبة وغيرها **(طناحي ، 2019 ، ص 47)**. وهذا ما أشارت إليه منسي أن ممارسة الألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم له أثار سلبية كثيرة منها هشاشة العظام والعمود الفقري وآلام اليدين

و أضرار العين ، ووفقا للدراسات التي أجراها مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية 2004 تتراوح أعمارهم بين 6 و19 عاما، فإنهم يعانون مشاكل صحية بسبب استخدام الالكترونيات ، كذلك تؤثر هذه الألعاب على التلميذ من الناحية الاجتماعية حيث يصبح انطوائيا ومنعزلا عن المجتمع ، كما أكدت دراسة شارف سعيدة (2022) التي توصلت إلى أن الألعاب الالكترونية تؤدي إلى العزلة الاجتماعية ومظاهر الاغتراب الاجتماعي ، وهذا ما أشارت إليه دراسة دافيد أن الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم ، بل يشعر أنه يجسد شخصية خارقة موجودة على أرض الواقع ، فقدان التواصل مع الآخرين ، المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية كالسب والشتم الذي يحصل بين اللاعبين ،حيث تقوم هذه الألعاب بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها التلميذ. **(بطير ، 2022)**.

كما تؤثر الألعاب الالكترونية على التلميذ سلوكيا كفقدان السيطرة ، وإظهار قدرة كبيرة من العدوانية ، وهذا ما وضحته نظرية التعلم الاجتماعي أن سلوك العدواني يتم اكتسابه من خلال الملاحظة أو التجربة ، إضافة إلى ذلك فان الأفراد يمارسون تلك السلوكيات بناء على ما يتم مشاهدته على شاشات الهواتف أو وسائل الاتصال بشكل عام ، إلا في حال تم مكافأة هذه السلوكيات فان الفرد سوف يقوم بتكرارها ويقلدها ، الآخرين.

2- عرض وتفسير نتائج السؤال الثاني .

الذي ينص على : " ما مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي ؟

وللإجابة هذا التساؤل قامت الباحثتين بحساب المتوسط الحسابي والتكرار والنسب المئوية وهذا ما يوضحه الجدول الموالي .

الجدول رقم (14) الذي يوضح مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي .

مستوى إدمان الألعاب الالكترونية	منخفض 60-20	متوسط 90-60	مرتفع 120-90	المجموع
التكرار	16	52	5	73

المتوسط الحسابي	**0.21**	**0.71**	**0.06**	**1**
النسبة المئوية	**%21.9**	**%71.2**	**%6.8**	**%100**

يوضح الجدول رقم (14) أن مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي ، إدمان متوسط حيث قدر عدد التلاميذ متوسطي إدمان الألعاب الالكترونية (52) تلميذ وتلميذة أي بنسبة (71.2%) . وقد اتفقت نتائج دراستنا الحالية مع دراسة (أوكسين ، 2014) ، في حين تعارضت نتائج دراستنا الحالية مع دراسة (أبو وزنة ،2010) ، التي كانت نتائجها أن ادمان الألعاب الالكترونية انحصر بين المستوى المرتفع والمنخفض لدى أفراد العينة ، ودراسة (عادل سلطاني ، 2012) التي كانت نتائجها أن مستوى إدمان الألعاب الالكترونية مرتفعا ، ومنه يمكن تفسير نتيجة الدراسة الحالية ، أن مستوى إدمان الألعاب الالكترونية متوسط يرجع إلى العديد من الأسباب تدعو التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية ومن أهمها جاذبية الألعاب والإثارة وسهولة استخدامها ، كما كشفت دراسة عبد الله بن عبد العزيز أن هناك عدد من العوامل التي تدفع التلاميذ إلى ممارسة الألعاب الالكترونية مثل الجذب والتسويق و الإثارة وحب الاستطلاع ، التخيل و التصور ، السعي للفوز والمنافسة ، أيضا لملأ الفراغ والتسلية والترفيه ، والهروب من روتين الحياة وما فيها من التزامات و قيود ، تفريغ الطاقة السلبية والايجابية بحسب نوع الألعاب التي يمارسها ، ضعف مهارات التواصل مع الآخرين ، تضرر الصحة النفسية نتيجة لجوء الفرد إلى الألعاب الالكترونية للتخلص من المشكلات النفسية ، التقليد الأعمى لثقافة الغرب، كتقليد شخصيات مختلفة عن المجتمع الذي يعيش فيه الفرد، وهذا ما أكدته دراسة (برتيمة سميحة ، 2016) أن أغلبية الأفراد يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا ما جعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه .

كذلكيمكن تفسير النتيجة المتوصل اليها إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية تساعد التلاميذ في التخفيف من الاضطرابات العصبية وترويح النفس، وهذا ما أكده جوتس موت في نظريته الترويح والاستجمام ، فهو الرائد الأول لتربية البدنية في ألمانيا القيمة الترويحية للعب في كتابه " ألعاب للتدريب والترويح للجسم والعقل " فحسب هذه النظرية أن اللعب يعد وسيلة طبيعية للتخلص من الاضطرابات العصبية التي تنتج عن الاستمرار في أداء العمل لمدة ساعات طويلة دون توقف أو راحة ، وان الإنسان يلعب من أجل أن يريح عضلاته المتعبة و أعصابه عكس ما كان يستخدمها في أثناء العمل فانه يعطي بذلك لعضلاته المجهدة و

أعصابه المتعبة فرصة كي تستريح وتجدد طاقتها ، لأن اللعب يتميز بالحرية والانطلاق والتلقائية مما يساعد على تجديد نشاط الجسم واستعادة الطاقة المستنفذة في العمل والتخلص من التوتر العصبي والإجهاد العقلي والقلق النفسي وذلك لما في اللعب من أهمية ترويحية ، ويعود أيضا إلى التخلص من القلق والبحث عن ما يفرحه ، وهذا ما أكده سيجموند فرويد أن السلوك الإنساني لا يحدث بلا سبب و أنه يعود إلى الحالة النفسية للفرد وهي الإحساس بالسرور و الألم الذي يعقب السلوك ، والفر دائما ما يميل إلى ما يبعث فيه السرور والفرح ويتجنب ما يسبب له الألم والقلق ، ولهذا نجد الطفل دائما ما يخلق لنفسه عالم من الأوهام والخيال من أجل تحقيق المتعة لأنفسه بعيدا عن ما في الواقع ويلجأ في العادة إلى الأشياء الملموسة ليضفي عليها عالمه الخاص ، لكي يجلب لنفسه اللذة والسعادة.

3- عرض وتحليل وتفسير نتائج السؤال الثالث .

الذي ينص على " ما مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي ؟

وللإجابة هذا التساؤل قامت الباحثتين بحساب المتوسط الحسابي والتكرار والنسبة المئوية وهذا ما يوضحه الجدول الموالي .

الجدول رقم (15) يوضح مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي .

مستوى دافعية التعلم	منخفض أقل من أو تساوي 80	متوسط من 81- 130	عالي من 131 فما فوق	المجموع
التكرار	0	57	16	73
المتوسط الحسابي	0	0.78	0.21	1
النسبة المئوية	0	%78.1	%21.9	%100

يوضح الجدول رقم (15) أن مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي متوسط حيث قدر بدرجة (57 درجة) أي بنسبة (78.1 %) وهي نسبة متوسطة بالنسبة لما يوضحه الجدول أعلاه. حيث

تعارضت نتائج دراستنا مع نتائج دراسة **بن يوسف أمال (2008)** التي توصلت إلى أن دافعية التعلم ذات درجة عالية و دراسة **فورارري ناصر وزحاف عبد القادر (2014)** التي توصلت إلى أن درجة دافعية التعلم منخفضة .

ومنه يمكن تفسير نتيجة دراستنا، إن مستوى دافعية التعلم متوسط راجع إلى العديد من الأسباب منها الذاتية تتعلق بالتلميذ نفسه كتوقعاته السلبية اتجاه قدراته، شعوره بالفشل دوما وعدم قدرته على فهم الدروس، الشعور بالضغط النفسي نتيجة بعض القيود المفروضة عليه. غياب النماذج والأساليب التي تلائم التلميذ، تقليد زملاءه غير المهتمين بالدراسة**(الزهراء ،2016،ص 80)** . وهذا ما أظهرته نتائج دراسة قريقوري وزملائه (2001) إن احتكاك التلميذ بالجماعة التي يتميز أفرادها بدافعية منخفضة يؤثر سلبيا على دافعية ورغبة التلميذ في التعلم. كما أن تقدير الذات يؤدي من رفع أو انخفاض الدافعية للتعلم .فمجرد شعور التلميذ بعدم القيمة وعدم الاهتمام به ، وتقديره يكون ذلك عاملا من عوامل نقص في دافعية التعلم، كذلك ضعف استخدام المهارات الدراسية للتعلم والإدراك السلبي لذاته. فإذا تبنى التلميذ فكرة انه غير ذكي وان نتائجه غير كافية فذلك ينقص من دافعيته للتعلم بحيث لا يبذل أي جهد ليتعلم لاقتناعه بعدم قدرته على التطور، وهناك أسباب خارجية تتعلق بالأسرة وتتمثل في توقعات الوالدين فعندما تكون توقعاتهما مرتفعة جدا فان الأبناء يخافون من الفشل ويعيشون صراعات لتحقيق أمال الوالدين من جهة وحاجاتهم الشخصية من جهة أخرى. وبالتالي تنخفض دافعيتهم، وعندما تكون توقعات الأولياء منخفضة جدا فينقلون إليهم مستوى طموح متدن. كذلك الصراعات الأسرية فقد تشغل التلاميذ ولا تترك لديهم رغبة في الدراسة، كما يلعب النبذ والنقد المتكرر دورا في انخفاض مستوى دافعية التعلم، حيث يشعر الأبناء المنبوذون باليأس وعدم الكفاءة والغضب فتنخفض الدافعية نحو التحصيل ويظهر ذلك كما لو انه طريقة للانتقام من والديه، كذلك الحماية والمدح الزائد من طرف الأولياء يجعل التلميذ لا يخاف من الفشل، وهذا ما أشار اليه عبد المنعم الميلادي إلى أن المديح الزائد من قبل الآباء، من شانه إضعاف الدافعية للتعلم، أو المعاملة القاسية والضوابط الشديدة والمنصرمة مما يجعل الأبناء يشعرون بالتوتر والقلق وعدم الرغبة في الدراسة أو الإهمال والتسيب بشكل تام من الأولياء يؤثر سلبا على التلاميذ.

4-عرض وتفسير نتائج السؤال الرابع .

الذي ينص على: هل هناك فروق في إدمان الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس؟

وللإجابة هذا التساؤل قامت الباحثتين بالمقارنة بين متوسطات درجات الذكور (39) ومتوسطات درجات الإناث (34) في درجاتهم على متغير إدمان الألعاب الالكترونية باستخدام اختبار t- test للفروق لعينتين مستقلتين والجدول الأتي يوضح ذلك:

الجدول(16) يوضح نتائج اختبار t- test للدلالة على الفروق بين الجنسين لمتغير إدمان الألعاب الالكترونية.

الجنس	عددهم N	عددهم N	انحراف معياري	درجة حرية	قيمة t- test المحسوبة	قيمة t- test المجدولة	مستوى الدلالة عند 0.01
ذكور	39	72.25	15.15	71	-1.436	2.649	– 0.115 غير دال
إناث	34	67.02	15.92				

يتضح من خلال الجدول المتعلق بنتائج اختبارt- test لدلالة الفرق لعينتين مستقلتين بين الجنس في متغير إدمان الألعاب الالكترونية. حيث كان المتوسط الحسابي للذكور (ن=39) يقدر ب 72.25 درجة بينما الإناث (ن=34) يقدر ب 67.25 درجة. وقد بلغت 1.436–وهي غير دالة إحصائيا إذ تجاوزت مستوى الدلالة 0.01 وعليه فانه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الجنس في إدمان الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي.

وقد اتفقت نتائج دراستنا الحالية مع دراسة جمال علي خليل الدهشان ومحمد محمد غنيم سويلم (2021). بينما اختلفت مع نتائج دراسة سيزكي وبير (2014) التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام الألعاب الالكترونية. ومنه يمكن تفسير نتيجة الدراسة الحالية، إن الألعاب الالكترونية جذبت كل الفئات والشرائح الاجتماعية من الجنسين ذكورا وإناثا من أطفال ومراهقين. شباب. كبار. ولكل فئة احتياجاتها وإشباعاتها الخاصة وهذا ما يجعلنا نستنتج بان توفر حرية استخدام الألعاب الالكترونية لكلا

الجنسين في نفس الظروف الاجتماعية والثقافية لدى عينة البحث كان له أثر على تماثل العوامل الإدمان على استعمالها بين الذكور والإناث. وبالرغم من الخصائص الإيجابية التي تحملها الألعاب الالكترونية سيما ألعاب التعليم التي تهدف إلى تعزيز الذكاء وتعلم البرمجيات الالكترونية التي يزعم الكثير أنها بمثابة وسيلة للحصول على المعرفة ووسيلة للحوار في عصر العزلة. إلا أنها تؤثر سلبا على مستخدميها خاصة على الأطفال والمراهقين فقد استحوذت الألعاب الالكترونية على العديد من التلاميذ من مختلف المراحل الدراسية بما فيها مرحلة التعليم الثانوي. و لم تعد تقتصر على الذكور فقط بل حتى الإناث أصبحن يقبلن على هاته الألعاب مثل الذكور، حيث جعلت كلا الجنسين في انغماس واندماج خاصة في ظل التطور الحاصل في البرمجة كالدمج بين الصورة والحركة ومحاكاة الواقع كل هذا يبهر المراهقين ويجعلهم يتفاعلون مع أبطال هذه الألعاب. وتشير نظرية التعلم أن المراهق أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية يشاهد العديد من السلوكات والأفعال ويرسخها في ذاكرته ليعيد إنتاجها وإخراجها في الواقع الحقيقي مثلها مثل كل الأفعال الأخرى المتعلمة في الحياة العادية .وهذا الأخير يشمل كلا الجنسين دون استثناء ، ولعل ذلك راجع إلى التشويق والإثارة وحب الاستطلاع أيضا تصريف الطاقة الزائدة كما يشير شيلر أن الفرد لديه فائض من الطاقة .وهذا الفائض يبحث عن طريقة لتصريفه .كذلك الحرية في استخدام كلا الجنسين بما يعزز لديهم قضاء أوقات طويلة أمام الألعاب الالكترونية في ظل أوقات الفراغ الكثيرة .إلى جانب الفضول لإشباع الميولات المختلفة، وكذلك رغبة التلاميذ المعيدين في التنفيس والهروب من الواقع .وذلك لإحساسهم بالدونية والنقص جراء إعادتهم نفس السنة الدراسية وشعورهم بالملل من تناول نفس الدروس التي يقل معها شعورهم بالدافعية للتعلم وكثرة الغيابات المتكررة. فكلما ازدادت نسبة الإحباط لديهم يلجئون إليها لينالوا الراحة النفسية والميل إلى الترفيه والخيال.

5- عرض وتفسير نتائج السؤال الخامس .

الذي ينص على " هل هناك فروق في دافعية التعلم تعزى لمتغير الجنس ؟

وللإجابة هذا التساؤل قامت الباحثتين بالمقارنة بين متوسطات درجات الذكور والذي قدر عددهم ب (39) ومتوسطات درجات الإناث الذي قدر عددهم ب(34) في درجاتهم على متغير دافعية التعلم باستخدام اختبار t- test للفروق لعينتين مستقلتين و الجدول الآتي يوضح ذلك :

الجدول رقم (17) يوضح نتائج اختبار t- test للدلالة على الفروق بين الجنسين لمتغير دافعية التعلم .

الجنس	عددهم N	متوسط حسابي عددهم N	انحراف معياري	درجة حرية	قيمة t- test المحسوبة	قيمة t- test المجدولة	مستوى الدلالة عند 0.01
ذكور	39	103.00	13.74	71	1.230	2.649	0.223
إناث	34	106.70	11.15				

يتضح من خلال الجدول المتعلق بنتائج اختبار t- test لدلالة الفرق لعينتين مستقلتين بين الجنس في متغير دافعية التعلم أن المتوسط الحسابي للذكور قدر ب (103.00درجة) ، بينما الإناث فقدر ب (106.70 درجة) ، ولقد بلغت قيمة t- test 1.230 وهي قيمة غير دالة إحصائيا إذ تجاوزت مستوى الدلالة 0.01 وعليه فانه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الجنس في دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي . حيث اتفقت نتائج دراستنا الحالية مع نتائج بعض الدراسات كدراسة **فوراري ناصر وزحاف عبد القادر (2014)** ودراسة **MYRIAM MOKADEM (2016)** ودراسة **توهامي شهرزاد (2019)** ودراسة **بن يوسف أمال (2008)** ، و تعارضت نتائج دراستنا الحالية مع نتائج دراسة **بن يوسف أمال (2008)** ودراسة **بركاني كهينة (2019)** التي توصلت نتائجهم إلى وجود فروق جوهرية بين الجنسين في دافعية التعلم . ومنه يمكن تفسير ذلك ، من خلال أن الدافعية عامل ضروري لتفسير أي سلوك إذ لا يمكن أن يحدث أي سلوك ما لم تكن وراءه دافعية ، ومن بين العوامل التي قد تؤدي إلى عدم وجود فروق بين الجنسين في دافعية التعلم ، نجد العوامل الأسرية كتقبل الوالدين لفكرة تعلم البنات كالذكور وعوامل شخصية كرغبة الملحة للإناث في إبداء قدرتهم على التعلم والتفوق وتغيير نظرة المجتمع في مواصلة الإناث لتعلمهن وهذا ما توصلت إليه دراسة توهامي (2018) حول التوافق الدراسي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي آداب ، حيث توصلت إلى أنه لا توجد فروق في دافعية التعلم بين الجنسين (إناث وذكور) ،

أي أن كلا الجنسين يقبل على اجتياز امتحان شهادة التعليم الثانوي وكلا الجنسين لديهم قدرات على التعلم وتطوير الذات واكتساب المعلومات ، بالإضافة إلى دور الأسرة الجزائرية التي أصبحت تحث الفتاة على التعلم بعد ما كانت تمنعها فيما سبق، فعامل الجنس هنا لا يؤثر في دافعية التعلم وأن الطموح لدى كلا الجنسين يساهم في مسيرة تعلم أفضل ، حيث أنه اليوم أصبح أمام الإناث فرص للتعلم والعمل وبذلك أصبحن يتنافسن مع الذكور، مما جعل الاناث يحضين بنفس فرص الذكور في التعلم والتفوق والنجاح .

خاتمة:

لقد تطرقت الدراسة الحالية لموضوع مهم تمثل في الكشف عن علاقة إدمان الألعاب الالكترونية بدافعية التعلم لدى تلاميذ السنة أولى من التعليم الثانوي ، من منطلق أن الإدمان على مثل هذه الألعاب يعتبر معيار يمكننا من خلاله الحكم على مستوى دافعية التلاميذ للتعلم خاصة في ظل الانتشار الواسع لها داخل الوسط المدرسي، واقبال التلاميذ على ممارستها وبكل فئاتهم العمرية ومن كلا الجنسين، وهو ما قد يؤثر على دافعيتهم للتعلم. على اعتبارها وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى إلا ان لها انعكاسات عديدة على مختلف الجوانب، ومن النتائج المتوصل إليها نخلص إلى أن الألعاب الالكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلاميذ لملئ أوقات فراغهم ، وأن الاستخدام المفرط لها يؤدي للإدمان عليها وهو ما ينعكس سلبا على مستخدميها، خاصة في ظل غياب الرقابة الأسرية والمدرسية و انعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها .

قائمة المراجع:

➢ المراجع العربية:

1. أشواق صبر ناصر ،(2020) ،**الاضطرابات السايكوسوماتية (الإدمان)** ، محاضرات مادة علم النفس الإكلينيكي ، المحاضرة السابعة .
2. البليلي . محمد عبد الله وقاسم . عبد القادر والمصمادي أحمد عبد المجيد ، (1997) ، **علم النفس التربوي وتطبيقاته** ، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع ، الكويت .
3. بن يوسف أمال ، (2008) ، **العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية للتعلم وأثرها على التحصيل الدراسي** ، دراسة ميدانية على تلاميذ الثانويات بولاية لبليدة ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم التربية ، جامعة الجزائر .
4. التل. أمال يوسف ، (2009) ، **التعلم والتعليم** ، دار كنوز المعرفة العلمية ، عمان .
5. توحة .محي الدين قطامي .يوسف وعدس . عبد الرحمن ، (2002) ، **أسس علم النفس التربوي** ، دار الغرب للنشر و التوزيع ، ط2 ، الجزائر .
6. توق محي الدين و آخرون ، (2001)، **أسس علم النفس التربوي** ، دار الفكر .
7. تيسير نفلح كوافحية ،(2004) ، **علم النفس التربوي وتطبيقاته في مجال التربية** ، ط4 ،دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن .
8. تيلوين .حبيب وبوقريرس . فريد ، (2007) ، **الدافعية واستراتيجيات ماوراء المعرفة في وضعية التعلم** ، دار الغرب للنشر والتوزيع ، الجزائر .
9. ثائر أحمد . غباري ، (2006) ، الدافعية النظرية والتطبيقية ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان .
10. جديدي عفيفة ،(2014) ، **الدافعية : أهميتها ودورها في عملية التعلم** ، معارف مجلة علمية محكمة ، العدد17 ، جامعة البويرة .
11. الجراح و آخرون ، (د.س) ، **أثر التدريس باستخدام برمجية تعليمية في تحسين دافعية تعلم الرياضيات لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن** ، المجلة الأردنية في العلوم التربوية ، العدد10.
12. جواد فطاير ، (2021) ، **الإدمان(أنواعه ، مراحله ، علاجه)**، دار الشروق للنشر والطباعة ، القاهرة .
13. حسن أبو رياش وآخرون ،(2006) ، **الدافعية والذكاء العاطفي** ، دار الفكر للنشر والتوزيع ، الأردن .

14. حمد بن محمد المنيع . محمد بن عبد المعين القرني ، (2019) ، **المشكلات الأسرية وظاهرة إدمان المخدرات** ،دراسة الماجستير في التوجيه والإصلاح الأسري ، مجلة البحث العلمي في التربية ، العدد40 ، كلية الآداب والعلوم الإنسانية ، قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية ، جامعة عبد العزيز .

15. حمدي أحمد عمر علي ، (2022) ، **تعاطي وإدمان المخدرات وتأثيرهما على تحقيق أهداف وبرامج التنمية المستدامة** ، دراسة ميدانية على عينة من شباب محافظة سوهاج ، مجلة كلية الآداب بقنا ، العدد 55 ، جامعة جنوب الوادي .

16. حمودة سليمة ،(2015) ، **الإدمان على الانترنت : اضطراب العصر**، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، العدد21.

17. حنان عبد الحميد العناني ، (2014) ، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية** ،دار الفكر ناشرون وموزعون ، ط9 .

18. خلال . نبيلة ،(2006) ، **سمات الشخصية وعلاقتها بالدافعية للتعلم** ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر ، الجزائر .

19. خليفي محمد ومزيان محمد ، (2019) ، **الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية** ،دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روز نغايغ ، مجلة التنمية البشرية، العدد11 ، جامعة وهران .

20. خيرة محمد عبدالقادر ، (2022) ، **أثر استخدام الألعاب الالكترونية على مستوى التنمر الالكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان** ، رسالة مكملة لنيل درجة الماجستير في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم ، قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الأوسط .

21. الداهري. صالح حسين ،(1999) ، **علم النفس العام** ، دار الكندي للنشر .

22. دعاء حمدي عبد الحميد بهنسي ، (2021) ، **تصميم الألعاب الالكترونية لإثراء العملية التعليمية**، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية ، العدد2 ، المؤتمر الدولي السابع " التراث والسياحة والفنون بين الواقع والمأمول، كلية الفنون والعلوم الجميلة ، جامعة الإسكندرية .

23. دلال بن وعراب وإسماعيل شرقي ،(2023) ، **لعبة فري فاير وطلبة جامعة باتنة 1** ، دراسة في الاستخدام والإشباع ، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية ، العدد1، جامعة باتنة 1.

24. دلال سامية ، (2019) ، علاقة قلق المستقبل بالدافعية للتعلم وانعكاسها على التوافق الدراسي – اقتراح برنامج إرشادي للتخفيف من قلق تلاميذ مستوى ثانية ثانوي ، شهادة دكتورة في الإرشاد والتوجيه ، جامعة وهران 2 .

25. دوقة وآخرون ، (2011) ، **سيكولوجية الدافعية للتعلم في التعلم ما قبل التدريج** ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر.

26. رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري ، (2020) ،**الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل** ، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية ، كلية الآداب والعلوم الإنسانية ، العدد 1 ، جامعة طيبة .

27. رندا محمد سيد أحمد، (2020) ، **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات** ، دراسة تنبؤية ، مجلة دراسات الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية ، العدد51 .

28. سلطان عائض مفرح العصيمي ،(2010) ،**إدمان الانترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض** ، رسالة مقدمة لاستكمال متطلبات الماجستير في العلوم الاجتماعية .

29. سليمة بوسعيد . حنان عوادي ،(2019) ، **مخاطر تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها** ، مجلة المجتمع والرياضة ، العدد 1 ، جامعة ورقلة .

30. سهير زكي محمود سرحان ، (2015) ، **الدافعية للتعلم والذكاء العاطفي وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الإعدادية بغزة** ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير ، علم النفس ، جامعة الأزهر ، غزة .

31. سيسبان فاطمة الزهراء ، (2017) ، **فاعلية برنامج إرشادي لتحسين الدافعية للتعلم لدى التلاميذ المعرضين للتسرب المدرسي** ، دراسة شبه تجربية لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط بولاية مستغانم ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الدكتورة في علم النفس ، جامعة وهران 2 .

32. شايب أميرة .ابر يعم سامية .عاشور منيرة ، (2020) ، **أثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق – لعبة PUBG نموذجا** ، مجلة سوسيولوجيا ، العدد2 ، جامعة أم البواقي.

33. شيماء حبيب ، (د.س) ، **نظريات اللعب** ، الفصل الرابع ، المملكة العربية السعودية وزارة التعليم ، جامعة أم القرى .

34. صوشي كمال ، (2007) ، **مساهمة في دراسة أثر نظام العمل بالعقود على دافعية العمال في المؤسسات الصناعية** ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العمل والتنظيم ، تخصص السلوك التنظيمي وتسيير الموارد البشرية ، جامعة منتوري ، قسنطينة .

35. عادل الدمرداس ، (1982) ، **الإدمان مظاهره وعلاجه** ، سلسلة كتب شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، دار عالم المعرفة للنشر والطباعة ، الكويت .
36. عائشة شبحة ، (2022) ، **القدرة التنبؤية بمركز الضغط و أسلوب حل المشكلات بمستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي بمتليلي ولاية غرداية** ، أطروحة دكتورة في علم النفس المدرسي ، جامعة قاصدي مرباح ، ورقلة .
37. عائشة شبحة. نبيلة بن الزين ، (2021) ، مستوى دافعية التعلم لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي بمدينة متليلي ، جامعة ورقلة .
38. عبد الباقي زيدان ، (1974) ، **قواعد البحث الاجتماعي** ، ط2 ، مكتب القاهرة الحديث ، مصر.
39. عثمان كباشي ، (2023) ، أرقام في حياتنا ، 21:58، 2023/05/31 ، على الخط: www.aljaazeera net
40. عدس عبد الرحمان ، (2000) ،**علم النفس التربوي – نظرة معاصرة** – ، دار الفكر للطباعة والتوزيع .
41. عدنان المهداوي .انسام إياد علي ، (2019) ،**الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية في محافظة ديالي** ، مجلة الفتح ، العدد 78.
42. عدنان يوسف العتوم . وشفيق فلاح علاونة ، (2011) ، **علم النفس التربوي النظرية التطبيقية** ، ط3 ، دار المسيرة ، عمان .
43. عروسي عبد الرزاق ، (2010) ، **سمات شخصية المدرب الرياضي وعلاقتها بدافعية التعلم لدى لدى المبتدئين 9–11 سنة في كرة القدم** ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضة ، جامعة الجزائر.
44. علاء علي ، (2020) ، **لعبة فري فاير** ، المرسال ، العدد23 .
45. علام علي محمد أبو درب ، (2019) ، **تصميم مقترح لبيئة تعلم الجغرافيا متناغم مع الدماغ و أثره في تنمية الفهم العميق ودافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية** ، مجلة متعددة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم ، المجلة العلمية ، العدد4 ، جامعة الملك سعود .
46. علي خليل الدهشان .محمد محمد غنيم سويلم ، (2021) ،**مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الالكترونية القتالية و أساليب مواجهتها** ، دراسة ميدانية ،مجلة علمية محكمة ربع سنوات ، في علوم التربية ، جامعة القاهرة ، العدد 01 .
47. علي راجح بركات ، (د.س) ، **نظرية باندورا في التعلم الاجتماعي** ، برنامج دكتوره ، قسم علم النفس ، جامعة أم القرى .
48. عماد الزغلول و المايد ، (2007) ، **سيكولوجية التدريس الصفي** ، دار المسيرة ، عمان .

49. عيات. بوفلجة ،(2013) ، **ظاهرة النفور الدراسي وسبل معالجتها** ، منشورات دار الأديب ، وهران.

50. فاطمة همال ، (2012) ، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري** ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة ، قسم العلوم الإنسانية ، جامعة الحاج لخضر – باتنة –

51. الفلاق أحمد ، (2009) ، **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات** ، أطروحة دكتوره ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر .

52. فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، (1431) ،الألعاب الالكترونية خطر خفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع ، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر و الطباعة ، الرياض .

53. قدري سمية ، (2018)، **إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي** ،دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم ، مجلة التنمية البشرية ،العدد10، جامعة معسكر –وهران 2 –

54. قطامي يوسف ، (1998) ، **سيكولوجية التعلم والتعليم الصفي** ، دار الشروق .

55. قيس محمد علي ، (2014) ، **الدافعية العقلية** ، مركز ديبوتو لتعليم التفكير للنشر ، عمان .

56. لامية بوبيدي . أسماء بن تركي . سامية عدايكة ، (2019) ، **تأثيرات الإدمان الألعاب الالكترونية على التوافق النفسي للأطفال** ،مقال بمجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية ، جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي ، العدد29 .

57. لخضر بن غنام ، (2007) ، **الاشباعات الخارجية وأثرها على دافعية العمال داخل المنظمات،** دراسة ميدانية على عمال التربية بمقاطعة صالح باي ولاية سطيف ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس التنظيمي وتسيير الموارد البشرية ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمود منتوري قسنطينة .

58. ماجد محمد الزيودي ، (2015) ، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة** ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، العدد 1 .

59. ماهر إسماعيل صبري محمد يوسف ،(1999) ، **فاعلية الحوار الدرامي في تعديل الأفكار الخاطئة عن الإدمان و المخدرات لدى طلاب المرحلة الثانوي** ، دراسة تجريبية ، المؤتمر العلمي الثالث ، الجمعية المصرية للتربية العلمية .

60. محمد أحمد الرفوع ، (2015) ، **الدافعية نماذج وتطبيقات** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان.
61. محمد الأزهر بالقاسمي ، (د.س) ،**سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها** ، مجلة تنوير للعلوم الإنسانية و الاجتماعية ، العدد 9 ، جامعة برج بوعريريج – الجزائر .
62. محمد الطناحي ، (2019) ، **الألعاب الالكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة** ، ورقة دكتوره ،جامعة الدولة العربية ، ورقة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي ، القاهرة .
63. محمد بالرابح ، (2011) ، **الدافعية الإنسانية** ، مخبر تطبيقات علم النفس ، الجزائر .
64. محمد عبد مطشر اللامي ، (2020) ، **مجتمع البحث وعينته** ، محاضرات المنهج التجريبي ، المدية .
65. محمد عطية خميس وآخرون ، (2015) ،**أثر التلميحات المصاحبة للألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات** ، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية ، العدد4 .
66. محمد مصطفى حميدة ، (2012) ، **الألعاب الالكترونية مقالات متعلقة بالألعاب الالكترونية .**
67. محمد مناور المطيري، (د.س) ، **الإدمان بين الأساليب والحلول** ، وزارت الداخلية ، قطاع الأمن الجنائي ، الادارة العامة لمكافحة المخدرات ، دولة الكويت .
68. مداحي العربي . بوقصارة منصور ، (2018) ، **علاقة التفاعل الصفي بالدافعية للتعلم لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي** ، مجلة التنمية البشرية ، العدد 10 ، جامعة وهران 2.
69. مروان أبو حويجج ،(2014) ، **مدخل إلى علم النفس التربوي** ، دار البازوري العلمية للنشر والتوزيع ، عمان – الأردن –
70. مريم قويدر ،(2012)، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ،دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدمرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستر في علوم الإعلام والاتصال ، تخصص مجتمع المعلومات ، كلية العلوم السياسية والإعلام ،جامعة الجزائر –3–.
71. المزروع . ليلى بنت عبد الله ، (2007) ، **فاعلية الذات وعلاقتها بكل من الدافعية للانجاز والذكار الوجداني** ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، العدد4 .
72. ملحم .سامي محمد ، (2006) ، **مبادئ الإرشاد النفسي للمرشدين و الأخصائيين النفسيين** ، دار المناهج للنشر والتوزيع ، عمان .
73. منال عبد الرحيم حسن . فاتن علي أحمد أبو الوفا وأسماء عيد محمد عبد العلى، (د. س) ، **دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة** ، مجلة العمارة والفنون ، العدد27 ، جامعة حلون .

74. منصور رشيد عبد الرحمان و آخرون ، (2000) ، علم النفس التربوي ، مكتبة العبيدات .

75. مها حسني الشحروري ،(2008)، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)** ، دار المسيرة ،الأردن .

76. ميسوم ليلى ، (د.س) ، **إدمان الجنس في السير بين إدمان الانترنت والاضطراب الجنسي** ، قسم العلوم الاجتماعية ، جامعة تلمسان .

77. نجلاء إبراهيم أبو الوفا ، (د.س) ، **الخصائص السيكومترية لمقياس دافعية التعلم لدى طالبات المرحلة الثانوية** ، كلية التربية ، جامعة الأردن .

78. نعيم محمد ناجي السيد رزق ، (2021) ،**أثر ممارسة الألعاب الالكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي** ،مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة .

79. النوايسية . فاطمة عبد الرحيم ،(2015) ، **أساسيات علم النفس** ،دار المناهج للنشر والتوزيع ، عمان .

80. نورالدين زمام. صباح سليماني ، (2013) ، **تطور مفهوم التكنولوجيا واستخداماته في العملية التعليمية** ، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية ، العدد11 ، جامعة محمد خيضر بسكرة (الجزائر).

81. هناء صادق البدران. هناء عبد النبي العبادي ، (2020) ،**قياس إدمان التسوق لدى طلبة قسم الإرشاد النفسي والتوجيه التربوي** ، مجلة رماح للبحوث والدراسات ، كلية التربية للعلوم الإنسانية ،العدد 44، جامعة البصرة العراق .

- **المراجع الأجنبية :**

82. Liu , D ., X ., and santhanam , h .2013 , **'' Digital games and beyon : what happens when players science''** , 37 (1) , 111- 124.

83. Semonk emb : **global social media users pass3.5 billion** , 17/07/2019.

الملاحـق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

جامعة محمد خيضر بسكرة .

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية .

قسم العلوم الاجتماعية

تخصص إرشاد وتوجيه .

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته :

نحن بصدد دراسة حول " **الألعاب الالكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى تلاميذ ثانوي**" ، نقدم لك عزيزي التلميذ وعزيزتي التلميذة مجموعة من العبارات التي تخدم دراستنا التي نريد منكم الإجابة عليها بوضع إشارة **(×)** أمام الاختيار المناسب يرجى الإجابة على جميع أسئلة المقياس ،وبكل دقة وأمانة خدمة للبحث ، وتأكدوا أن هذه المعلومات تبقى سرية وستستخدم لغرض علمي ، وشكرا لكم مسبقا على تعاونكم معنا .

البيانات الشخصية :

ثانوية : .....

الجنس : ☐ **ذكر.**

☐ **أنثى.**

الشعبة: ☐ **جذع مشترك آداب.**

☐ **جذع مشترك علوم تجريبية.**

السن :..... / السنة الدراسية :.....

معيد ☐ **غير معيد** ☐

مقياس الألعاب الالكترونية :

– هل تقتني الألعاب الالكترونية العنيفة (DV– DVD) عن طريق :

الشراء ☐ الإعارة ☐ شراء وإعارة ☐

على أي جهاز تمارس الألعاب الالكترونية العنيفة ؟

قاعات اللعب ☐ Play station ☐ جهاز الحاسوب ☐ في المنزل ☐

فضاء الانترنت ☐

– أذكر أهم الألعاب الالكترونية العنيفة التي تحب ممارستها باستمرار :

……

……

الرقم	البنود	الاختيارات			
		دائما	غالبا	أحيانا	أبدا
1	لا أشعر بالوقت وأنا أمارس الألعاب الالكترونية العنيفة				
2	لا أشعر بالملل أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة فالوقت يمضي بسرعة				
3	لا أتحكم في تحديد ساعات اللعب أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة.				
4	أندمج مع الألعاب الالكترونية العنيفة لدرجة أني لا أشعر بشخص يناديني				

5	أتفاعل نفسيا عند ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بناءا على حالة البطل				
6	إذا كانت اللعبة مثيرة أحس أنني داخل اللعبة				
7	تعلقي بالبطل يجعلني أشعر إن إصابته حدث لي شخصيا				
8	أجد مشاهد العنف التي أتفاعل معها أكثر هي القتل والتخريب				
9	يعجبني دور البطل المتفوق على الآخرين بالقوة				
10	مشاهد العنف التي أتفاعل معها أكثر هي القتل والتخريب				
11	أثناء اللعب أشعر أنني البطل الذي يحارب العدو وعلى قتل الشخصية المطلوبة .				
12	أتفاعل مع مصارعة بطل القصة من أجل تفريغ شحنة العنف				
13	أنتظر بشغف وقت ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة				
14	تعودت على الألعاب الالكترونية العنيفة لدرجة أني أتوتر إذا لم أمارسها				
15	أشعر برغبة ملحة في العودة لممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة كلما حاولت التوقف				
16	أشعر أن الألعاب الالكترونية العنيفة تجذبني إليها				

17	أنسى واجباتي المدرسية إذا شرعت بممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة				
18	لا أحبذ ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بشكل جماعي				
19	أستمتع أكثر عندما أنفرد لوحدي لممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة				
20	أنعزل عند ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة حتى لا يزعجني أحد				
21	أحبذ أن يكون لي جهاز خاص بي فقط للعب				
22	أفضل اللعب وحدي حتى أركز أكثر				
23	أنزعج عند معاقبتي بالحرمان من ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة				
24	تعطل جهاز اللعب يشعرني بالملل				
25	أنزعج عند مقاطعة اللعب بالكلام				
26	التوقف عن اللعب فجأة بسبب خلل في الجهاز يشعرني بالقلق والتوتر				
27	أشعر بضياع شي مهم إذا لم أمارس الألعاب الالكترونية العنيفة				

ملحق 02

مقياس دافعية التعلم .

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته :

عزيزي التلميذ نحن بصدد دراسة حول " **الألعاب الالكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى تلاميذ ثانوي**" ، نقدم لك عزيزي التلميذ وعزيزتي التلميذة مجموعة من العبارات التي تخدم دراستنا التي نريد منكم الإجابة عليها بوضع إشارة **(×)** أمام الاختيار المناسب يرجى الإجابة على جميع أسئلة المقياس ،وبكل دقة وأمانة خدمة للبحث ، وتأكدوا أن هذه المعلومات تبقى سرية وستستخدم لغرض علمي ، وشكرا لكم مسبقا على تعاونكم معنا .

رقم	الفقرات	أوافق تماما	أوافق	لا أدري	غير موافق	غير موافق تماما
1	أبذل جهدا كبيرا للوصول إلى ما أريد					
2	التعلم يحقق لي مستقبلا زاهرا ومهنة محترمة					
3	أهتم بالقيام بمسؤولياتي في المدرسة					
4	مهما يقدم لي من مسائل دراسية فاني أستطيع التعامل معها					
5	المثابرة مهمة في أدائي					

	لأعمالي					
6	التعلم يضمن لي الحصول على علامات جيدة والتفوق على زملائي					
7	أواجه المواقف الدراسية المختلفة بمسؤولية تامة					
8	أجد حلا لكل مشكلة تواجهني					
9	عندما أبذل جهدا في حل تمرين أعتبره مضيعة للوقت .					

10	التعلم يتضمن لي الحصول على علامات جيدة والتفوق على زملائي					
11	أرغب في المواقف الدراسية المختلفة بمسؤولية تامة					
12	إذا واجهت أمر جديد أعرف كيف أواجهه					
13	لا أترك عملي عندما أفشل					
14	التعلم يسمح لي بالمساهمة في تطوير البلاد					
15	أنفذ ما يطلبه مني المعلم بخصوص الواجبات المدرسية					
16	لدي أفكار كثيرة استخدمها للتعامل مع المشكلات التي تصادفني في القسم					
17	أكون سعيدا عندما أطول في حل مشكلة					
18	التعلم يحقق لي النجاح في الحياة					
19	أقوم بما يطلب مني من أعمال على أحسن وجه					
20	أعرف كيف أتصرف مع المواقف الجيدة					

21	الاستمرار والمثابرة من أنسب الطرق لحل المشكلات الصعبة					
22	التعلم يزيد من خربات وتفوقي					
23	أستعمل الدقة في أداء نشاطاتي الدراسية					
24	عندما أبذل مجهودا أنجح في حل المشكلات الصعبة					
25	أشعر بالرضا أثناء مواصلة عملي لفترات طويلة					
26	أعمل بجدية لتحسين أدائي في القسم					
27	أعتمد على قدراتي الذاتية لمواجهة الصعوبات					
28	أفضل التفكير بجدية لساعات طويلة					
29	أهتم بالأعمال التي تتطلب البحث والتفكر					
30	أثق في أعمالي المنجزة					

Group Statistics

	sexe	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Intemper	fem	34	67,0294	15,92308	2,73079
	mal	39	72,2564	15,15311	2,42644
Motiv	fem	34	106,7059	11,71513	2,00913
	Mal	39	103,0000	13,74773	2,20140

Correlations

		Intemper	Motiv
intemper	Pearson Correlation	1	-,085
	Sig. (2-tailed)		,474
	N	73	73
Motiv	Pearson Correlation	-,085	1
	Sig. (2-tailed)	,474	
		73	73

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Intemper	Equal variances assumed	,135	,714	-1,436	71	,155	-5,22700	3,64051	-12,48597	2,03197
	Equal variances not assumed			-1,431	68,564	,157	-5,22700	3,65305	-12,51547	2,06147
Motiv	Equal variances assumed	1,215	,274	1,230	71	,223	3,70588	3,01341	-2,30269	9,71446
	Equal variances not assumed			1,243	70,969	,218	3,70588	2,98039	-2,23690	
9,64866										

$$R = -0.085$$

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	40	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items

,925	27

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,880
		N of Items	14[a]
	Part 2	Value	,877
		N of Items	13[b]
	Total N of Items		27
	Correlation Between Forms		,705
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,827
	Unequal Length		,827
	Guttman Split-Half Coefficient		,827

Group Statistics

	VAR00029	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
ادمان	bas	12	48,5833	10,94996	3,16098
	haut	12	90,1667	11,03575	3,18575

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR00031	Equal variances assumed	,036	,852	-13,323	22	,000	-33,08333	2,48315	-50,89056	-27,93359
	Equal variances not assumed			-13,323	21,181	,000	-33,08333	2,48315	-50,89059	-27,92202

V1 * group Crosstabulation

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
V1 * group	73	100,0%	0	0,0%	73	100,0%

أنثى	Count	9	24	2	35
	% within V1	25,7%	68,6%	5,7%	100,0%
	% of Total	12,3%	32,9%	2,7%	47,9%
ذكر	Count	7	28	3	38
	% within V1	18,4%	73,7%	7,9%	100,0%
	% of Total	9,6%	38,4%	4,1%	52,1%

Total	Count	16	52	5	73
	% within V1	21,9%	71,2%	6,8%	100,0%
	% of Total	21,9%	71,2%	6,8%	100,0%

Crosstabes :

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
V1 * group	73	100,0%	0	0,0%	73	100,0%

V1 * group Crosstabulation

			Group			
			Bas	moyen	Haut	Total
V1	أنثى	Count	9	24	2	35
		% within V1	25,7%	68,6%	5,7%	100,0%
		% of Total	12,3%	32,9%	2,7%	47,9%
	ذكر	Count	7	28	3	38
		% within V1	18,4%	73,7%	7,9%	100,0%
		% of Total	9,6%	38,4%	4,1%	52,1%
Total		Count	16	52	5	73
		% within V1	21,9%	71,2%	6,8%	100,0%
		% of Total	21,9%	71,2%	6,8%	100,0%