الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

إعداد

منير قهلوز فاطمة عرقابي

جامعة باتنة - الجزائر

Doi: 10.33850/ejev.2020.73457

استلام البحث : ٢٢ / ١ /٢٠٢٠ قبول النشر: ٦ / ٢ / ٢٠٢٠

المستخلص:

تهدف الدراسة لمعرفة علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي في البحث، وتمثلت الأداة المستخدمة في البحث في أداة الاستبيان، وشملت عينة الدراسة ٣٠ فردا من أولياء التلاميذ حيث تم ملأ الاستبيان من طرفهم، وتوصلت الدراسة الى أن هناك تراجع في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة وذلك راجع لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس، لذا فانه توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.

الكلمات المفتاحية: الالعاب الالكترونية، التحصيل الدراسي.

Abstract:

The aim of our study is to know the relationship of electronic games with the academic achievement of primary school schoolboys, the researcher used the descriptive method in the research, he used the questionnaire tool to achieve this work, the sample of the study contains 30 parents of schoolboys. Where the questionnaire was completed by them, the study found that there is a decline in the level of study in the sample, due to the fact that they spend most of their free time playing Instead of paying attention to revise their courses, so there is a statistically significant relation between electronic games and academic achievement.

Keywords:electronicgames, academicachievement.

مقدمة:

في ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع، يجد الافراد انفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة، وهذا من خلال ما تزودهم به هذه التكنولوجيا ايضا من فرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فالأطفال هم اكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف.

و يمضي أغلب الأطفال وقتهم في اللعب، والذي يعتبر من الأنشطة المُحببة إليهم، حيث ظهرت في السنوات الماضية الألعاب الإلكترونية وانتشرت انتشاراً سريعاً وغزت معظم البيوت وأصبحت بمتناول الأطفال ومعظمها بشكلٍ مجاني، بل أصبحت شغلهم الشاغل واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم وباتت تشكلُ هوساً للكبار والصغار.

يرى البعض ان ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية يساعد على تنمية القدرات الذهنية الاخرى كالقدرة على مزامنة حركة الاعين مع اليدين والقدرة على القيام بعدد من المهام في الوقت ذاته، بالإضافة الى القدرة على التخطيط وادارة الموارد وسرعة البديهة والتحليل والعديد من الفوائد في تنمية العقل والقدرات الذهنية المختلفة والتي تختلف بحسب الالعاب التي يمارسها الاشخاص.(لقويدر،٢٠١٢).

كما يرى (الانباري، ٢٠١٠) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

و يذكر (الانباري، ٢٠١٠) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، ٢٠٠٢) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

ذكرت**(ماي،٢٠١٠)** أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم. وفي هذا السياق يروي **(أبو العينين، ٢٠١٠)** أنه أثناء وجوده في أحد

محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامات الغضب ونهر طفله أمامه، فسأله عن السبب في ذلك فقال له: إن طفله لم يَعُد يتواجد في المنزل، فما إن يأتي إلى البيت قادمًا من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية، ويستمر هناك لأكثر من خمس ساعات، فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، حتى إنه قال إن مستواه الدراسي قد تأخر منذ أن عرف الطريق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية. كما يخبر **(أبو العينين، ٢٠١٠)** أنه رأى بنفسه أطفالا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية.

موضوع الدراسة:

يتعرض هذا البحث لدراسة الى الالعاب الإلكترونية من حيث تعريفها وتصنيفها، كما تطرقنا ايضا في هذه الدراسة الى اثر الالعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى عينه من التلاميذ في المدرسة الابتدائية وذلكم من خلال ما اقتبس من دراسات سابقه في هذا الموضوع.

مشكلة البحث:

في بداية سنة ١٩٧٠ اصبحت الالعاب الإلكترونية مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب والاطفال حيث اصبح كثير منهم يقضون اوقات هامة في اللعب لطلب الراحة والاستجمام وقد اثبتت معظم الدراسات ان اغلبية الالعاب التي يلعبها الاطفال تميل الى العنف والحرب والقتال، بحيث القت هذه الانواع من الالعاب الإلكترونية رواج كبيرا في السنوات الأخيرة خاصه في البلدان العربية، ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والاطفال وتقرب المسافات في ما بينهم، اضافه الى ما تتصف به من مميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث اصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها بالإضافة الى ذلك فهي سهله المنال، بإمكانك ممارستها وانت ماشيا او جالسا، في المنزل في القطار وفي اي مكان، وحدك او مع اصدقائك وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول وحاسوب المكتب، عبر الشبكة العنكبوتية والعاب اللوحات، كما نجدها في قاعات خاصه بألعاب الفيديو.

ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو اثر الالعاب الالكترونية فالاتجاه الاول يرى ان مثل هذه الالعاب تعرض الاطفال لأخطار جدية، هذه الاخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية واجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تتسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال، اما الاتجاه الثاني فيرى ان الالعاب الالكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في التعلم والتعليم، فتساعد في تطوير استراتيجية قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجية الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، وهذا يبين الفرضية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية القائمة حول أثر هذه الالعاب على السلوكيات لدى الأطفال .

تأتي هذه الدراسة كمحاولة لإبراز أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ في الجزائر والوطن العربي، من هنا فان الإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور اساسا حول معرفة الاثر بين الالعاب الالكترونية والالعاب المحوسبة على التحصيل الدراسي لدى الاطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر والذين تتراوح اعمارهم بين٧ سنوات و١٢ سنه، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

- **هل توجد علاقة بين الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟**

فرضية البحث:

- توجد علاقة ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة(٠.٠٥) بين التعليم الالكتروني والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

اهمية البحث:

- تعزيز ميدان الدراسات والبحوث بدراسة حديثة في تحديد اثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى فئة تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- تكمن الاهمية كذلك التعرف على موضوع الالعاب الالكترونية وتوضيح الاثر الذي يتركه على التحصيل الدراسي بشكل اساسي وابراز النتائج من خلال الاجابة عن التساؤلات المطروحة، وكذا تقديم اضافة علمية في التخصص.

هدف البحث:

- تتناول هذه الدراسة بحث تأثير الالعاب الالكترونية باعتبارها متغيرا مستقلا على التحصيل الدراسي باعتباره متغيرا تابعا، بهدف التعرف على طبيعة الاثر الذي يتركه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- الاطلاع على واقع الالعاب الالكترونية بين اوساط التلاميذ.
- محاولة الخروج بنتائج علمية من خلال الدراسة التطبيقية وطرح توصيات كمساهمة في إثراء الحلول العملية لظاهرة الادمان على الالعاب الالكترونية.

عينة البحث:

تعرف العينة على انها "هي الجزء الذي يختارها الباحث وفق طرق محددة وتستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالألاف."
(هناء عاشور،2014 .ص- 34)

وعليه فقد اخترت كعينة لهذه الدراسة ٣٠ فردا من اولياء التلاميذ، والذين يستخدم ابنائهم المتمدرسين في الطور الابتدائي الالعاب الالكترونية من اجل معرفة علاقتها بالتحصيل الدراسي.

وتوضح الجداول صفات العينة.

جدول رقم ٠١: يبين توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس.

العينة	التكرار	النسبة
الذكور	١٥	%٥٠
الاناث	١٥	%٥٠
المجموع	٣٠	%١٠٠

جدول رقم ٠٢: يبين توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للاب والام.

المستوى	الاب		الام		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
ابتدائي	٣	١٠	٢	٦.٦٦	٢.٥	8.33
متوسط	٩	٣٠	٦	٢٠	٧.٥	٢٥
ثانوي	١٢	٤٠	١٠	٣٣.٣٣	١١	٣٦.٦٦٥
جامعي	٦	٢٠	١٢	٤٠	٩	٣٠
المجموع	٣٠	١٠٠	٣٠		٣٠	١٠٠

يوضح الجدول رقم ٠٢ توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للاب والأم، اذ يتضح لنا ان المستوى الجامعي للاب يمثل ٢٠% بينما المستوى الثانوي ٤٠% في حين المستوى الابتدائي ١٠ % اما الام في المستوى الجامعي نجد النسبة ٤٠ % في حين المستوى الابتدائي ٦.٦٦ % وعليه فان نسبة الاولياء الذين لديهم مستوى جامعي اعلى من الاولياء الذين لديهم مستوى ابتدائي.

منهج الدراسة:

إن الدراسة الحالية تهدف إلى معرفة العلاقة بين الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، وتبعا لبعض المتغيرات فإن المنهج الوصفي هو الملائم لطبيعة هذه الدراسة، ويقصد بالمنهج الوصفي "اسلوب يعتمد دراسة الواقع او الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبر عنها تعبيرا كيفيا او كميا" (شحاتة والنجار،٢٠٠٣،ص ٣٠١).

حدود الدراسة :

الحدود الموضوعية:

تتطرق هذه الدراسة فقط إلى الكشف عن علاقة الالعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

الحدود الزمانية :

أجريت هذه الدراسة خلال الفترة الاخيرة للفصل الدراسي الاول من السنة الدراسية ٢٠٢٠/٢٠١٩ م

الحدود المكانية :
اقتصر إجراء هذه الدراسة على طلاب مدرسة ابتدائية واحدة بمدينة الجزائر .
أدوات جمع البيانات:
إن تحديد مشكلة البحث ونوعيتها وتحديد مفاهيمها في تراثها العلمي والمعرفي، وتحديد مجتمع البحث
في جانبه الميداني وإبراز خصائصه وإطار نظري بحاجة إلى خطوات عملية تستهدف الإجابة على
مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا حول "اثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ" ولن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث بقدر الإمكان، ثم معالجة هذه الحقائق والمعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحثان لدراستها وقد عرفت مناهج البحوث التربوية عدة طرق لجمع معلوماتها اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة، وقد اعتمدنا منها:

- **الاستبيان أو الاستمارة:**

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث والمبحوث ووسيلة لجمع الحقائق والمعلومات، يعتمد على
استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته، وذلك قصد الإجابة على
تساؤلات الباحث. **احمد حلمي جمعة واخرون ١٩٩٩،ص١٧٤.**
وهو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن
طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مقدما، وذلك بهدف التعرف على حقائق معينة، أو وجهات نظر المبحوثين واتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل والمؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات سلوكية معينة. **سمير محند حسن، ١٩٨٣، ص١٧٨.**
ويعرفه محمد" زيان عمر" على أنه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا وترسل بواسطة البريد، أو
تسلم إلى الأشخاص المختارين لتسجيل إجاباتهم على ورقة الاستمارة، ثم إعادتها ثانية وبواسطتها يمكن
.التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع، أو التأكد من معلومات متعارف عليها، لكنها غير مدعمة بحقائق **محمد زيان عمر، ١٩٨٨، ص ٢٩٢.**
وصف الاستمارة: اعتمدنا على استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للبحث

وتم توزيعها على مفردات العينة وقد تم صياغتها على النحو التالي:

ملاحظة:

نحيطكم علما ان المعلومات المدرجة لاستعمالها لأغراض علمية، كما نرجو منكم الاجابة بكل صدق وموضوعية والرجاء وضع (x) امام الاجابة الصحيحة.

أولا: اقبال التلميذ على الالعاب الالكترونية من منظور الاولياء.

الرقم	السؤال	نعم	لا
1	هل يلعب طفلك الألعاب الالكترونية		
2	هل يستجيب الطفل لك عندما تطلب منه ترك الجهاز		
3	هل يهمل الطفل واجباته الدراسية بسبب قضائه معظم وقته في الألعاب الالكترونية		
4	هل يقلد الطفل الألعاب الالكترونية		
5	هل يفضل الطفل الألعاب الالكترونية على تناول الطعام		
6	هليسمحطفلكللأفراد الآخرين مشاركته اللعب معه		

ثانيا: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الرقم	السؤال	نعم	لا
٧	هل تأثر الالعاب الالكترونية على مردود طفلك الدراسي؟		
٨	هل يستجيب لك التلميذ عندما تطلب منه ترك الجهاز والقيام بواجباته المدرسية؟		
٩	هل يقضي طفلك وقتا طويلا في اللعب مهملا واجباته المدرسية؟		
١٠	هل ترى ان استخدام الالعاب الالكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ؟		
١١	هل ترى ان الألعاب الالكترونية تحسن من مردود التحصيل الدراسي لطفلك؟		
١٢	هل ترى ان الحد من الالعاب الالكترونية يساهم في تحسين مردود الطفل في التحصيل الدراسي؟		

مصطلحات الدراسة

اللـــعب:

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعنيانتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا.

ويعرفه سالين وزيمرمان بانه "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي" (سالين و زيمرمان 2004،ص٨٠).

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل".

الألعاب الإلكترونية

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أوعلى شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحتتمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.

يعرفها (سالين وزيمرمان، ٢٠٠٤،ص٨٦) بأنها "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ".

تصنيف الالعاب الالكترونية:

تصنف الالعاب الالكترونية من حيث فئة مستخدميها والهدف منها الى ثلاث انواع رئيسية وهي:

١- **العاب الذكاء:** يرتكز مضمون هذه الالعاب على العقل والتفكير المنطقي في اتخاذ القرارات، وتحتاج الى تفكير كبير للتعامل معها مثل لعبة الشطرنج الالكترونية.

٢- **العاب الاثارة والمتعة:** تسعى هذه الالعاب لتقديم التسلية وملء اوقات الفراغ ، وترتكز على تفاعل اللاعبين معها حيث تندرج مستوياتها من السهولة للصعوبة، وما يميزها عن غيرها انها جذابة بشكل كبير لكثرة استخدامها للصور والاصوات مما يستهوي الاطفال.

٣- **الالعاب التعليمية:** تهدف هذه الالعاب للجمع بين المتعة واللعب والموازنة بينهما، وتقوم بنقل المعلومة لمن يلعبها بأسلوب مسل وتغطي الكثير من المجالات كالرياضيات، والتاريخ والعلوم واللغات وغيرها، ومن الامثلة عليها الالعاب التي تختص بتعليم الاطفال الحروف والارقام وكيفية كتابتها.(سعاد ومرزوق،٢٠١٦، ص٦٥)

ايجابيات الألعاب الإلكترونية:

لكل اختراع وتطوّر فوائد جمّة وأثر إيجابي، كذلك الحال في الألعاب الإلكترونية والتي أكّد خبراء من خلال دراسات عديدة بأنها آلة وآلية لها أهمية تنعكس إيجاباً على الأطفال، منها:

- الإبداع ، تنمية الذكاء، الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمُعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة.
- تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمرٌ مهم بالنسبة للأطفال، وتُساعد أيضاً في التركيز والخيال
- تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير
- تحسين المهارات الإدراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما والتركيز
- القيام بعدة مهام في آن واحد
- المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد وتنمية الذاكرة

ومع جملة هذه الإيجابيات يرى مستشارو العلوم الاجتماعية بأن الألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية من خلال توظيف هذه التقنية الحديثة للإنخراط بالمجتمع أكثر.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

ولأن لكل فعل ردة فعل فإن للألعاب الإلكترونية آثار سلبية كذلك على الطفل، خاصة ما إذا وصل حبه لها حدّ الهوس والإدمان على ممارستها، ومن هنا يرى البعض بأن هذه السلبيات أشد أثراً وتأثيراً لكونهم في مرحلة عمرية حساسة يرسخ فيها العديد من الأفكار والسلوكيات. ومن هذه السلبيات:

- التأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل .
- اصابة الأطفال بالإنطواء والكآبة ، خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان .
- تنمية مهارات العنف والعداونية
- التركيز على التسلية والاستمتاع أكثر من التعليم
- تعليم أساليب ارتكاب الجريمة
- اصابة الطفل بالتوحد والعزلة ، وصعوبة التواصل مع المجتمع .
- التأثير الضار على العيون وضعف النظر ، المخ .
- تعليم أمور النصب والاحتيال
- التأثير على التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها

• أضرار صحية مثل: آلام الرقبة والظهر ضعف النظر والتأثير على نمو العظام وكذلك سوء التغذية
• أضرار ثقافية ودينية
الجدير بالذكر هنا أن هذه السلبيات تصل إلى أعلى مستوياتها في ظل غياب رقابة الوالدين وإدمان الطفل على مثل هذه الألعاب التي يروّج بعضها إلى العنف وممارستها في جميع الأوقات.

التحصيل الدراسي:

وردت عدة تعاريف له، نذكر منها مايلي:
نجد في قاموس علم النفس هذا التعريف : " بأنه مستوى محدد من الإنجاز أو الكفاءة أو الأداء في العمل المدرسي أو الأكاديمي، يُجرى من قبل المدرسين أو بواسطة الاختبارات المقننة" .
و يعرفه وبستنر على أنه "أداء الطالب لعمل ما من ناحية الكم أو الكيف."
يمكن تعريفه على انه: انجاز او كفاءة في الاداء لمهارة او معرفة.(جود،ايفانزك.م.١٩٧٣م).
و يقول روبير لافون : " التحصيل الدراسي يعني المعرفة التي يتحصل عليها الفرد من خلال برنامج مدرسي قصد تكيفه مع الوسط و العمل المدرسي."
يعرفه الدوسقي ١٩٨٨:"هو المعرفة والمهارة حال قياسها" (أمل فتاح زيدان،٢٠١٩، ص٢٧١)

أنواع التحصيل الدراسي:

يختلف التحصيل الدراسي من تلميذ لأخر، حسب اختلاف قدراتهم العقلية والإدراكية وميولاتهم النفسية والاجتماعية، ومن ثم فإننا نميز غالبا نوعين من التحصيل لدى التلاميذ حسب استجابتهم لموادهم الدراسية.

١- التحصيل الجيد :

أداء التلميذ يكون مرتفع عن معدل زملائه في نفس المستوى وفي نفس القسم ، ويتم باستخدام جميع القدرات والإمكانيات التي تكفل للتلميذ الحصول على مستوى أعلى لأداء التحصيل المرتقب منه ، مما يمنحه التفوق على بقية زملائه ، فالفرد المتفوق دراسيا تحصيله مرتفع عن المتوقع وحسب " عبد الحميد عبد اللطيف " التحصيل الد ارسي الجيد عبارة عن سلوك يعبر عن تجاوز أداء الفرد للمستوى المتوقع". أي أن الفرد المفرط في التحصيل يستطيع أن يحقق مستويات تحصيلية ومدرسية تجاوز متوسطات أداء أقرانه من نفس العمر العقلي، ويتجاوزهم بشكل غير متوقع.

٢- التحصيل المتوسط :
وهي الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ في الإمكانيات التي يمتلكها ، ويكون أداءه متوسط ودرجة احتفاظه واستفادته من المعلومات متوسطة.

٣- التحصيل الدراسي المنخفض:
هنا يكون فيه أداء التلميذ أقل من المستوى العادي بالمقارنة مع بقية زملائه فنسبة استغلاله واستفادته مما تقدم من المقرر الدراسي ضعيفة إلى درجة الانعدام ، وهنا يكون استغلال المتعلم لقد ارته العقلية والفكرية ضعيفا على الرغم من تواجد نسبة لا باس بها من القد ارت، ويمكن أن يكون هذا التأخر في جميع المواد وهو ما يطلق عليه بالفشل الدراسي العام ، لان التلميذ يجد نفسه عاجزا عن فهم ومتابعة البرنامج الدراسي رغم محاولته التفوق على هذا العجز، أو قد يكون في مادة واحدة أو اثنين فيكون نوعي ، وهذا على حسب قد ارت التلميذوإمكانياته. (لوناس حدة، ٢٠١٣، ص١٨)

العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:
يتأثَّر التحصيل الدراسي بمجموعة من العوامل تُؤثِّر عليه سلبًا أو إيجابًا، ولأهمية تلك العوامل ودورها في تحديد نقاط الضعف والقوة في البرامج التعليمية والتربوية، فقد ورد لها العديد مِن الدراسات التي أظهرتْ نتائجها حول "تحصيل الطلبة في العلوم واتجاهاتهم الحالية نحوها، ووعيهم بقدرتهم على النجاح فيها، كمتنبئات في اتجاهاتهم المستقبلية نحوها"، مثل دراسة (الوهر والحموري، ٢٠٠٨).
ويشير (مصطفى، ٢٠٠١) إلى "أن التأخُّر الدراسي يرجع في الأساس إلى عدم ملاءمة البرامج التعليمية، وطبيعة تنفيذها، يرتبط بعدد من العوامل البشرية المادية والبيئية"، كما "تُظهر نتائج الأبحاث وجود علاقة ارتباطية موجبة بين أنماط التعلُّم والتحصيل، وقد تبيَّن أن النمط المستخدم في التعلُّم يُؤثِّر في مستوى التحصيل (Dajani,1999) فعندما يتوافق نمط التعلُّم عند المتعلم ونمط التعلُّم المستخدَم مِن قِبَل المعلم، فإن التحصيل بلا شكٍّ يرتفع بشكل ملموس، وتزداد سرعة المتعلم على الاكتساب والاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول من الزمن وأثرها وتصنيفها بشكل فعال"؛ (الزغول والمحاميد، ٢٠٠٧).
ويُلاحظ أن الدراسات التربوية تشير إلى أثر عامل ما مِن العوامل السابقة في التحصيل، ويحددها (حمدان، ١٩٩٦) فيما يلي: "المعلم والمتعلم والمناهج، وكلها تتفاعل وفق الموقف التعليمي."
ومن تلك العوامل طريقة التدريس: يشير (عابد، ٢٠٠٨) إلى أن اختيار طريقة التدريس المناسبة، والأنماط السلوكية التعليمية هي من أهم الأسباب التي تُؤثِّر على التحصيل."

الدراسات السابقة:

الدراسة الاولى:

مذكرة ماستر لأميرة مشري (٢٠١٧) والتي هدفت الى الكشف عن اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من اولياء التلاميذ بمدينة ام البواقي، وتكونت العينة من ١٠٠ مفردة من اولياء التلاميذ ذكور واناث وقد توصلت الى نتائج اهمها:

- ان اغلب التلاميذ يستخدمون الالعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الاولياء.
- ان اغلب الاطفال يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الاولياء.
- الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك الى الافراط في استخدام الالعاب.

الدراسة الثانية:

دراسة (سميحة،٢٠١٦) والتي هدفت الى معرفة مدى تأثير الالعاب الالكترونية على سلوكيات الاطفال في الجزائر ومن ابرز نتائج الدراسةان هناك علاقة ارتباطية بين الالعاب الالكترونية والعنف الذي يتجلى من خلال:الحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل:الصفع، الضرب، الحرق.... فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة انه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الالعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من العاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين اجيال تتميز بالعنف والعدوان خاصة في البلدان العربية.

الدراسة الثالثة:

أطروحة دكتوراه حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، من إعداد أحمد فلاق، ٢٠٠٩، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2008

تمحورت إشكالية هذه الأطروحة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

هدفت الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل

تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري، بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر .وسعت إلى معرفة مدى تأثر الطفل الجزائري بالقيم المحتوية في هذه الألعاب.

ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات وذلك من خلال التحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرق في الجانب التطبيقي إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة

وخلاصة عامة لمختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

تفريغ وتفسير البيانات:

عند معالجه البيانات احصائيا باستخدام معامل الارتباط بيرسون ظهرت القيمة المحسوبة (٠.٤٢) وهي دالة احصائيا تحت مستوى الدلالة (٠.٠٥) بالمقارنة بالقيمة الجدولية لمعامل الارتباط بيرسون وهذا يدل على ان هناك علاقة طردية موجبة وكلما زاد التلاميذ من استخدام الالعاب الالكترونية زاد تدني مستواهم في التحصيل الدراسي والعكس بالعكس، وبذلك لا شك ان استخدام التلاميذ للتكنولوجيا الحديثة امر لابد منه، ولكن التلاميذ لا يدركون سلبيات الألعاب الالكترونية وتعود مسؤولية ذلك الى الاولياء بحيث بإمكانهم اقتناء الالعاب الالكترونية المناسبة واستخدامها من طرف ابنائهم في اوقات مخصصة من اجل التقليل والحد من الاضرار الناجمة عنها.

المناقشة:

ففي العينة نسبة كبيرة اثبتت بأن التلاميذ يكثرون من اللعب بالألعاب الالكترونية وهكذا نكون قد اثبتنا بانه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

عن طريق أداة الدراسة اكدت نسبة كبيرة من العينة أن هناك تأثيرا سلبيا على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على الاهتمام بدروسهم. كذلك على حسب رأي العينة بأن الأطفال لا يميلون إلى الألعاب التعليمية لأنها تعرض بطريقة مملة لا يوجد فيها أي تشويق وكثيرا ما تكون مكررة على عكس الألعاب الأخرى بما فيها العنيفة حيث تعرض بطريقة مشوقة يتحمس الأطفال في الاستمرار في اللعب فيها.

التوصيات:

١- توعية الاسر على خطورة اثار الالعاب الالكترونية.

2-على الاولياء تحديد اقات معينة للعب بالألعاب الالكترونية مع مراعاة نوع الالعاب التي يجب ان يتم

اختيارها بدقة وذلك من اجل التنشئة السليمة لطفالنا.

3- تفعيل البرامج المدرسية في توعية الأطفال عن مدى التأثير السلبي الذي ينتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المقترحات:

- اجراء دراسة حول سلبيات الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على التلاميذ من جميع النواحي.

- اجراء دراسة حول ايجابيات الالعاب الالكترونية التعليمية وتوظيفها من طرف المسؤولين عن في حقل التعليم.

المراجع:

١- شحاتة،حسن النجار،زينب ،**معجم المصطلحات التربوية والنفسية**، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ٢٠٠٣.

٢- سمير محند حسن، **بحوث الاعلام. الاسس والمبادئ**، القاهرة، عالم الكتب،١٩٨٣.

٣- أمل فتاح زيدان:**مجلة التربية والتعليم**،المجلد ٩١، العدد١٩، ٢١١٩.

٤- محمد زيان عمر، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ١٩٨٨.

٥- احمد فلاق:**الطفل الجزائري والعاب الفيديو**، دراسة في القيم والمتغيرات، اطروحة دكتوراه،قسم
علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام. جامعة الجزائر،٢٠٠٨-٢٠٠٩.

٦- لقويدر مريم:**اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال**، مذكرة ماجيستير،كلية العلوم السياسية والاعلام،جامعة الجزائر ٠٣، ٢٠١١/٢٠١٢.

٧- اميرة مشري: **اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي ابن مهيدي ام البواقي،٢٠١٦/٢٠١٧.

٨- حسني، إلهام :**ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع**، جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩. الاحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ - ٥ مايو ٢٠٠٢.

٩- أبو العينين علاء: **حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام**، تم استعراضه بتاريخ ٢٥اكتوبر ٢٠١١ على الرابط
(http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502)

١٠-الانباري باسم: **نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية**، تم استعراضه بتاريخ ٢٠١١/١٢/٢٢ على الرابط
(http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic)

١١-هيل، كليفور دنقلا عن (مي.Mai): **سلبيات وإيجابيات الالعاب الالكترونية**، تم استعراضه بتاريخ ٢٠١١/١١/٢٣ على الرابط
(http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic)