



جمهورية العراق
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الموصل / كلية الآداب
مجلة آداب الرافدين

مَجَلَّةُ

آدَابِ الرَّافِدِيْنَ

مجلة فصلية علمية محكمة

تصدر عن كلية الآداب - جامعة الموصل

ملحق

العدد التاسع والثمانين / السنة الثانية والخمسون

مُحَرَّم - ١٤٤٤ هـ / آب ١٨ / ٢٠٢٢ م

رقم إيداع المجلة في المكتبة الوطنية ببغداد : ١٤ لسنة ١٩٩٢

ISSN 0378- 2867

E ISSN 2664-2506

للتواصل: radab.mosuljournals@gmail.com

URL: <https://radab.mosuljournals.com>



المجلة العراقية للدراسات والبحوث

مجلة محكمة تعنى بنشر البحوث العلمية الموثقة في الآداب والعلوم الإنسانية

باللغة العربية واللغات الأجنبية

ملحق العدد: التاسع والثمانين السنة: الثانية والخمسون / محرم - ١٤٤٤هـ / آب ٢٠٢٢م

رئيس التحرير: الأستاذ الدكتور عمار عبداللطيف زين العابدين (المعلومات والمكتبات) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق

مدير التحرير: الأستاذ المساعد الدكتور شيبان أديب رمضان الشيباني (اللغة العربية) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق

أعضاء هيئة التحرير :

الأستاذ الدكتور حارث حازم أيوب	(علم الاجتماع) كلية الآداب/جامعة الموصل/العراق
الأستاذ الدكتور وفاء عبداللطيف عبد العالي	(اللغة الإنكليزية) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق
الأستاذ الدكتور مقداد خليل قاسم الخاتوني	(اللغة العربية) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق
الأستاذ الدكتور علاء الدين أحمد الغرابية	(اللغة العربية) كلية الآداب/جامعة الزيتونة/الأردن
الأستاذ الدكتور قيس حاتم هاني	(التاريخ) كلية التربية/جامعة بابل/العراق
الأستاذ الدكتور مصطفى علي الدويدار	(التاريخ) كلية العلوم والآداب/جامعة طيبة/السعودية
الأستاذ الدكتور سوزان يوسف أحمد	(الإعلام) كلية الآداب/جامعة عين شمس/مصر
الأستاذ الدكتور عائشة كول جلب أوغلو	(اللغة التركية وآدابها) كلية التربية/جامعة حاجت تبه/ تركيا
الأستاذ الدكتور غادة عبدالنعم محمد موسى	(المعلومات والمكتبات) كلية الآداب/جامعة الإسكندرية
الأستاذ الدكتور كلود فيننثز	(اللغة الفرنسية وآدابها) جامعة كرنوبل آلب/فرنسا
الأستاذ المساعد الدكتور أرثر جيمز روز	(الأدب الإنكليزي) جامعة درهام/ المملكة المتحدة
الأستاذ المساعد الدكتور سامي محمود إبراهيم	(الفلسفة) كلية الآداب/ جامعة الموصل/ العراق

سكرتارية التحرير :

التقوم اللغوي: م.د. خالد حازم عيدان	— مقوم لغوي/ اللغة العربية
م.م. عمّار أحمد محمود	— مقوم لغوي/ اللغة الإنكليزية

المتابعة:

مترجم. إيمان جرجيس أمين	— إدارة المتابعة
مترجم. نجلاء أحمد حسين	— إدارة المتابعة

قواعد تعليمات النشر

١- على الباحث الراغب بالنشر التسجيل في منصة المجلة على الرابط الآتي:

. <https://radab.mosuljournals.com/contacts?action=signup>

٢- بعد التسجيل سترسل المنصة إلى بريد الباحث الذي سجل فيه رسالة مفادها أنه سجّل فيها، وسيجد كلمة المرور الخاصة به ليستعملها في الدخول إلى المجلة بكتابة البريد الإلكتروني الذي استعمله مع كلمة المرور التي وصلت إليه على الرابط الآتي:

. <https://radab.mosuljournals.com/contacts?action=login>

٣- ستمنح المنصة (الموقع) صفة الباحث لمن قام بالتسجيل؛ ليستطيع بهذه الصفة إدخال بحثه بمجموعة من الخطوات تبدأ بملء بيانات تتعلق به وبحثه ويمكنه الاطلاع عليها عند تحميل بحثه .

٤- يجب صياغة البحث على وفق تعليمات الطباعة للنشر في المجلة، وعلى النحو الآتي :

• تكون الطباعة القياسية على وفق المنظومة الآتية: (العنوان: بحرف ١٦ / المتن: بحرف ١٤ / الهوامش: بحرف ١١)، ويكون عدد السطور في الصفحة الواحدة: (٢٧) سطرًا، وحين تزيد عدد الصفحات في الطبعة الأخيرة عند النشر داخل المجلة على (٢٥) صفحة للبحوث الخالية من المصورتات والخرائط والجداول وأعمال الترجمة، وتحقيق النصوص، و (٣٠) صفحة للبحوث المتضمنة للأشياء المشار إليها يدفع الباحث أجور الصفحات الزائدة فوق حدّ ما ذكر آنفًا .

• تُرتّب الهوامش أرقامًا لكل صفحة، ويُعرّف بالمصدر والمرجع في مسرد الهوامش لدى وورد ذكره أول مرة. ويلغى ثبت (المصادر والمراجع) اكتفاءً بالتعريف في موضع الذكر الأول ، في حالة تكرار اقتباس المصدر يذكر (مصدر سابق).

• يُحال البحث إلى خبيرين يرشّحانه للنشر بعد تدقيق رصانته العلمية، وتأكيد سلامته من النقل غير المشروع، ويُحال - إن اختلف الخبيران - إلى (مُحكّم) للفحص الأخير، وترجيح جهة القبول أو الرفض، فضلًا عن إحالة البحث إلى خبير الاستلال العلمي ليحدد نسبة الاستلال من المصادر الإلكترونية ويُقبل البحث إذا لم تتجاوز نسبة استلاله ٢٠% .

٥- يجب أن يلتزم الباحث (المؤلف) بتوفير المعلومات الآتية عن البحث، وهي :

• يجب أن لا يضمّ البحث المرسل للتقييم إلى المجلة اسم الباحث، أي: يرسل بدون اسم .

• يجب تثبيت عنوان واضح وكامل للباحث (القسم/ الكلية او المعهد/ الجامعة) والبحث باللغتين: العربية والإنكليزية على متن البحث مهما كانت لغة البحث المكتوب بها مع إعطاء عنوان مختصر للبحث باللغتين أيضًا: العربية والإنكليزية يضمّ أبرز ما في العنوان من مرتكزات علمية .

• يجب على الباحث صياغة مستخلصين علميين للبحث باللغتين: العربية والإنكليزية، لا يقلّان عن (١٥٠) كلمة ولا يزيدان عن (350)، وتثبيت كلمات مفتاحية باللغتين: العربية والإنكليزية لاتقل عن (٣) كلمات، ولا تزيد عن (٥) يغلب عليهنّ التمايز في البحث.

٦- يجب على الباحث أن يراعي الشروط العلمية الآتية في كتابة بحثه، فهي الأساس في التقييم، وبخلاف ذلك سيُردّ بحثه ؛ لإكمال الفوات، أمّا الشروط العلميّة فكما هو مبين على النحو الآتي :

• يجب أن يكون هناك تحديد واضح لمشكلة البحث في فقرة خاصة عنونها: (مشكلة البحث) أو (إشكاليّة البحث) .

• يجب أن يراعي الباحث صياغة أسئلة بحثية أو فرضيات تعبر عن مشكلة البحث ويعمل على تحقيقها وحلّها أو دحضها علمياً في متن البحث .

• يعمل الباحث على تحديد أهمية بحثه وأهدافه التي يسعى إلى تحقيقها، وأنّ يحدّد الغرض من تطبيقها.

• يجب أن يكون هناك تحديد واضح لحدود البحث ومجتمعه الذي يعمل على دراسته الباحث في بحثه .

• يجب أن يراعي الباحث اختيار المنهج الصحيح الذي يتناسب مع موضوع بحثه، كما يجب أن يراعي أدوات جمع البيانات التي تتناسب مع بحثه ومع المنهج المتبع فيه .

• يجب مراعاة تصميم البحث وأسلوب إخراجه النهائي والتسلسل المنطقي لأفكاره و فقراته.

• يجب على الباحث أن يراعي اختيار مصادر المعلومات التي يعتمد عليها البحث، واختيار ما يتناسب مع بحثه مراعيًا الحدّات فيها، والدقة في تسجيل الاقتباسات والبيانات الببليوغرافية الخاصة بهذه المصادر.

• يجب على الباحث أن يراعي تدوين النتائج التي توصل إليها ، والتأكّد من موضوعاتها ونسبة ترابطها مع الأسئلة البحثية أو الفرضيات التي وضعها الباحث له في متن بحثه .

٧- يجب على الباحث أن يدرك أنّ الحُكْمَ على البحث سيكون على وفق استمارة تحكيم تضمّ التفاصيل الواردة آنفًا، ثم تُرسل إلى المُحكِّم وعلى أساسها يُحكّم البحث ويُعطى أوزانًا لفقراته وعلى وفق ما تقرره تلك الأوزان يُقبل البحث أو يرفض، فيجب على الباحث مراعاة ذلك في إعداد بحثه والعناية به .

تنويه:

تعبر جميع الأفكار والآراء الواردة في متون البحوث المنشورة في مجلتنا عن آراء أصحابها بشكل مباشر وتوجهاتهم الفكرية ولا تعبر بالضرورة عن آراء هيئة التحرير فاقترضى التنويه

رئيس هيئة التحرير

المحتويات

الصفحة	العنوان
بحوث اللغة العربية	
٢٤ - ١	تشاكل النصي عند شعراء النقائض جرير والفرزدق أنموذجاً صالح محمد حسن أرديني
٥٠ - ٢٥	الحوار تقنية سردية في شعر المرأة في العصر العباسي حسن خيري حمدون الحياي و منتصر عبدالقادر الغضنفر
٧٦ - ٥١	ظاهرة الحُمْل على المعنى عند ابن جني دراسة في مفهومها، وصورها تمام حمد عيد المنيزل
٩٨ - ٧٧	إحياء المقاطع الصوتية في الهمزية النبوية لأحمد شوقي لوحة أصول الدين وأسس الدولة الراشدة أنموذجاً عبيدة لقمان الإمام وفيصل مرعي الطائي
١٢٢ - ٩٩	قتباس الشاعر جاسم محمد جاسم لألفاظ الزمان الواردة في القرآن الكريم دراسة دلالية أسامة انور عبدالكريم دبان و محمد محمود سعيد
١٨٢ - ١٢٣	النقد التنظيري والتطبيقي عند شمس الدين التواجي (ت ٨٥٩هـ) تأصيل استقراي لكتابه "مقدمة في صناعة النظم والنثر" طه غالب عبد الرحيم طه
٢١٦ - ١٨٣	مفهوم الإقناع قديماً وحديثاً عباس حسين السبعواوي و أن تحسين الجلي
٢٤٦ - ٢١٧	يرة ابن آدم بالكلي (ت ١٢٣٧هـ) وكتابه : (مصباح الخافية في شرح نظم الكافية) مع تحقيق نتفة من فصل مرفوعات الأسماء دنيا محمد طاهر و صباح حسين محمد
٢٦٨ - ٢٤٧	لام الجحود بين النفي والتوكيد في ضوء الاستعمال القرآني عبد الله خليف خضير الحياي
٢٨٨ - ٢٦٩	أثر الأدب العربي في الأدب الإنكليزي محمود أحمد البرواري و فارس عزيز حمودي
٣١٤ - ٢٨٩	السبك النصي في قصة آدم - عليه السلام - في سورة البقرة غياث محمد سعيد مراد
بحوث التاريخ والحضارة الإسلامية	
٣٤٢ - ٣١٥	علاقة دولتي غانة ومالي بفهاء المالكية فائز فتح الله عبدالوهاب و بشار أكرم جميل
٣٦٠ - ٣٤٣	تطور قطاع الصناعة في الجزائر ١٩٩٩-٢٠٠٨ محمد حسين دويل و سعد توفيق عزيز البزاز
٣٨٠ - ٣٦١	المقومات الأساسية التي قامت عليها دولة وحكومة المغول على عهد جنكيز خان (٦٠٣-٦٢٤هـ / ١٢٠٥-١٢٢٦م) زياد علاء محمود و نزار محمد قادر

٤٠٦ - ٣٨١	الأوضاع الاقتصادية في المدن الأندلسية التي أسسها المسلمون في عصر الإمارة والخلافة (١٣٨-٤٢٢هـ/٧٥٥-١٠٣١م)
٤٢٢ - ٤٠٧	أسامة سالم شيت حامد الزيبي وفائزة حمزة عباس علاقة الملك المنصور صاحب حماة مع الصليبيين (٥٨٧-٦١٧هـ) (١١١٩-١٢٢٠م)
٤٣٦ - ٤٢٣	حركة الإسلام في إسرائيل ١٩٧١-١٩٩٥ عمر فيصل محمود الغنم
٤٦٨ - ٤٣٧	أثير الأزمة الاقتصادية العالمية على الاقتصاد العراقي بين سنتي ١٩٢٩-١٩٣٣ أحمد عبد الغني
بحوث الآثار	
٤٨٢ - ٤٦٩	الإجراءات القضائية في مصر القديمة وسناء حسّان الأغا
الإعلام	
٥٢٠ - ٤٨٣	واقع إدارة الأزمات في المؤسسات الإعلامية الفلسطينية بقطاع غزة "شبكة الأقصى الإعلامية نموذجاً" أحمد إبراهيم حمّاد وحسام أحمد أبو حجّاج
بحوث الفلسفة	
٥٤٦ - ٥٢١	فلسفة التربية بين امانويل كانط و إميل دوركايم (دراسة مقارنة) إبراهيم أحمد شعير الجميلي وعامر عبد زيد الوائلي
بحوث الشريعة والتربية الإسلامية	
٥٦٦ - ٥٤٧	ماذج من ترجيحات الإمام ابن عرفة (ت٨٠٣هـ) في تفسيره لسورة البقرة في الآيات (١٥،١٤)/(٣٠)/(٣٥) أنموذجاً جمعاً ودراسة أسماء إبراهيم خليل وفارس فاضل موسى
بحوث المعلومات وتقنيات المعرفة	
٦١٠ - ٥٦٧	استحداث المكتبات الذكية في المكتبات ومؤسسات المعلومات: بين الآمال والتطلعات أياس يونس إسماعيل
بحوث علم النفس وطرائق التدريس	
٦٣٦ - ٦١١	الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية دراسة ميدانية في تربية نينوى عبير محمد حسين
بحوث الجغرافية	
٦٥٦ - ٦٣٧	تأثير الغبار والظلال على قدرة اللوح الكهروضويسي متعدد البلورة في مدينة دهوك-دراسة في المناخ التطبيقي- خضر رشيد عبدالرحمن وفاتن عبدالباقي خالد

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ

المرحلة الابتدائية دراسة ميدانية في تربية نينوى

عبيير محمد حسين *

تأريخ القبول: ٢٠٢١/٢/٢٨

تأريخ التقديم: ٢٠٢١/١/٢٢

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على مدى ممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية، كون الأطفال هم نواة المجتمع وحجر الأساس الذي يبني عليه المستقبل، كذلك هدفت إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، والفروق في هذه العلاقة وفقاً لمتغير الجنس (ذكور - إناث)، وقد تكونت عينة البحث من (١٠٠) تلميذ و(١٠٠) تلميذة، اختيروا بصورة عشوائية من أربع مدارس اختيرت بصورة قصدية بواقع مدرستين للبنين ومدرستين للبنات، استعملت الباحثة المقياس المعد من (سبتي، ٢٠١٣) لقياس مدى ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، وقامت الباحثة باستخراج الخصائص السايكومترية للمقياس ليصير جاهزاً للتطبيق في البيئة العراقية، واعتمدت الباحثة على معدلات درجات امتحانات نصف السنة لقياس التحصيل الدراسي للتلاميذ، وأظهرت النتائج:

- ١- ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة.
- ٢- وجود علاقة تأثيرية متبادلة بين ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية ودرجة تحصيله الدراسي.

- ٣- وجود فروق دالة إحصائية وفقاً لمتغير الجنس (ذكور - إناث) ولصالح الذكور.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الفيديو، التحصيل الدراسي، تلاميذ المرحلة الابتدائية.

* مدرس مساعد/المديرية العامة لتربية نينوى/وزارة التربية/جمهورية العراق.

مشكلة البحث :

إنَّ للتطور التكنولوجي المتسارع أثرًا على المجتمعات ثقافيًا واقتصاديًا واجتماعيًا وأمنيًا، عبر تقنيات المعلومات والاتصالات التي سمحت بانسياب الأفكار والمعلومات بين مستعملي تلك التقنيات، مما يحتم على كل بلد حماية أفراده ومؤسساته ومقدراته وحضارته من آثار هذا الانفتاح .

وتعدُّ الألعاب الإلكترونية من أقوى وأوضح المؤثرات على سلوك وعادات المجتمع فعلية التنشئة الاجتماعية تواجه سلسلة من المؤثرات الممنهجة والمبرمجة والمخطط لها، لكي تصير مؤثرة في تشكيل القيم وتكوين الهويات الثقافية والحضارية للمجتمعات خاصة في البلدان النامية، بدءًا من العادات والممارسات والسلوك إلى سلم القيم ونمط الحياة .

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية والمعلوماتية يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيًا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويُعدُّ الأطفال من أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية؛ إذ تنمو هذه الشريحة في محيط تقني ثقافي جديد ينافس الآباء والمربين في التربية والتعليم وتشكيل الهوية والانتماء؛ لذا صارت هذه الفئة مستهدفة كونهم الأكثر تأثرًا بما ينتجه الغرب من ألعاب إلكترونية تؤثر على نمو الطفل عقليًا وانفعاليًا وبدنيًا .

وقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب المستهلكين الأطفال فقد صار من السهل عليهم اللعب على مختلف أجهزة الحاسوب والهواتف النقالة حتى وإن كان ليس لديه معرفة بها، وأخذ يقضي ساعات طوال معزولًا يمارس مختلف الألعاب دون رقيب .

ولكون أنَّ اللعب هو الصفة المميزة للأطفال فهم أكثر فئة تأثرًا وانجذابًا لهذه الألعاب حتى صاروا أسارى للعالم الافتراضي الذي يتيح لهم فعل ما يريدون دون محاسبة، بل وتكافئهم بمنحهم هدايا افتراضية وألقاب مميزة كلما استطاعوا قتل أو ضرب أكبر عدد من الأشخاص في اللعبة؛ لئيبعدوا بذلك عن فطرتهم في ممارسة اللعب البدني من ركض وقفز واكتشاف للبيئة، وانتزعت من قلوبهم حب التعلم ولم تعد المنافسة في النجاح والتحصيل الدراسي تعنيهم بقدر ما يعنيهم الانتصار في اللعبة الإلكترونية، حتى أحاديثهم في المدرسة صارت تدور حول هذه الألعاب؛ إذ لوحظ مما لا يخفى على أحد

التدني الواضح في التحصيل الدراسي على كافة المستويات والمراحل ولاسيما في المرحلة الابتدائية؛ لأنهم الشريحة الأكثر انجذاباً وممارسة لهذه الألعاب .

فإذا ما أردنا معالجة هذه الظاهرة علينا البدء بالأطفال فهم سينتقلون تلقائياً إلى الثانويات ومن ثم إلى الجامعات ليصيروا رجال الغد وبناء المستقبل .

أهمية البحث :

شهد العالم ولادة اجيال عديدة من ألعاب الفيديو نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها وأثرت بشكل واضح على مفهوم اللعب عند الأطفال، فبينما كان لعب الأطفال مرتبط بتعالى صحتهم وضحتهم الجماعية في منطقة مكشوفة ، صار من المؤلف الان مشاهدة الطفل يجلس في يوم عطلته وحيداً امام شاشة الحاسوب أو الهاتف النقال متفاعلاً مع ألعابه المفضلة لساعات طوال دون حراك^(١) .

إذ صارت هذه الألعاب تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، لتصير الشغل الشاغل لأطفال اليوم فقد استحوذت على عقولهم واهتماماتهم وصارت جزءاً من غرفة الطفل وعالمه، بل صار الآباء يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إيماناً على ممارستها^(٢) . هذه الحواسيب جعلت الأطفال أسرى للخيال وحرمتهم من اكتساب المهارات الرئيسة للتعلم وقلصت من قواهم ودفعتهم للوجود في أماكن خطيرة بعيداً عن الرقابة^(٣).

اللعبة الإلكترونية ليست بريئة فهي تفرض على اللاعب تقمص شخصية معينة في واقع من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية؛ إذ تكمن الخطورة في إمكانية تقرب

(١) الشحروري ، مها حسني (٢٠٠٧) ، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والثكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا ، أطروحة دكتوراه غير منشورة ص ١ .

(٢) ابراهيم ، نداء سليم (٢٠١٦) ، ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال ، جامعة الشرق الأوسط ، رسالة ماجستير غير منشورة ص ٣ .

(٣) قويدر، مريم (٢٠١٢) ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر ، جامعة الجزائر ، رسالة ماجستير غير منشورة ص ٦ .

اللاعب بين الواقع والخيال؛ إذ يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، ممّا يعني تميّط السلوك على النحو الذي يريده صانعو هذه الألعاب^(١).

ففي دراسة ميدانية أجرتها (نورة السعد ، ٢٠٠٥) تابعت فيها مجموعة متنوعة من الألعاب الإلكترونية، توصلت من خلالها إلى أنّ هذه الألعاب ولاسيما العنيفة منها تؤدي إلى تراكم المشاعر والأفكار العدوانية والتناقض في السلوك الاجتماعي وآثار سلبية على صحة الأطفال كالمسمة المفرطة، لافتة إلى ضرورة اتخاذ موقف منها^(٢).

إذ أظهرت الدراسات أنّ الأطفال من عمر (٦-١٢) سنة يحبون ويفضلون ألعاب العنف على ألعاب اللانغف^(٣).

وفي دراسة أخرى قام بها الباحثان (ittny Cerankosky & Boberi Weis) (2010)، تم اختيار مجموعة من التلاميذ لا يملكون أجهزة ألعاب فيديو وتم توزيعهم بشكل عشوائي حسب الشرطين الآتيين :

- مجموعة تلاميذ حصلوا على أجهزة الألعاب الإلكترونية على الفور .
- مجموعة تلاميذ لم يحصلوا على الأجهزة إلا بعد أشهر في وقت لاحق بعد الانتهاء من الدراسة .

تتبع الباحثان مستوى أداء الطلاب في المدرسة ووجدوا أنّ التلاميذ الذين حصلوا على الأجهزة قضا أقل وقت في إنجاز الواجب المنزلي، وانخفضت درجاتهم في اختبار القراءة والكتابة بعد ذلك بأربعة شهور كما أفاد معلومهم بوجود مشكلات مدرسية لدى

(١) مرجع سابق ص ١٥ .

(٢) الصوالحة، علي سليمان (٢٠١٦) ، علاقة الألعاب الإلكترونية بالعنف بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، مجلد ٤ ، العدد ١٦ ، دار المنظومة ص ١٨١ .

(3)Nobriko , I (2007) , Effects of Video Games on Childrens Aggressive Behavior and Pro-social Behavior , Situated Play , Proceeding of DIGRA Conference . p23

هؤلاء التلاميذ، وأنهم قضوا أقل من ٣٠% من الوقت في القراءة وأقل من ٣٤% من الوقت في الكتابة وأداء الواجبات^(١).

كما يحذر الباحثون من مخاطر الانفجار المعرفي على الطفل؛ لأنه يؤمن بشكل عفوي بكل ما يعرض عليه^(٢).

ولعل من أسباب انجذاب الأطفال للألعاب الإلكترونية هي:

١- **التحدي:** إذ يكون للاعب هدف لا يتصف بالسهولة أو بالصعوبة البالغة حتى يستطيع أن يصل إليها .

٢- **الخيال:** فاللعبة عادة تتسم بالخيال والمتعة والتسلية .

٣- **الفضول:** إذ يتم شحذ فضول اللاعب عن طريق رد الصدى الذي يأخذ شكل مؤثرات صوتية ومرئية .

٤- **التحكم:** للاعب القدرة التامة على التحكم في كل تفاصيل وعناصر اللعبة بما يدعم خطوات إنجازها والوصول إلى الغاية أو الهدف ليحصل على تقدير لمستوى أدائه ثم يتم دعوته لبدء اللعبة من جديد^(٣).

إذ يُعدُّ اللعب وسيطاً تربوياً يُسهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، فهو وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية^(٤).

(1)Hope , M & Vandewater , E (2007) , Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities , Arch Pediatr Adolesc Med , 161(7):684-689 .

(2)Lovely , D . et . al . (1990) , Computer Aided My Electric Tranning System for Young Upper Limb Anputees , Journal of Micro Computer , Applicatians Vol . B . PP 245 – 259 .

(٣) نمرود ، بشير (٢٠٠٨) ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (١٢-١٦) دراسة حالة ، جامعة الجزائر ، رسالة ماجستير غير منشورة . ص ٧٥ .

(٤) القاسم ، عبدالرزاق (٢٠١١) ، العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى ، جامعة الأمام محمد بن سعود ، الجزء الأول ، الطبعة الأولى . ص ٣ .

ويرتبط مفهوم اللعب بالنشاط البدني والحركي إلا أنَّ هذا المفهوم سرعان ما تغير نتيجة التطور التكنولوجي وظهور الألعاب الإلكترونية التي انحرفت بمعنى اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى^(١).

هذا التغير في الهدف الأساسي من اللعب أثر بصورة مباشرة وواضحة على التحصيل الدراسي للتلاميذ .

إنَّنا نقر أن أطفال اليوم أكثر ذكاءً وأقل انصياعاً وطاعة للكبار، جعل من عملية تعليمهم صيرورة معقدة تُسهم في إحداثها الكثير من العناصر المشتركة^(٢) .

إذ يُعدُّ التحصيل الدراسي محكاً رئيساً يمكن من خلاله تقييم العملية التعليمية والتربوية، فهو الوسيلة الوحيدة التي تجسد ما وصل إليه المتعلم من معلومات ومهارات وقيم واتجاهات وميول، فضلاً عن تحديد مستقبلهم في الحياة^(٣) .

وهو أداة لقياس الجدارة ومفتاح تفتح بواسطته أبواب التدرج العلمي الذي قاده أبناء المجتمع بما توفره مخرجات التعليم بأنواعها^(٤) .

فغاية الفرد أن يحقق لنفسه مستوى عالٍ من العلم والمعرفة في جميع مراحل حياته المتدرجة والمتسلسلة منذ الطفولة وحتى المراحل المتقدمة من عمره^(٥) .

(١) همال ، فاطمة (٢٠١٢) ، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة ، جامعة الحاج لخضر، رسالة ماجستير غير منشورة . ص ١١٤ .

(٢) عطايا ، نهى (٢٠٠٩) ، الميول المهنية وعلاقتها بمتغيري التحصيل الدراسي ومستوى الطموح ، جامعة دمشق ، رسالة ماجستير غير منشورة . ص ١٣٨ .

(٣) الحامد ، محمد بن معجب (١٩٩٦) ، التحصيل الدراسي ، دراسته ونظرياته ، دوافعه ، العوامل المؤثرة فيه ، الرياض ، دار الصولتية للتربية ص ١٩ .

(٤) الجلاي ، مصطفى لمعان (٢٠١١) ، التحصيل الدراسي ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة . ص ٣٠ .

(٥) غريب ، رمزية (١٩٨٥) ، التقييم والقياس النفسي التربوي ، مكتبة الأنجلو المصرية ، القاهرة . ص ٢٣ .

ولا يقتصر هدف التحصيل الدراسي على معرفة المستوى التعليمي للتلميذ فقط، وإنما يمتد إلى محاولة رسم صورة نفسية للقدرة العقلية والمعرفية في مختلف المواد الدراسية^(١).

ويُتضح مما سبق أنّ هناك العديد من العوامل التي تؤثر على مستوى التحصيل الدراسي منها ما يتعلق بالتلميذ نفسه وما يملكه من قدرات عقلية وبدنية ونفسية ومنها ما يتعلق بالمجتمع والبيئة المدرسية، فإذا ما ترك هذا التلميذ دون مراقبة وعناية يتجول في العالم الإلكتروني يضيع وقته ويستهلك عقله وحواسه وصحته نكون بذلك قد أضعنا المستقبل فالأطفال وما يملكون من طاقات وإمكانيات هم ثروتنا وحجر الأساس لبناء المجتمع يجب احتضانها والمحافظة عليها، لتأتي من هنا أهمية هذا البحث في معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ ؟

أهداف البحث :

- ١- التعرف على مدى ممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية .
- ٢- التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مركز محافظة نينوى .
- ٣- التعرف على الفروق في العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي وفقا لمتغير الجنس (ذكور ، أناث) .

حدود البحث :

يقتصر البحث الحالي على تلاميذ الصف السادس الابتدائي في المدارس الابتدائية الحكومية ضمن مركز محافظة نينوى للعام الدراسي (٢٠١٩ / ٢٠٢٠) .

تحديد المصطلحات :

- الألعاب الإلكترونية Electronic Games عرفه كل من :

١- الشحروري ، ٢٠٠٨ :

(١) الشحروري ، مها حسني (٢٠٠٨) ، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها ، دار المسيرة ، عمان ص ٣١ .

وهي الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استعمال اليد مع العين (التأزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية^(١).

٢- سميحة ، ٢٠١٧ :

هو نوع من ألعاب الفيديو إلا أنه يتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتماده على الحاسب في ممارسته، فضلاً عن ذلك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات من خلال ربط الحاسبات ببعضها البعض وهو ما يسمى بالشبكة، وتتميز ألعاب الكمبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض فتصبح أكثر جاذبية وهي: القواعد ، الأهداف والغايات، التفاعل ، النتائج ورجع الصدى ، التمثيل والمحاكاة^(٢).

٣- ايسبوسيتو ، ٢٠٠٥ :

هي لعبة تؤدى بواسطة جهاز سمعي بصري وتكون هذه اللعبة مبنية على قصة . تعرف الباحثة الألعاب الإلكترونية بأنها: نشاط منظم على هيئة إلكترونية تعرض على شاشة تلفزيون أو حاسوب أو جهاز نقال ، يمكن للاعب التحكم بمجريات الأحداث فيها لتحقيق هدف ما والوصول إلى نتائج معززة .

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية : هو الدرجة التي يحصل عليها المستجيب (التلميذ أو التلميذة) على فقرات مقياس الألعاب الإلكترونية .

- التحصيل الدراسي Academic Achievement :

١- بن يوسف ، ٢٠٠٨ :

(١) سميحة ، برنيمة (٢٠١٧) ، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي ، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر ، جامعة محمد خيضر ، رسالة ماجستير غير منشورة . ص ٢٠ .
(٢) بن يوسف ، امال (٢٠٠٨) ، العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية للتعلم وأثرهما على التحصيل الدراسي ، جامعة الجزائر ، رسالة ماجستير غير منشورة . ص ٦٨ .

هو مستوى اكتساب التلميذ للحقائق والمفاهيم والمعلومات المنظمة في وحدة بناء الكائن الحي عند مستويات الاستدكار والفهم التطبيقي، الذي يقدر بالدرجات التي يحصل عليها التلميذ في الاختبار التحصيلي المعد لهذا الغرض^(١) .
٢- جرجس ، ٢٠٠٥ :

هو مجموعة المعلومات والمعطيات الدراسية والمهارات والكفايات التي يكتسبها التلميذ من خلال عملية التعلم وما يحصله من مكتسبات علمية ، وتتحدد أهمية هذا التحصيل ومقدار الكمية التي حصلها التلميذ من خلال الامتحانات والاختبارات الخطية والشفوية التي يخضع لها زمن علامات التقييم المستمر والنهائي التي تؤكد مستوى امتلاكه لهذا التحصيل الدراسي^(٢) .
٣- اللقاني والجمل ، ٢٠٠٣ :

وهو مدى استيعاب الطلاب لما قاموا به من خبرات معينة من خلال المقررات الدراسية ، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطلاب في الاختبارات التحصيلية المعدة لها^(٣) .
تعرف الباحثة التحصيل الدراسي بأنه: مقدار ما اكتسبه الطالب من خبرات ومعلومات تتمثل بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في امتحان مقنن .
أمّا التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي: هو الدرجة التي حصل عليها الطالب في امتحانات نصف السنة للعام الدراسي ٢٠١٩ - ٢٠٢٠ .

(1)Esposito , N (2005) , Ashort and Simple Definition of What Avideo Game Is ,University of Technology of Compiegne , UMR CNRS 6599 , Centre De Recher Ches , BP 20.529 .

(٢) جرجس ، ميشال (٢٠٠٥) ، معجم مصطلحات التربية والتعليم ، دار النهضة للطباعة ، بيروت . ص ١٤٩ .

(٣) اللقاني ، أحمد والجمل ، علي (٢٠٠٣) ، معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس ، عالم الكتب ، القاهرة . ص ١١ .

الإطار النظري :

النظريات المفسرة للعب :

يُعدُّ اللعب ضرورة من ضرورات الحياة عند الأطفال كالأكل والنوم، فهو يلبي حاجاته من التسلية والتعليم والمتعة وحب الاستطلاع وتفريغ الطاقة الزائدة^(١) .

١- نظرية التحليل النفسي :

وضع فرويد أُسس هذه النظرية؛ إذ عدَّ أنَّ القوى البيولوجية هي التي تحدد وتشكل مستقبل الإنسان؛ إذ يولد الطفل مزود بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية تقوم بتحريك السلوك وتوجيهه، والسلوك الإنساني يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة ويتجنب كل ما يؤلمه؛ لذا فإنَّ الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته التي تبعث على السرور والمتعة واللذة دون خوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره، ومن أبرز مبادئ اللعب التي أكَّدت عليها نظرية التحليل النفسي :

- هناك علاقة وثيقة بين ممارسة اللعب والنشاط الخيالي الإيهامي للطفل .
 - يُعدُّ اللعب أبرز وسيلة يعبر فيها الطفل عن رغباته ومشاعره .
 - يساعد اللعب على تخفيف التوتر النفسي للطفل وحل مشكلاته .
 - من خلال اللعب يمكن فهم وتفسير نفسية الطفل .
 - يلجأ الطفل إلى اللعب كطريقة يهرب فيها من الواقع إلى عالم الخيال الحر .
 - يُعدُّ اللعب أداة للتواصل بين الطفل والمحيطين به^(٢) .
- #### ٢- نظرية ديناميكية الطفولة :

(١) القاسم، عبدالرزاق (٢٠١١) ، العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانية ، جامعة الأمام محمد بن سعود ، الجزء الأول ، الطبعة الأولى . ص٥.

(٢) الحيلة ، محمد محمود (٢٠١٣) ، الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وعلميا ، الطبعة السابعة ، دار المسيرة ، عمان . ص٧٠.

يرى (بيوتديجك) واضع هذه النظرية أنّ الأطفال لا يلعبون لأنّهم مجرد أطفال، فاللعب لا يرجع إلى وظيفة واحدة ، والأطفال يندفعون إلى اللعب ولا يتوجهون إلى أي نشاط آخر؛ لأنّهم في مرحلة الطفولة يكونون محكومين بخصائص معينة تتميز بها ميكانزماتهم النفسية، وقد أوضح (بيوتديجك) أنّ هناك خصائص وديناميات لمرحلة الطفولة وهي :

- نقص في التوافق الحسي الحركي أو العقلي .
 - الاندفاع الانفعالي .
 - الحاجة إلى التفاهم من خلال المشاركة الوجدانية .
 - التردد بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى مما يجعل الأطفال يشعرون بشيء من القلق أو التردد بين الإقدام على اللعب أو الإحجام عنه^(١) .
- ٣- نظرية بياجيه في اللعب :

حدد (بياجيه) ستة مراحل لميلاد اللعب عند الأطفال في كتابه (تكوين الرمز عند الطفل) ، فهو يُعدُّ أن اللعب جزء من فعالية الطفل الكلية وعلى صلة بتطور ونمو عقله ، وهذه المراحل هي :

- مرحلة التكيف مع الانعكاسات الحسية، كانعكاس حركة الفم أثناء الرضاعة وغير وقت الرضاعة .
- مرحلة استيعاب الانعكاسات الحسية، مثلاً الطفل في الشهر الثالث يقوم بتكرار الأصوات بصورة متناسقة بهدف الحصول على اللذة .
- مرحلة يتطور فيها الطفل بفارق بسيط بين اللعب والاستيعاب العقلي، إذ لا يلعب الطفل لمجرد اللذة الوظيفية وإنما؛ لأنّهُ مسبب لهذه اللذة .
- يظهر اللعب بصورة أوضح في هذه المرحلة، فهي مرحلة الربط بين المخططات الثانوية .
- مرحلة الانتقال من المراحل السابقة إلى اللعب الرمزي .

(١) صوالحة ، محمد احمد (٢٠١٤) ، علم نفس اللعب ، الطبعة الأولى ، دار المسيرة ، عمان . ص٢٢.

- مرحلة اللعب الرمزي؛ إذ ينفصل فيها الطفل عن الألعاب التكرارية إلى شيء من الرمز نتيجة لتطور التمثيل^(١) .

النظريات المفسرة للتحصيل الدراسي :

١- الاتجاه الوراثي : يفترض هذه الاتجاه أنّ القدرات العقلية للفرد تتحدد بالعوامل الوراثية أكثر مما تتحدد بالعوامل البيئية، وتُعدُّ دراسة (هارندون ، ١٩٥٤) من أوّل الدراسات التي أثبتت أنّ أثر الوراثة في تحديد مستوى الذكاء يمتد من ٥٠% إلى ٧٥% ، وأُعدت أصحاب هذا الاتجاه في إثبات صحة آرائهم على دراسة العلاقات القائمة بين التوائم المتناظرة وغير المتناظرة^(٢) .

٢- الاتجاه الفسيولوجي : يركز هذا الاتجاه على الجانب البيولوجي بوصفه عنصراً مميّزاً في عملية التحصيل الدراسي، فزيادة أو نقصان الهرمونات مثلاً يؤثر بصورة مباشرة على تحصيل الفرد ، ويعدُّ هذا الاتجاه أنّ الأذكى ذوي القدرة الفائقة على التحصيل والتفوق لديهم نشاط نخاعي أدرياليني أكثر من ذوي التحصيل العادي أو المنخفض^(٣) .

٣- الاتجاه البيئي : يرى أصحاب هذا الاتجاه أنّ للبيئة آثار تعليمية وتربوية سلبية أو إيجابية على الفرد، ويقوم على أساس أن التفوق في التحصيل الدراسي يتأثر بالبيئة أكثر من الوراثة، أي بمعنى إنّ العوامل الوراثية هي مجرد عوامل مساعدة، والبيئة هي الأساس في جعل الفرد متفوقاً أوّلاً، ويعني بالبيئة كل ما يحيط بالفرد من ثقافة وتراث ونوع السكان والمظاهر الاجتماعية والاقتصادية والحياتية العامة^(٤) .

(١) فلاق ، احمد (٢٠٠٩) ، الطفل الجزائري والعباب الفيديو ، دراسة في القيم والمتغيرات ، جامعة الجزائر ، اطروحة دكتوراه ، غير منشورة . ص٨.

(٢) حمدان ، محمد زيدان (١٩٨١) ، الوسائل التعليمية مبادئها وتطبيقاتها ، الطبعة الأولى ، مؤسسة الرسالة بيروت . ص٣٦٠.

(٣) صالح ، مدحت (١٩٩٠) ، الصحة النفسية والتفوق الدراسي ، الطبعة الأولى ، دار النهضة ، القاهرة . ص١٠٩.

(٤) مرجع سابق . ص٣٦٢.

٤- الاتجاه التكاملي: يجمع هذا الاتجاه بين الفرضيات السابقة ويرى أنّ التفوق في التحصيل الدراسي أو عدمه هو نتيجة ما يرثه الفرد من قدرات عقلية عامة وعمليات فسيولوجية ومؤثرات بيئية أُسريّة ومدرسية مجتمعة، ويُعدُّ هذا الاتجاه هو الأكثر قبُولاً؛ لأنَّه يأخذ بكل العوامل التي لها علاقة مباشرة أو غير مباشرة بالتحصيل الدراسي، ويفرِّق بوجود الدافعيّة والفروق الفردية فضلاً عن الظروف البيئية المتاحة^(١).

الدراسات السابقة للألعاب الإلكترونيّة :

- الدراسات العراقية :

١- دراسة (حسن ، ٢٠١٣)

ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونيّة في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد . هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثيرات الألعاب الإلكترونيّة الإيجابية والسلبية على الفرد ومدى انتشارها في المجتمع الموصلّي، وتحقيقاً لهذا الهدف استعملت الباحثة مقياساً أعد لهذا الغرض فضلاً عن إجراء المقابلات مع أفراد العينة البالغ عددهم (١٢٠) فرد من أولياء الأمور، وبعد تحليل البيانات بالوسائل المناسبة أظهرت النتائج انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونيّة بشكل عام في المجتمع الموصلّي، وتزداد نسبة ممارسته بين الذكور أكثر من الإناث، ولمختلف الأعمار^(٢).

- الدراسات العربية :

١- دراسة (القاسم ، ٢٠١١)

العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونيّة والسلوك العدوانّي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض .

هدفت الدراسة إلى كشف العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونيّة، والسلوك العدوانّي بمدينة الرياض، قام الباحث باستعمال استبانة من إعداده فضلاً عن استعمال مقياس للسلوك العدوانّي مترجم ومقنن على البيئة السعوديّة، طبقت المقاييس على عينة مقدارها

(١) الوافي ، أحمد (١٩٥٩) ، عوامل التربية ، الطبعة الأولى ، مكتبة الأنجلو مصرية ، مصر . ص١١٠.

(٢) حسن ، مرح مؤيد (٢٠١٣) ، ظاهرة أنتشار الألعاب الإلكترونيّة في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد ، مجلة إضاءات موصلية ، العدد ٧٥ . ص١٣.

(٥١٣) طالب في المرحلة الثانوية، وباستعمال الوسائل الإحصائية المناسبة أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وطلاب المدارس الأهلية أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية^(١).

- الدراسات الأجنبية:

١- دراسة اليسون (Alison, etal. 2013)

هل تتنبأ الألعاب التلفزيونية والإلكترونية بالتكيف النفسي والاجتماعي للأطفال ؟ دراسة طولية ألفية في المملكة المتحدة .

هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الوقت المستعمل في ممارسة الألعاب الإلكترونية على التغير في التكيف النفسي والاجتماعي للأطفال، طبقت الدراسة على عينة من للأطفال بلغ عددهم (١١٠١٤) تتراوح اعمارهم بين (٥-٧) سنوات؛ إذ أجابت أمهات هؤلاء الأطفال على استبيانات اعدت خصيصا لتحقيق هدف الدراسة، وقد ابلغت العديد من أمهات هؤلاء الأطفال عن مشاكل في السلوك والعاطفة ومشاكل في العلاقات الأسرية وفرط النشاط وعدم الانتباه، وقد أظهرت النتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة ٣ ساعات أو أكثر يوميا في سن (٥-٧) يؤدي إلى زيادة المشاكل السلوكية بنسبة من (٠,١٣ - ٠,٢٤) مقارنة مع الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحدة يوميا، أنه لا يوجد اختلاف بين الجنسين في تأثير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية عليهم^(٢).

٢- دراسة لوبرينزي (Loprinzi, etal. 2013):

الالتزام بتوجيهات استعمال ألعاب الفيديو النشطة ووسائل الإعلام الإلكترونية لدى أطفال الرياض وتأثيرها على الجنس والمستوى التعليمي للوالدين .

(١) مرجع سابق . ص٣.

(2)Alison , etal (2013) , Do Television and Electronic Games Predict Childrens Psychosocial Adjustment ? Longitudinal Research Using The UK Millennium Cohort Study , Medical Research Council CSO Social and Public Health Sciences Unit , University of Glasgow , UK . p10

هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى التزام أطفال الرياض بتعليمات استعمال ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة الأمريكية، وما إذا كانت هناك فروق إحصائية تتعلق بالجنس والمستوى التعليمي للوالدين، وقد اشترك بالدراسة (١٦٤) والد ووالدة من خلال شبكة الإنترنت لتقدير أثر هذه الألعاب على سلوك الخمول لدى أطفالهم خلال الأسبوع، وأظهرت النتائج أنَّ ٥٠% من عينة الأطفال قد تجاوزت مع توجيهات استعمال ألعاب الفيديو النشط و ٩٠% منهم تجاوزت مع توجيهات وسائل الإعلام الإلكترونية، وغالبية الأطفال الذين التزموا بتوجيهات ألعاب الفيديو وتوجيهات وسائل الإعلام الإلكترونية كانوا ينتمون إلى عوائل ذات مستوى تعليمي مرتفع^(١).

الدراسات السابقة للتحصيل الدراسي :

- الدراسات العربية :

١- دراسة (الحموي ، ٢٠١٠)

التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات .

هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين التحصيل الدراسي ومفهوم الذات لدى تلاميذ الصف الخامس في التعليم الاساسي في محافظة دمشق، واستقصاء أثر الجنس في هذه العلاقة اختبرت عينة مكونة من (١٨٠) تلميذ وتلميذة؛ إذ تمت المقارنة بين درجات تلاميذ العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات وعلاقته بمتغيري التحصيل الدراسي والجنس، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات ودرجاتهم التحصيلية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعاً لمتغير الجنس^(٢).

٢- دراسة (بوخالفة، ٢٠١٥)

الصلابة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي .

(1)Ioprinzi , P . et . al . (2013) , Adherence to Active Play and Electronic Media Guidelines in Pre School Children Gender and Parental Education Consideration , Maternal and Child Health Journal , 17 (1) , 56-61 .

(٢) الحموي ، منى (٢٠١٠) ، التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات ، مجلة جامعة دمشق ، المجلد

هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الصلابة النفسية من خلال (الأبعاد ، والدرجة الكلية) والتحصيل الدراسي، أُجريت الدراسة على عينة مكونة من (٣٤٢) طالب وطالبة في مدارس مدينة تقرت، وبعد تحليل البيانات أظهرت النتائج وجود علاقة دالة إحصائيًا بين الصلابة النفسية و(الأبعاد ، والدرجة الكلية) والتحصيل الدراسي^(١) .
- الدراسات الأجنبية :

١- دراسة ماينا (Maina , 2010):

تأثير النزاعات الأسرية على الأداء الأكاديمي والعلاقات الشخصية بين التلاميذ في المرحلة الابتدائية العامة في بلدية ناكورو .

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر النزاعات الأسرية على الأداء الأكاديمي والعلاقات الشخصية بين التلاميذ في هذه البلدة، أُجريت الدراسة على عينة تكونت من (٣٨٤) تلميذ وتلميذة قاموا بالإجابة على استبيانات وضعت لتحقيق هدف الدراسة ، وأظهرت نتائج تحليل البيانات أنَّ النزاعات الأسرية تؤثر بشكل مباشر على التحصيل الأكاديمي وعلى العلاقات الشخصية بين التلاميذ^(٢) .

٢- دراسة توماسو واخرون (Tomasw , etal ,2006)

اعتقادات الأطفال حول الضبط واحترام الذات وعلاقتها بالتحصيل الأكاديمي .
هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين اعتقادات الأطفال حول الضبط واحترام الذات والتحصيل الأكاديمي، من خلال الاعتقاد بأنَّ السيطرة تتوجه من مكان داخلي بناء على احترام ذات عال واحترام الذات هذا يكون نتيجة إنجاز سابق وناجح، طبقت الدراسة على عينة من المستوى الرابع بلغ عددها (١١٣) تلميذ وتلميذة ، أظهرت النتائج أن من يمتلكون مستوى عالٍ من الضبط يمتلكون أيضًا احترام للذات عال ونالوا درجات عالية

(١) بوخالفة ، سليمة (٢٠١٥) ، الصلابة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من طلبة التعليم الثانوي ، جامعة ورقلة، رسالة ماجستير غير منشورة . ص ١١ .

(2)Maina , I (2010) , Impact of Family Conflicts on The Academic Performance and Interpersonal Relation Ships of Pupils in Public Primary School in Nakurn Municipality Requirements for The Award of Master of Education Degree in Guidance ,Egerton University , 65-69 .

في التحصيل الأكاديمي، كما أظهرت تفوق الإناث في التحصيل الدراسي على الذكور^(١)

مجتمع البحث :

يتحدد مجتمع البحث الحالي بتلاميذ الصف السادس الابتدائي في مركز محافظة نينوى للعام الدراسي ٢٠٢٠-٢٠١٩ والبالغ عددهم (٤٠٧٣٩) تلميذ و (٢٩٤٥٢) تلميذة .*

عينة البحث :

مرت عملية اختيار عينة البحث على وفق مرحلتين هما :

١- اختيار عينة المدارس :

* حصلت الباحثة على الاحصائيات من شعبة الاحصاء في المديرية العامة لتربية محافظة نينوى .

اختيرت عينة مؤلفة من (٤) مدارس بطريقة قصدية، بواقع مدرستين للبنات

ومدرستين للبنين ، كما مبين في الجدول أدناه :

ت	اسم المدرسة	الموقع	الجانب	عدد التلاميذ	المجموع
١	اسامة بن زيد للبنات	حي العربي	الايسر	٥٠	٢٠٠
٢	اسامة بن زيد للبنين	حي العربي	الايسر	٥٠	
٣	القدس للبنات	موصل الجديدة	الايمن	٥٠	
٤	القدس للبنين	موصل الجديدة	الايمن	٥٠	

٢- اختيار عينة التلاميذ :

تألفت عينة التلاميذ من (٢٠٠) تلميذ وتلميذة ، بواقع (١٠٠) تلميذ و (١٠٠) تلميذة ، اختيروا بالطريقة العشوائية من كل مدرسة (٥٠) تلميذ وتلميذة ، ولا بد هنا من الإشارة بأنه لا توجد قواعد مقننة لتحديد حجم العينة بدرجة مقبولة فكل موقف حالته الخاصة^(١) .

(1)Tomasw ,H .et . al . (2006) , Locus of Control at Work : Ameta – Analysis , Journal of Organizatiional Behavior . p24

أدوات البحث :

لتحقيق أهداف البحث استعانت الباحثة بالمقياس المعد من قبل (سبتي، ٢٠١٣) لقياس مدى أنتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ ، يتكون المقياس من (١٠) فقرات لكل فقرة ثلاث بدائل وهي (نعم ، أحيانا ، لا) ، وتعطى عند التصحيح للفقرات الإيجابية من (٣-١) على التوالي، وللقرات السلبية من (١-٣) على التوالي ، وطبقاً للبدائل التي يختارها المستجيب يتم جمع درجة المستجيب الكلية على المقياس الذي تتراوح درجاته بين (١٠ درجة حدا أدنى _ و ٣٠ درجة حدا أعلى) بوسط نظري مقداره (٢٠) درجة .

الخصائص السايكومترية للأداة :

يُعدُّ مفهوم الصدق أحد أكثر المفاهيم الأساسية أهمية في مجال القياس النفسي إن لم يكن أهمها على الإطلاق، إذ إنَّه من المعالم الرئيسية الهامة التي يقوم عليها الاختبار النفسي^(٢) .
١- الصدق الظاهري :

يشير نيولي إلى أنَّ صدق الخبراء يعدُّ أهم أنواع الصدق وذلك لأهمية ما يملكه الخبراء من خبرة ودراية^(٣) .

وقد عرض المقياس على مجموعة من الخبراء والمحكمين ممن لهم خبرة ودراية في هذا المجال بلغ عددهم (٦) وقد اعتمدت الباحثة نسبة اتفاق ٨٠% فما فوق من آراء المحكمين معياراً للدلالة على الصدق الظاهري، وفي ضوء تقييمهم للمقياس لم تستبعد أيَّة فقرة من فقراته؛ لأنَّها حظيت بموافقة أكثر من ٨٠% من الخبراء، وتم تعديل الفقرتين الأولى والثانية لغويًا .
- القوة التمييزية للفقرات :

(١) سعيد ، أبو طالب محمد (١٩٩٠) ، علم مناهج البحث ، الجزء الأول ، مطبعة دار الحكمة ، الموصل . ص١٢ .

(٢) الأنصاري ، بدر محمد (٢٠٠٠) ، قياس الشخصية ، دار الكتاب الحديث ، عمان . ص١٠٨ .
(٣) Newlly , J . (1992) , Fundamentals of Assessment , (2) nd , Macmilan Company , India . p135 .

وهي قدرة الفقرة على التمييز بين الأفراد الحاصلين على درجات مرتفعة وبين من يحصلون على درجات منخفضة في السمة التي تقيسها فقرات الاختبار جميعها^(١).

ولغرض إجراء التحليل الإحصائي لفقرات المقياس، طبق المقياس على عينة بلغت (٥٠) تلميذ وتلميذة تم اختيارهم بصورة عشوائية وبعد التصحيح تم حساب الدرجة الكلية لكل استمارة وتم ترتيب الدرجات تنازلياً من أعلى إلى أدنى درجة، واخذت نسبة (٢٧%) من استمارات المجموعة العليا (٢٧%) من استمارات المجموعة الدنيا، ووجدت القوة التمييزية لكل فقرة باستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لاختبار دلالة الفروق بين المجموعتين العليا والدنيا، ومن خلال مقارنة القيمة التائية بالقيمة الجدولية البالغة (١,٩٦٠) أظهرت النتائج أن جميع الفقرات مميزة عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٤٨)، كما مبين بالجدول أدناه:

الفقرات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت محسوبة
1	عليا	25	1,8400	0,94340	3,865
	دنيا	25	1,0800	0,27689	
2	عليا	25	1,9600	0,88882	5,400
	دنيا	25	1,0000	0,00000	
3	عليا	25	2,4400	0,65064	3,832
	دنيا	25	1,6800	0,74833	
4	عليا	25	1,2000	0,40825	2,449
	دنيا	25	1,0000	0,00000	
5	عليا	25	1,6000	0,64550	2,949
	دنيا	25	1,1600	0,37417	
6	عليا	25	2,1200	0,97125	5,149
	دنيا	25	1,0800	0,27689	

(١) الظاهر ، زكريا محمد واخرون (٢٠٠٢) ، مبادئ القياس والتقييم في التربية ، الطبعة الأولى ، دار الثقافة للنشر والتوزيع ، عمان . ص ١٣٠.

3,934	0,71181	1,5600	25	عليا	7
	0,00000	1,0000	25	دنيا	
4,822	0,86603	2,0000	25	عليا	8
	0,40000	1,0800	25	دنيا	
2,574	0,93630	1,7200	25	عليا	9
	0,55377	1,1600	25	دنيا	
6,820	0,85049	2,1600	25	عليا	10
	0,00000	1,0000	25	دنيا	

قيمة ت الجدولية (٢,٠١٢) عند (٠,٠٥) و (٤٨) .

٢- الثبات :

وهو اتساق أو تجانس المقياس أي الاتساق في قياس الشيء الذي تقيسه أداة القياس^(١) .

وللتحقق من ثبات المقياس تم استعمال طريقة إعادة الاختبار؛ إذ طبق المقياس على عينة بلغت (٣٠) تلميذاً اختبروا بصورة عشوائية، وتم إعادة تطبيق المقياس عليهم مرة ثانية بعد مرور أسبوعين من التطبيق الأول، تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين التطبيق الأول والثاني وقد بلغ (٠,٨٨) وهو مؤشر ثبات جيد .

التحصيل الدراسي :

لقياس مستوى التحصيل الدراسي للتلاميذ تم اعتماد معدلات درجات نصف السنة للتلاميذ .

الوسائل الإحصائية :

١- الاختبار التائي لعينة واحدة .

٢- الاختبار التائي لعينتين مستقلتين .

(١) ملحم ، سامي محمد (٢٠٠٠) ، القياس والتقييم في التربية وعلم النفس ، الطبعة الأولى ، دار الميسرة، الاردن . ص٢٣٥ .

- ٣- معامل ارتباط بيرسون لإيجاد الثبات .
٤- معادلة القوة التمييزية .

يتضمن هذا الفصل عرض لنتائج البحث ومناقشتها وفقا لأهداف البحث وكما يأتي :

الهدف الأول : التعرف على مدى ممارسة تلاميذ المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية .
أظهرت نتائج البحث أن المتوسط الحسابي لدرجات مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية (٢٥،٧٣٧٥)، بانحراف معياري قدره (٨،٠٢٥٤٨) درجة، وعند مقارنة هذا المتوسط بالمتوسط الفرضي للمقياس البالغ (٢٠) واختبار الفرق بين المتوسطين باستعمال الاختبار التائي لعينة واحدة، تبين أن القيمة التائية المحسوبة كانت (١٠،٠٩٣) وهي أعلى من القيمة التائية الجدولية البالغة (١،٩٦٠) مما يشير إلى أن هناك فرقا دالاً إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) وبدرجة حرية (١٩٩)، وهذا يدل على أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة .

العدد	المتوسط الحسابي	المتوسط الافتراضي	الانحراف المعياري	القيمة التائية		الدلالة
				المحسوبة	الجدولية	
٢٠٠	٢٥،٧٣٧٥	٢٠	٨،٠٢٥٤٨	١٠،٠٩٣	١،٩٦٠	يوجد فرق دال
				(١٠،٠٥)	(١٩٩)	

ويمكن تفسير هذه النتيجة كون أن الأجهزة التي يمارس فيها الأطفال ألعابهم الإلكترونية متوافرة في كل مكان ولاسيما في المنزل، وهي في متناول أيديهم فضلاً عن كونها تلبي رغباتهم وميولهم بطرائق مشوقة وجذابة تحاكي حواسهم وتحفزهم على الاستمرار باللعب دون ملل، وقد يكون تساهل الأهل نحو قضاء أولادهم لساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية من أبرز الأسباب فهي تلهيهم عن المشاغبة والمشاكسة وهذا يجعل الأهل يشعرون بنوع من الرضا متناسين ما لهذه الألعاب من آثار سلبية على الطفل في المدى البعيد .

الهدف الثاني : التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مركز محافظة نينوى .

للتحقق من هذا الهدف تم حساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة في أدائهم على مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم التحصيلية باستعمال الاختبار التائي لعينة واحدة؛ إذ بلغت قيمة معامل الارتباط المحسوب (٧,٥٥٤) وهي أكبر من قيمة معامل الارتباط الجدولية والبالغة (١,٩٦٠) وهذا يعني وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات افراد العينة في ادائهم على مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم التحصيلية ، و بلغت قيمة معامل الارتباط (٠,٤٧٣) ، عند مستوى دلالة (٠,٠٠٥) .

مستوى الدلالة عند (٠,٠٠٥)	القيمة التائية		معامل الارتباط	العدد
	الجدولية	المحسوبة		
توجد علاقة دالة احصائياً	١,٩٦٠ (٠,٠٠٥)(١٩٩)	٧,٥٥٤	٠,٤٧٣	٢٠٠

وتظهر هذه النتيجة وجود علاقة تأثيرية متبادلة بين ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية ودرجة تحصيله الدراسي، فكلما زاد لعب التلميذ بهذه الألعاب كلما انخفض مستوى تحصيله الدراسي ، فهي بيئة جاذبة له على عكس المواد الدراسية التي تعدُّ مواد جافة ومنفرة للتلميذ في أغلب الأحيان .

الهدف الثالث : التعرف على الفروق في العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي وفقاً لمتغير الجنس (ذكور ، أناث) .

للتعرف على الفروق في العلاقة تم حساب معامل الارتباط بين درجات أفراد العينة من الذكور على مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم التحصيلية ووجد أنَّه يساوي (٠,٥٠٧) والدرجة المعيارية لمعامل الارتباط كانت (٠,٥٥٦) ، بينما بلغ معامل الارتباط لأفراد العينة من الإناث (٠,١٣٤)، والدرجة المعيارية (٠,١٣٦) وعند حساب القيمة الزائفة لمعرفة دلالة الفروق في العلاقة، وجد أنَّ القيمة الزائفة المحسوبة تساوي

(٢٠٢٥) وهي أكبر من القيمة الجدولية البالغة (١٠٩٦٠) عند مستوى دلالة (٠٠٠٥) ، وهذا يعني وجود فروق دالة إحصائية ولصالح الذكور .

مستوى الدلالة عند (٠٠٠٥)	القيمة الزائفة		الدرجة المعيارية لمعامل الارتباط	معامل الارتباط	الجنس	العدد
	الجدولية	المحسوبة				
يوجد فرق دال لصالح الذكور	١٠٩٦٠					
	(١٩٩)(٠٠٠٥)	٢٠٩٢٥	٠٠٥٥٦	٠٠٥٠٧	ذكور	١٠٠
			٠٠١٣٦	٠٠١٣٤	إناث	١٠٠

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الألعاب الإلكترونية تعدُّ بيئة خصبة لألعاب الذكور من حيث ألعاب القتال وسباق السيارات والمطاردة وغيرها، بينما نلاحظ أنَّ الإناث يفضلن اللعب بالدمى أكثر ممَّا يجعلهن يقضين وقت أقل من الذكور في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن ثمَّ فإنَّ الإناث غالباً ما يتفوقن على الذكور في التحصيل الدراسي .
التوصيات والمقترحات:

إنَّ الواجبات المدرسية والنشاطات الصفية وتطبيق أوامر الوالدين تسمى (عملاً) ، وما يقوم به التلميذ تلقائياً طلباً للتسلية والمتعة يسمَّى (لعباً) ^(١) .
ومن هذ المنطلق وجب على الآباء والمربين أن يعلموا التلميذ كيف يوازن بين العمل واللعب ويكمل أحدهما الآخر في ضوء نتائج البحث تضع الباحثة بعض التوصيات والمقترحات منها:

- التوصيات

- ١- تثقيف الآباء حول مضار الألعاب الإلكترونية ومراقبة الألعاب التي يمارسها أبنائهم .
- ٢- تشجيع الابناء على ممارسة الألعاب البدنية في الهواء الطلق كالحدايق والمنتزهات .

(١) موثقي ، هايدة (٢٠٠٤) ، علم نفس اللعب ، الطبعة الأولى ، دار الهادي ، بيروت . ص ١١ .

- ٣- تخصيص أوقات محددة للعب على الأجهزة الإلكترونية وعدم تركها في غرف النوم وفي متناول أيديهم .
 - ٤- يكون للمعلمين دور مكمل للآباء في توعية التلاميذ من أضرار الألعاب الإلكترونية ، وكيفية استثمار الوقت وتوزيعه بين الدرس واللعب .
 - ٥- إعادة النظر بالمناهج الدراسية لتكون مصدرا لمخاطبة عقول التلاميذ وإشباع حواسهم ولا تكون منفرة وثقيلة معتمدة على الحفظ والتسميع .
 - ٦- جعل المدرسة مكاناً محبباً للتلاميذ يقضون فيها اوقاتاً ممتعة بين التعلم واللعب .
- المقترحات :
- ١- إجراء دراسة تتناول الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمتغيرات أخرى كتشتت الانتباه والإصابة بالتوحد .
 - ٢- إجراء دراسة لقياس مدى أفرط شريحة الشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكهم .

الملاحق :

ملحق رقم (١)

أسماء السادة الخبراء حسب اللقب العلمي

ت	الاسم	اللقب العلمي	الجامعة / الكلية
١	د. ندى فتاح زيدان	أستاذ	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانية
٢	د. سمير يونس محمود	أستاذ مساعد	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانية
٣	د. ربيعة مانع زيدان	أستاذ مساعد	مديرية تربية صلاح الدين
٤	د. اوان كاظم عزيز	أستاذ مساعد	جامعة تكريت / كلية التربية للعلوم الإنسانية
٥	د. علاء علي	مدرس	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانية
٦	د. صالح محمد فتحي	مدرس	جامعة الموصل / كلية التربية للعلوم الإنسانية

ملحق (٢)

مقياس الألعاب الإلكترونية بصورته النهائي

ت	الفقرة	نعم	أحياناً	لا
١	أفضل الألعاب الإلكترونية على غيرها من الألعاب .			
٢	أقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية .			
٣	ينهاني والوداي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية .			
٤	أتحدث مع زملائي في المدرسة عن الألعاب الإلكترونية .			
٥	أسرح بذهني وأفكر بهذه الألعاب أثناء وجودي في الصف .			
٦	أؤجل واجباتي المدرسية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية .			
٧	أفضل ممارسة الألعاب على عملية الاستذكار .			
٨	أشعر ان درجاتي في المواد قد انخفضت بسبب الانشغال بهذه الألعاب .			
٩	أحب ممارسة هذه الألعاب بدلا من قراءة الكتاب المدرسي			
١٠	أضطر ان اخذ دروساً خصوصية بسبب انخفاض مستواي الدراسي لانشغالي بهذه الألعاب .			

Electronic Games and Their Relationship to Academic Achievement Among Primary School Students , Afield Sutdy in Nineveh Education

Abeer Muhammad Hussain *

Abstract

The present study aimed to identify the extent to which primary school pupils practice electronic games ,the fact that children are the unclous of society and the cornerstone on which the future is built , it also aimed to identify the relationship between electronic games and academic achievement of primary school students , and the differences in this relationship according to the gender variable (males – females) , the research sample consisted of (100) males and (100) female students , who were randomly selected from four schools that were intentionally chosen by two schools for boys and two schools for girls , the researcher used the scale prepared by (Sabte , 2013) to measure the extent to which children play electronic games , the researcher extracted the psychometric properties of the scale to become ready for application in the Iraqi environment , the researcher relied on the averages of mid-year exams to measure students academic achievement .

The results showed :

- 1- That members of the sample played electronic games significantly .
- 2- The existence of areciprocal influence between the studnt practice ofelectronic games and the degree of academic achievement .
- 3- There are statistically significant differences according to that (male – female) gender variable in favor of males.

Key Words :Videogame , Academic Achievement , Elementary Pupils

* Asst.Lect/ The General Directorate of Nineveh Education/Ministry of Education/Republic of Iraq.