الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم–
كلية العلوم الاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية
شعبة علوم الأعلام و الاتصال
تخصص اتصال و علاقات عامة

استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية

دراسة ميدانية لعينة من ابتدائية "محمد حمزة" بلدية سيدي لخضر-ولاية مستغانم-

مذكرة مقدمة لنيل درجة ماستر(ل.م.د) الطور الثاني في علوم الإعلام و الاتصال

أعداد الطالبتين:

- شاعة شيماء
- بومهدي خديجة

إشراف الأستاذة:

د. صفاح أمال

أعضاء لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة	مؤسسة الانتماء	الصفة
محراز سعاد	دكتورة	جامعة مستغانم	رئيساً
صفاح أمال	دكتورة	جامعة مستغانم	مشرفاً
بن علي مليكة	دكتورة	جامعة مستغانم	مناقشا

2023-2022

إهداء

إلى من أفضلها على نفسي و لم لا... فلقد ضحت من أجلي و لمتدخر جهدا في سبيل اسعادي على الدوام "امي الحبيبة".....

نسير في دروب الحياة... ويبقى من يسيطر على اذهاننا في كل مسلم نسلكه صاحب الوجه الطيب و الافعال الحسنة... فلم يرحل علي طيبة حياته "ابي العزيز".....

إلى اخوتي و اصدقائي... و جميع من وقفوا بجواري و ساعدني بكل ما يملكون و في اصعدة كثيرة...

اقدم لكم هذا البحث و أتمنى ان يحوز على رضاكم...

داعيا المولى عز وجل ان يطيل في اعمركم ويرزقكم بالخيرات...

شاعة شيماء

إهداء

إلى من سهرت ليالي طويلة من اجل راحتي...و من استيقظت فجرا من اجل الدعاء لي من كل شر..."امي" الحنونة حفظها الله

إلى فيض حب و الحنان و النبض الساكن في عروقي..."ابي" الغالب و تاج رأسي اطال الله في عمره

إلى كل من شجعني و دعمني حتى ولو بكلمة...اخواني... اخواتي و اهلي و اصدقائي...

إلى رفيق الدرب و صديق الأيام جميعا بحلوها و مرها..."زوجي"الغالي حفظه الله لي

إلى كل الأسرة الجامعية و بالاخص قسم العلوم الانسانية من اساتذة و كلية و اداريين...

بو مهدي خديجة

شكر وتقدير

قال الله تعالى في كتابه العزيز في سورة النمل:"و لقد اتينا داوود و سليمان و قالا الحمد لله الذي الذي فضلنا على كثير من عباده المؤمنين"

الحمد الله الذي بنعمته تتم الصالحات و اشكره أولا و اخرا ظاهرا و باطنا

و صلوات الله على سيدنا محمد و على اله و صحبه اجمعين و من تبع هديه إلى يوم الدين

نتقدم بخالص الشكر و التقدير و الفضل لاستاذتنا "صفاح امال" على ما بذلته معنا من جهد و ما قدمته لنا من نصائح و توجيهات مع تواضع جمّ و خلق عظيم...

كما نتقدم بالشكر و التقدير إلى الاساتذة الافاضل اعضاء لجنة المناقشة لموافقتهم على مناقشة و اثراء العمل...

كما نتوجه بشكرنا إلى كل من ساهم برأي و جهد او مساعدة على انجاز هذا العمل...

ملخص الدراســـة

تعرضنا في بحثنا هذا إلى موضوع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساس خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية و مدى تأثيرها على الأطفال في جميع البلدان العربية ، و خاصة الجزائر والتي أتت تحت التساؤل الرئيسي: ما هي اثأر ممارسة الألعابالإلكترونية لدى الطفل في مرحلة الابتدائي ؟

و من هنا تطرقنا إلى التساؤلات الفرعية التالية:

1. ما هي عادات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؟
2. مل هي اكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الطفل؟
3. ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟

لقد اعتمدنا في دراستنا هذه على جملة من الإجراءات للإجابة عليها و ذلك باستخدام منهج المسح بالعينة نظرا لصعوبة تطبيق المسح الشامل على مجتمع البحث، و الذي رأيناه مناسب لهذه الدراسة مع اختيار العينة القصدية لأنها الأنسب لمجتمع البحث، أما بالنسبة لأدوات جمع البيانات فقد اعتمدنا على الملاحظة و الاستمارة بالمقابلة.

و من هنا يمكننا طرح عدة توصيات و اقتراحات :

- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية..
- تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل الألعاب الإلكترونية التقليدية.
- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الإلكترونية.

الكلــمات المفتاحــية : **الأثر – اللاعب – الألعاب الالكترونية – الطفل .**

Abstact of Study

In our research, we have discussed the use of electronic toys in children at the primary level, which can be considered as a motor intellectual sport that helps the development of intelligence. However, our introduction of this topic aims at the gravity of this type of recreational activity and the extent to which it affects children in all Arab countries, especially Algeria, which has come under the main question: What are the effects of playing electronic games in a child at the primary level?

Hence the following sub-questions:

1. What are the habits of the child's e-play?

2. What are the most attractive types of electronic toys for a child?

3. What are the potential effects of electronic toys on a child's behaviour?

In this study, we relied on a series of responses using the sample survey methodology because of the difficulty of applying the comprehensive survey to the research community, which we saw fit for this study with the choice of the intended sample because it is best suited for the research community, and for the data collection tools we relied on the observation and interview form.

From here we can make several recommendations and suggestions:

- The attention of parents to the electronic games played by their children through various media..
- P onic
- فـهـرس

Keywor child.

إهداء
شكر و تقدير
ملخص الدراسة
فهرس المحتويات
قائمة الجداول
قائمة الأشكال
مقدمة ..... أ-ب

الإطار المنهجي للدراسة

1. إشكالية الدراسة 02
2. التساؤلات الفرعية 03
3. فرضيات الدراسة 03
4. أهداف الدراسة 03

5. أهمية الدراسة 04
6. مصطلحات الدراسة 04
7. منهج الدراسة 06
8. عينة الدراسة 07
9. أدوات جمع البيانات 07
10. الإطار الزماني و المكاني 08

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية

تمهيد 11
1. أنواع الألعاب الإلكترونية 12
2. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.....17
3. الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية.....19
4. أقسام الألعاب الإلكترونية 22
5. إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية.....22-23
خلاصة 27

الفصل الثاني: مرحلة الطفولة

تمهيد 29
1. مراحل نمو الطفل 30
2. خصائص و أهمية الطفل 32-34
4. الطفل و البيئة الإعلامية و المعلوماتية 35
5. حقوق و مظاهر نمو الطفل 37
خلاصة 42

الإطار التطبيقي

1. التعريف بالمؤسسة 44
2. الهيكل التنظيمي للمؤسسة 46
3. عرض و تحليل نتائج الدراسة 47
4. نتائج الدراسة 65
خاتمة 66
قائمة المصادر و المراجع
قائمة الملاحق

قائمة الجداول:

رقم	العنوان	الصفحة
01	الجنس	
02	السن	
03	المستوى التعليمي	

رقم	العنوان	الصفحة

01	الهيكل التنظيمي للمؤسسة	
02	الجنس	
03	السن	
04	المستوى التعليمي	
05	فترة اللعب بالألعاب الإلكترونية لدى المبحوثين	
06	الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة	
07	الوسيلة التي من خلالها يتم استخدام الألعاب الإلكترونية	
08	الوسيلة ملك لمن	
09	فترة اللعب بالألعاب الإلكترونية	
10	الوقت الذي يقضونه في اللعب	
11	مكان اللعب بالألعاب الإلكترونية	
12	أكثر الألعاب المفضلة	
13	راي المبحوثين في الألعاب	
14	الدوافع التي تغمرهم للعب	
15	ردة فعل الأطفال عند الخسارة	
16	ماذا يتعلم الطفل من الألعاب الإلكترونية	
17	إنجاز الأطفال للواجبات المدرسية	
18	التحكم في وقت اللعب	
19	أن كان اللعب يؤثر على نتائج الدراسة	
20	تأثير الألعاب سبب	
18	التحكم في وقت اللعب	
19	إن كان اللعب يؤثر على نتائج الدراسة	
20	تأثير الألعاب سبب	

قائمة الأشكال:

مقدمة

مـــــقـــــدمـــــة:

- نتيجة الطفرة التي عرفها العالم في مجال تطور تكنولوجيات الاتصال الحديثة خلال القرن العشرين و ما تبعه من تطور متسارع في القرن الواحد و العشرين، فقد تغيرت حياة الأفراد و المجتمعات و أصبح المعطى التكنولوجي ثابتا من الثوابت الذي يصعب الاستغناء عنه في حياة الأفراد في المجتمع، و من بين أهم فئات المجتمع نجد فئة المراهقين التي تأثرت بدورها بالتحولات التكنولوجية و الرقمية التي عرفها العالم فمع التطورات التكنولوجية العائلة التي شهدها العالم في السنوات الأخيرة و توفر الوسائط و الوسائل الإلكترونية اصبح المراهق يقضي معظم أوقاته أمام هذه الأجهزة التي جعلت حياته أكثر متعة و نضجا في جميع المجالات و بخاصة في مجال اللعب، حيث ظهرت الألعاب الإلكترونية و تطورت تطورا سريعا و تنوعت تنوعا كبيرا و أصبحت تجذب عددا أكبر من المراهقين الذي تعودوا على استخدام مختلف الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة، خصوصا مع ظهور الأنترنت التي سمحت لهم بالاطلاع و الولج إلى كل ما هو جديد في هذا المجال، و بهذا اصبح للألعاب الإلكترونية دورا مؤثرا في حياة و يوميات المراهقين في مختلف دول العالم من بينها الجزائر.
- الألعاب الإلكترونية اصحب أحد اعز أصدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبر التلفزيون و الحاسوب و الأنترنت و الهاتف الخلوي، و كذلك أصحب ترافقه خارج المنزل أيضا من خلال قاعات البلايستيشن و مقاهي الأنترنت توفر لهم كل الإمكانيات خصيصا للأطفال المدمنين بالألعاب الإلكترونية الذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة، و أصبح الطفل الآن يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة.
- من هذا المنطلق جاء دراستنا لتسلط الضوء على استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطفل في مرحلة الابتدائي و بالخصوص أطفال المتمدرسين في ابتدائية محمد حمزة " بلدية سيدي لخضر" – مستغانم-
- و قد ارتأينا الاعتماد في هذه الدراسة على خطة منهجية مقسمة على ثلاث جوانب رئيسيو هي: الجانب المنهجي، الجانب النظري، و الجانب التطبيقي.
- تضمن الجانب المنهجي فصلا واحا هو الفصل الأول من الدراسة، و الذي جاء بعنوان " الإطار المنهجي للدراسة"، تطرقنا فيه إلى مشكلة الدراسة التي تمحورت حول " أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الأطفال في مرحلة الابتدائي"، بالإضافة إلى التساؤلات الفرعية، فرضيات الدراسة، أهداف الدراسة، ثم أهمية الدراسة و مصطلحات الدراسة، و بعض الدراسات السابقة، ثم المنهج المعتمد عليه، العينة، أداوت جمع البيانات، و في الأخير تطرقنا إلى الاطار الزماني و المكاني.
- **أما الجانب النظري فقد تضمن فصلين:**

- الفصل الأول من الدراسة الذي جاء بعنوان: " الألعاب الإلكترونية" ، تطرقنا فيه إلى أنواع الألعاب الإلكترونية، و واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر، بالإضافة إلى الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية، ثم إلىأقسام الألعاب الإلكترونية ، و في الأخير إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية.
- أما الفصل الثاني جاء بعنوان: " مرحلة الطفولة" تطرقنا في هذا الفصل إلى مراحل الطفولة، ثم إلى خصائص و أهمية الطفل، بالإضافة إلى الطفل و البيئة الإعلامية و المعلوماتية، و في الأخير تطرقنا إلى حقوق و مظاهر نمو الطفل.
- أما بالنسبة للجانب التطبيقي، حيث أجرينا دراسة ميدانية على عينة من أطفال الذين يزاولون دراستهم في مدرسة "محمد حمزة" "بلدية سيدي لخضر" بولاية مستغانم، اشتمل هذا الفصل على تقديم تعريف عام عن المؤسسة، بالإضافة إلى عرض الهيكل التنظيمي للمؤسسة، ثم تطرقنا إلى عرض و تحليل نتائج المقابلة، ثم تطرقنا إلى النتائج العامة للدراسة.
- و في الأخير خاتمة، و قدمنا جملة من التوصيات و المقترحات حول الموضوع.

مدخل الاطار

1. إشكالية الدراسة

تثير تأثرات الألعاب الإلكترونية لاختلاف أنواعها الكثير من الناس على راسها الألعاب الإلكترونية هذه الأخيرة التي يمكن تمارس عبر أجهزة عدة، كالحواسيب و أجهزة البلايستيشن و الهاتف النقال و تساعد هذه الألعاب على تنمية قدرات الطفل الذهنية و المعرفية و ذلك لتميزها بالمرونة و التفاعلية و السهولة في استخدام و إتاحتها الفرصة أمام الأطفال لممارستها في أي وقت و في أي مكان.

و يرى المختصون أن الألعاب الإلكترونية تأثيرات مختلفة صوتية و مرئية، على ذهن المستخدم ألاأنها تركز على الأصوات الحماسية الصاخبة و الضجة و الضوضاء، كما تركز على مواضيع معينة جذابة و كبيرة في التأثير كالحرب و رحلات الفضاء و غيرها.

و تلقى الألعاب الإلكترونية اليوم رواجا كبيرا، حتى لدى فئة كبيرة من الأطفال الذين يمتازون بالخفة و السرعة و القدرة على الاستيعاب و الذكاء بالإضافة إلى الحيوية و النشاط و المهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد، إذ يمتاز الأطفال في هذه المرحلة رغم الصفات التي ذكرناها سابقا بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية و الثقافية التي يعيش فيها و بين البيئة الترفيهية الإلكترونية التي قد تحمل أفكار و سلوكيات و اهتمامات تنسجم مع العادات و التقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها.

و نظرا لما هو ملحوظ من الإقبال الكبير على ممارسة الألعابالإلكترونية من طرف الأطفال على اختلاف أعمارهم، أردنا دراسة سلوك الأطفال أثناء و بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية و الوصول إلى أهم التأثيرات التي تخلفها مثل هذه الألعاب و ذلك في دراسة ميدانية تشمل مجموعة من الأولياء و ذلك بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

- **ما هي أثار ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في مرحلة الابتدائي؟**

2. التساؤلات الفرعية

للإجابة على التساؤل الرئيسي توجب طرح مجموعة من الأسئلة الفرعية:

1. ما هي عادات ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؟
2. ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الطفل؟
3. ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟

3. فرضيات الدراسة

- يمارس أطفال الألعاب الإلكترونية يوميا
- توجد علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية و السلوك العدواني
- تؤثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال سلبا

4. أهداف الدراسة

- التعرف على عادات ممارسة الطفل لهذه الألعاب الإلكترونية في الحد من انتشارها
- التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل للحد من شدتها
- الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين

- محاولة الوصول غلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة تأثيرها السلبية و التقليل من انتشارها.
- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

5. أهمية الدراسة

تسهم هذه الدراسة في إطلاع التربويين (مدراء، معلمين، مرشدين، تربويين) و أولياء الأمور على أهم الآثار السلوكية و الصحية و الاجتماعية المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، و بالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج و توصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أو الرغبة في إنتاج العاب إلكترونية جديدة.

6. مصطلحات الدراسة:

الأثر:

اصطلاحا:

إننا نستعمل مفهوم الأثر على خلاف التأثير الذي ما زال يطرح مشاكل في ميدان بحوث الإعلام و نظرا بصعوبة قياس طبيعته و درجته و تحديد مصدره بالضبط، و هذا بالرغم أدبيات التأثير التي تغطي مدة زمنية طويلة جدا و نطاقا واسعا و متنوعا من البلدان و الجمهور و الوسيلة، و عليه وعيا بهذه الصعوبة خاصة في سياق بلد نامي فضلنا الحديث عن الأثر.[1]

اجرائيا:

التأثير هو التغيير الذي يحدث لدى الفرد عند تعرضه لأي شيء استجابة لرسالة و إعلامية، سواء سلبيا أو إيجابيا أو ما يحدث للمستهلك نتيجة ذلك التعرض.

اللعب:

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، و التي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويج، التعليم، تفريغ

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر -03-، 2011-2012، ص 32.

الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، و يكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجه أو ذاتيا.[1]

إجرائيا:

هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد من أجل تلبية حاجاته المختلفة و التي يمكن أن يحققها من خلال اللعب، كالترويج، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، فاللعب: استعداد فطري و طبيعي فيعتبر عند الطفل ضرورة من ضروريات الحياة.

الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز (اللعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب)، و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحديد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) الإمكانيات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية. [2]

إجرائيا:

هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكرتونية رقمية، و تشمل هذه الألعاب ألعاب الحواسيب، الكمبيوتر، و العاب الإنترنت، الفيديو، و العاب الهواتف الذكية.

تعريف الطفل:

لغة: طفل، ج أطفال 1- ولد صغير للفرد و الجمع و المذكر و المؤنث 2- كل جزء من كل شيء 3- من العشب القصير، 4- من النار الجمرة 5- من النار الشرارة 6- الشمس عند الغروب، 7- ليل، 8 حاجة ضرورة، 9 - ريح طفل- لنية الهبوب. [3]

اصطلاحا:

الطفولة من وجهة نظر العلماء الاجتماع هي تلك الفترة من الحياة الإنسانية التي يعتمدها الفرد على والديه اعتمادا كليا بما يحفظ حياته، ففيها يتعلم و يتمرن للفترة التي تليها،

[1] شبر نمرود، العاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة، مراد دريس، الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية، قسم نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضة، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص 35.

[2] دلال الواعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر، جامعة العربي بن مهيدي، ام البواقي، 2016-2017- ص 08.

[3] دلال الواعر، تأثير ، المرجع السابق، ص 09.

و هي ليست مهمة في ذاتها، بل هي قنطرة بعيد عليها الطفل حتى ينضج الاقتصادي، و الفسيولوجي، و العقلي، و النفسي، و الاجتماعي، و الخلقي، و الروحي، و التي تشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي.[1]

الإجرائي:

يطلق مفهوم الطفل على الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى حتى يبلغ سن الرشد.

8. منهج الدراسة:

اختبار المنهج في أي دراسة لا يكون عشوائيا أو بالصفة أو ميل الباحث في الاختيار، بل إن نوع الدراسة و أهدافه هما اللذان يحددان نوع المنهج الذي يعتبر الطريقة و التي قررها الباحث لمقاربة الموضوع، و هي الطريقة العامة التي قرر الباحث أنها الأفضل و الأنسب و في مقاربة المعطيات المتعلقة بموضوع البحث و تحليل المعطيات تلك.

أما المنهج الذي اعتمدنا عليه في هذه الدراسة هو منهج المسح بالعينة نظرا لصعوبة تطبيق المسح الشامل على مجتمع البحث.

حيث يعرف منهج المسح بالعينة: " بأنه مجموعة الطرق التي يتمكن الباحثون من خلالها بوصف الظواهر العلمية و الظروف المحيطة بها، و المجال العلمي الذي تنتمي اليه، و تصور العلاقة بينها و بين الظواهر الأخرى المؤثرة و المتأثرة فيها، و كما يسعى تصور شكل العلاقة بين متغيراتها باستخدام أساليب و أدوات البحث العلمي التي تلاؤم الأهداف لاتي يسعى الباحثون إلى تحقيقها من خلال هذه البحوث. [2]

9. عينة الدراسة:

تعرف العينة على أنها/ هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة تمثيلا علميا و تستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف.

و عليه فقد اخترنا كعينة لهذه الدراسة 64 تلميذا الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية المتمدرسين بمدرسة محمد حمزة "بلدية سيدي لخضر" ولاية – مستغانم- و ذلك من أجل معرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية.

10. أدوات جمع البيانات:

تعتبر مرحلة جمع البيانات خطوة هامة من خطوات البحث العلمي، و نجاحها مرتبط بحسن اختيار الأدوات المناسبة حسب طبيعة الموضوع الدراسة، و من هنا قمنا باختيار أداة من أدوات جمع البيانات و المتمثلة في:

الملاحظة:

[1] المرجع نفسه، ص 10.

[2] منال هلال مزاهرة، بحوث الإعلام، الأسس و المبادئ، دار الكنوز، الأردن، 2011، ص 105.

تعد الملاحظة إحدى وسائل جمع المعلومات المتعلقة بسلوكيات الفرد الفعلية و مواقفه و اتجاهاته و مشاعره لذلك تعرف الملاحظة على أنها: عملية مراقبة أو مشاهدة سلوك الظواهر و المشكلات و الأحداث و مكوناتها المادية و البيئية، و متابعة سيرها و اتجاهاتها و علاقتها بأسلوب علمي منظم و مخطط و هادف بقصد تفسير و تحديد العلاقة بين المتغيرات و التنبؤ بسلوك الظاهرة و توجيهها إلى خدمة الإنسان و تلبية احتياجاته.

و بالرجوع إلى دراستنا نجد نفسنا قد اكتفينا بالملاحظة البسيطة التي تمثلت في مشاهدتنا لظاهرة التلاميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية في الفترة الأخيرة، فهذه الملاحظة تحدث تلقائيا دون أن تخضع لأي نوع من أنواع القياس.

الاستمارة. بالمقابلة:

اعتمدنا على المقابلة إضافة إلى الملاحظة التي تعتبر من الوسائل المهمة للحصول على البيانات في دراسة العينة، كما أنها تعد من أكثر الوسائل شيوعا لجمع المعلومات، و فعالية في الحصول على البيانات الضرورية لأي بحث، و بصفة خاصة في منهج المسح الميداني.

لقد قمنا بإجراء مقابلات علمية مع الأطفال المتمدرسين في مدرسة "محمد حمزة" بلدية سيدي لخضر ولاية -مستغانم-.

11. الإطار الزماني والمكاني:

المجال المكاني:

يتمثل مجتمع البحث الميداني في الأطفال المتمدرسين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ببلدية سيدي لخضر ولاية مستغانم، وتحديدا المدرسة الابتدائية -محمد حمزة-

المجال البشري: تتمثل عينة الدراسة في الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية بمستغانم، من أقسام التحضيري، السنة الأولى الثانية، الثالثة، الرابعة، و الخامسة، و الذين يتراوح أعمارهم ما بين 06 إلى 12 سنة.

المجال الزماني:

بدأنا في فترة التربص من 2023/02/12إلى غاية2023/02/26

ففي الأيام الأولى قمنا بالتعرف على الموظفين و المعلمين في المؤسسة و التعرف بشكل عام على المؤسسة، ثم قمنا بالتعرف على التلاميذ حتى نستطيع القيام بالمقابلة معهم و قد مر كل شيء بشكل جيد.

الـفـصل الأول:

تمهيد:

الألعاب الإلكترونية هي العاب تفاعلية يتم لعبها باستخدام العديد من الأجهزة الإلكترونية الحديثة مثل الحواسيب و الهواتف المحمولة والأجهزة المخصصة للألعاب فقط ، ويوجد عدة أنواع من الألعاب الإلكترونية أهمها وأشهرها ألعاب الفيديو، حيث يعتقد الكثير من الأشخاص أن الألعاب الإلكترونية هي ألعاب الفيديو ، ولكن أيضا هناك أنواع أخرى من الألعاب الإلكترونية مثل الألعاب الصوتية منها لعبة ماكينة الحظ ولعبة الكرة والدبابيس.

1. أنواع الألعاب الإلكترونية

هناك العديد من الألعاب والتي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

أ- ألعاب الحركة:

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الرياضيات plat forme التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب كان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة " بجونغ " التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى الألعاب، لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا مثل " أركانويد" التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية أثاري وجاءت بعدها لعبة " تيتريس وحديثا سلسلة باكمان وسلسة ماريو وترتكز الألعاب على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتولى المستويات لتصبح أكثر صعوبة مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بـ

أزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري والقفز أو الانخفاض...إلخ قد تستعمل بشكل منفصل أو بتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأخريات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجالات الرسوم قد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالرتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها.

وتتقاسم ألعاب الحركات أخرى مع ألعاب الرياضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي، وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع الألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي، فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، من بين أشهر هذه الألعاب" تومب رايدر" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا.[1]

أما ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضيات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة وتسمى جملة أكلهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو وهي ألعاب عن الألعاب قاتلوهم جميعا من خلال أسلحة مستعملة، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عادية أو بأسلحة بيضاء وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانا كبيرا في نجاح اللعبة وتقترح لعبة " تيكن 33" مثلا قرابة عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحيك الكثيف للأصابع.

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

ب- الألعاب الإستراتيجية :

- الألعاب المغامرة والتفكير:

[1] أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال،جامعى العربي بن مهيدي، أم البواقي كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية ،2016-2017، ص62

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرة والحركة فاللعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، على طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

- الألعاب الإستراتيجية:

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة، التجارة، الديمغرافي...الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عوالمها، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو وحتى التلاعب بقواعد اللغة من خلال القيام بالعديد من التجارب.[1]

- ألعاب الإستراتيجية العسكرية:

وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

-ألعاب التقليدية:

والمقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام " ويندوز" وهي تمس بذلك مهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

[1] 63أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري،المرجع السابق، ص

ـ ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورن للواقع، ولكت أيضا على الماكن التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل فلايت سيمولاتور من ميكروسفت، التي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و الأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران، فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها من خلال عملية تعود حقيقة، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بعض دقائق أو حتى لإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفي من اللاعبيين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافيى مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، ففي بعض الألعاب يمكن اللاعب إن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاص، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولاوان" من الممكن ضبط مادة الوحلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفق للجو الذي يسوط في المسلك من مطر أو شمس.[1]

د- ألعاب غير الممتعة:

على العموم تدل عبارة "لعبة إلكترونية" على أحد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو الألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك " برامج اللعب التربوي" التي تأخذ صورة ألعاب المغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذي لا تقل أعمارهم عن 12 عاما وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.[2]

وضمن نوع أخر، من الصعب وضع الأعمال الفنية التفاعلية ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتحف أو دور العرض أين نجد الأصوات والمشاهد الفيديو وبناءات الفنية شكين مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان "الجسم المشاهد" وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا العامل.

[1] أميرة مشري ،المرجع السابق، ص64
[2] أميرة مشري،المرجع نفسه، ص65

إما ورشات الإبداع المصممة للأطفال الذين يتراوح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة، فهي تقطب كثير الأطفال الصغار إذا أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

ويقدم ستيفان ناتكين تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في أن واحد وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول منها بشكل أو بأخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينهما، وعلى هذا الأساس فإن هنالك وعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد والألعاب التي تمارس من عدده لاعبيين.[1]

2. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما لا فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة ومن بين الألعاب الإلكترونيةالمنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

1.2- لعبة السرقة الكبيرة للسيارات

تصنف لعبة السرقة الكبيرة للسيارات "3" والتي تختصر بتسمية جي تي أ "3" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وتمارس بشكل فرجي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة، وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة.[2]

2.2- تحليل لعبة كونترسترايك

تعني كلمة " كونترسترايك": الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا،يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هالف لايف" التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999، تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين مكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء

[1] أميرة مشري،المرجع السابق، ص66-67

[1] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،2009،ص235

على منافسيهم من أجل فوز فريقهم وتشهد الطبعة 1.6 من كونترستريك التي أصدرت في 8 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنت مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للمارسيين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونترسترايك.[1]

3.2- تحليل لعبة "باربي" مغامرة الفروسية:

تصنف لعبة "باربي" "مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002، أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة " باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة، كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام باربي بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات بسباقات، وفي كل مرة فيها عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

4.2- تحليل لعبة " بي أو أس":pes 11

تعد لعبة " برو ايفولوشيون سوكر" والمختصرة بـ" بي أو أس " أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب " برو ايفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية " واينيغاياليفن" وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان الأقمصة واختيار الملاعب، والتعاقد مع الممولين(سبونسور).[2]

3. الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية:

يعتبر التلفزيون من وسائل الاتصال التقليدية والوسائط الإعلامية الحديثة، ويتميز عن غيره بعدة مميزات جعلته في مقدمة وسائل الاتصال، حيث قام بهذا الاختراع المعسكرين الأمريكي والسوفيتي في سياقها نحو غزو الفضاء، وجاء اختراع العشرينات وأوائل الثلاثينيات من القرن العشرين بعد اختراع التلغراف والتليفون في أواخر القرن التاسع عشر ولقد مر التلفزيون بعدة مراحل تتمثل في:

1.3- المرحلة الأولى 1884-1925

تلك التي شهدت البحوث الأساسية في نظريات الالكترو مغناطيسية وما تلاها من تجارب علمية على موجات الراديو ثم بعد ذلك إشارات التلفزيون.

2.3- المرحلة الثانية 1925-1948

[2] أحمد فلاق، مرجع نفسه،ص236
[1] أحمد فلاق، المرجع السابق ص250

وشهدت تجارب الإرسال التلفزيون وقد بدأ التلفزيون عمله في عام 1940 لكن الحرب العالمية الثانية أخرت نموه.

3.3- المرحلة الثالثة 1948-1952

تطورت فيها صناعة التلفزيون وكانت الأعوام 1952-1960 المرحلة الذهبية للتلفزيون، ليصبح وسيلة جماهيرية خاصة مع ظهور التلفزيون الملون ، ومع بداية الستينات بدا التلفزيون يتبوأ مكانته في المجتمع ليقوم بدوره الكبير الذي استمر مع بادية الثمانينات بشكل مكثف، ساعده في ذلك التطورات التكنولوجية واستعمال الأقمار الصناعية والكابل، لقد زادت من قوة تجذرها في الحياة المجتمعية للأفراد وكذا اليومية، وهي القفزات التي سمحت له بأن يكون فردا من كل أسرة حول العالم.

فالتلفزيون وسيلة العالمية مميزة تسارعت فيها التطورات ويرجع ذلك لمجموع من المميزات أو الخصائص التي يتميز بها التلفزيون من بينها:

- يعتمد على السمع والبصر لذا يؤثر على الناس.
- هو وسيلة سهلة توصل الصوت والصورة دون بذل جهد.
- يعتمد على الحركة المرافقة لعرض الصورة المرافقة أيضا بالصوت.
- له قدرة على جذب الناس وانتباههم.[1]

4.3- الألعاب الإلكترونية عبر الحواسيب والإنترنت:

أ- مدخل إلى الحواسيب والأنترنت:

على مدار عقود من الزمن خلال القرن العشرين كانت حياة البشر مذهولة بصندوق سحري واحد جاء بمجيء سنوات العشرينات، إلا وهو التلفزيون لكن يبدو أن القرن العشرين كان يأبى الرحيل دون إضافة صندوق عجيب آخر إلى البشرية وهو الكمبيوتر أو الحاسوب، الذي نافس وربما تفوق وفق تطورات عالية وصل إليها على التلفزيون في عصر أصبحت الأمية فيه " أمية الحواسيب" لا حروفا ولغة.[2]

ب- الإنترنت: مرت الإنترنت في تطورها بثلاثة مراحل أساسية هي:

المرحلة الأولى:

في الستينات كانت في بدايتها تحت إشراف وزارة الدفاع الأمريكية تربط بين مجموعة صغيرة من الحاسبات في مناطق مختلفة بالولايات المتحدة وقد تميزت هذه المرحلة بالتطوير والتعاون بين المؤسسات

[1] سليم عبد النبي، الإعلام التلفزيوني،ط1، دار أسامة للنشر، الأردن،2009،ص27
[1] فاطمة همال، المرجع السابق، ص93

المرحلة الثانية:

في منتصف الثمانينات حدثت بعض التطورات الأساسية والتكنولوجية هي:

- وسطاء مشروع تطور سوق الشبكة.

- المؤسسة الوطنية للعلوم، ناسا، وزارة الطاقة ونظيراتها في دول أخرى حيث اعتبرت الشبكة دعاة للأنظمة الأكاديمية والبحثية العالمية.

- الرواد الأوائل في قطاع الأعمال الذين بدأ بتقديم خدمات إتاحة واستخدام الإمكانات التكنولوجية.

المرحلة الثالثة:

في التسعينات توقفت NSFNET في أبريل 1995 وحل محلها شركات الاتصالات MCI WNETSPRITT وغيرها، وأصبح في إمكان أي واحد أن يقدم ويستخدم ويطوره ويمول نظم معلومات مشتركا فيه تنمية واستخدام الإنترنت وتكنولوجياتها وتطبيقاتها نحو الطريق السريع للمعلومات.[1]

خدمات الإنترنت:

- خدمة البريد الإلكتروني

- خدمة الألعاب

- خدمة لوحة النشر الإلكتروني

-القوائم البريدية....

وهناك خدمات أخرى من بينها:

- خدمة نقل الملفات

- مؤتمر الفيديو

- البحث عن الأشخاص

- خدمة الأرشيف

- البحث عن الملفات والوثائق.[2]

4. أقسام الألعاب الإلكترونية:

تنقسم إلى قسمين:

[1] غالب عوض النوايسة، الإنترنيت والنشر الالكتروني،ط1، دار صفا للنشر، عمان،2011،ص30
[2] غالب عوض النوايسة، المرجعنفسه،ص31

1.4- الألعاب الإلكترونية الموجهة:

هي مجموعة من الألعاب التي تم انتقاؤها بناء على مواصفات اللعبة ذاتها، كما تقمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة، ويتوقع أن تفيد في تطوير العمليات المعرفية.

2.4- الألعاب الإلكترونية الغير موجهة:

وهي مجموعة الألعاب التي اختيرت عشوائيا وبدون قواعد مسبقة لهذا الاختيار.(تأثير الألعاب على سلوك الطفل [1]

5. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الإكلترونية، والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة أطفالنا سواء من الناحية الصحية والسلوكية والانفعالية، فضلا عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام[2] فالموقف الأول الذي يرى للألعاب الإلكترونية تأثيرا إيجابيا في الطفل، قد أسس موقفه ومعظم طروحاته على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث يكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل هارات علمية وتلقينية معلومات معرفية، تساهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري و الإبداعي بشكل عام.

فالألعاب الإلكترونية لها دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها كما أنها لها دورا تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركي و الحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في عنفيتهم ويمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الطفل ليتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب وتمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظرا للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات وذلك لمواكبتها وتحقيق لتفاعل التام معها، وهذه إضافة إيجابية تضاف إلى رصيد الطفل القائد.[3]

ويضيف الجارودي بأن الطفل حين يلعب يكون غالبا وحيدا لكن لا تجاد الحلول وحل الألغاز، يحتاج لاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحيانا اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة

---

[1] دلال الواعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص صحافة وإعلام إلكتروني، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، 2016-2017، ص31

[2] ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الإلكترونية كما يراها أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد1، 2015،ص16

[1] فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسئط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة- الجزائر،2011-2012، الجزائر

والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه من المشاركة مهمة، حتى إذا كان الأمل لا يلاحظونها.

كما أنها تروح عن النفس في أوقات الفراغ، كما إن اللعب يساعد على توسيع التفكير لدى اللاعب وخياله، كما تعتبر أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

ويمكننا أن نرصد أهم الإيجابات الألعاب الإلكترزنية في الطفل بشكل عام فيما يلي:

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.

- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز

- يعزز ثقة الطفل بتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيقي حاجاته.

-الابتعاد من الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة النوع.

- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة المرنة، وتنقلها إلى حقيقتها المدرسة ما بين البيت والمدرسة.

- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.

- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.

- يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراع والقوى.

- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.

- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.

- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل : التعاون و الصدق في التفاعل وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية.

- يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، وكما يرى الدكتور عبد الوهابي بوخنوقة أن الألعاب الإلكترونية تعلم وتلقن أطفالنا الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة فاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء.[1]

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص142

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل إلا أن الكفة لا زالت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثيرات، حتى إن الموقف الذي يرى أن السلبيات هي الطاغية تقني في كثير من الدراسات العديد من الإيجابيات المذكورة سابقا مؤكد أنها نادرة التواجد والحدوث، ولا يمكن القياس عليها .

ويعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية وسلبية هذه التأثيرات، فكون الألعاب الإلكترونية غريبة المنشأ والتصنيع في حد ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافات و أخلاق ومستهلكوا العالم الغربي عن العالم العربي والجزائري إضافة إلى الإمكانيات التصميمية الهائلة التي يستخدمها العرب في تصنيفهم.

ولقد استغلت شركات الإنتاج الغريبة ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات سوبرمان باتمان... فهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي يسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسة وتضاعفت اهتماماته بالأدوار المرسومة مسبقا، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي، حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأضرار على الطفل خاصة من الناحية الاجتماعية والصحية، فاجتماعيا يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الأخرين وكيفية التعامل معهم.

وتشير الأبحاث العالمية على أن حركة الصينين تكون سريعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، ما أن مجالات الكهرومغناطيسية والمنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث إحمرار العين وجفافها وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تؤدي إلى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

أما عن الأضرار التربوية قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضونأوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وهذا ما يتفق مع ما توصلت إليه دراسة مها الشحراوي من أن كثرة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.[1]

[1] أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري،المرجع السابق، ص74

خلاصة:

مما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة إلكترونية مختلفة، فهي ألعاب تجذب مستخدمها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور والألوان والموسيقى وغير ذلك، حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتشعبها وتغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى فئة الأطفال

الفصل الثاني:

تمهيد:

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الإنسان، فهي الركيزة الأساسية التي ترتكز عليها شخصية الفرد فيما بعد إلا أن يكبر ويصبح كهلا، ولهذا أصبحت لزاما على الكل أن يهتم بهذه المرحلة العمرية، من حياة الصغير وإعداد لأطفال لإعداد تربويا، ونفسيا

واجتماعيا، وعقليا، فإن هذا لا يتحقق إلا من خلال الأولياء في تحقيق النمو المتكامل للطفل ومن حيث الوظائف المختلفة التي يقوم بها.

1.مراحل نمو الطفل:

يمر الإنسان بمراحل النمو المتعددة لكل منها صفاتها ومميزاتها الجسمية والعقلية والانفعالية الخاصة، وهذه المراحل متصلة ومتداخلة والواقع أنه مها كان تقسيمنا دقيقا فإن من الصعب تمييز نهاية مرحلة عن بداية المرحلة التي تليها، بل إن نهاية المرحلة وبداية المرحلة التي تليها متداخلان جدا وبالرغم من هذا التداخل والاستمرار فنحن نقسم النمو إلى مراحل وهناك نوع من التقسيم:

1.1. مرحلة ما قبل الولادة:

ومدتها نحو 280 يوم (تسعة أشهر تقريبا) للجنين في بطن أمه.

2.1. سن المهد (الرضاعة)

ويبدأ من يوم الولادة وينتهي عند نهاية السنة الثانية[1]

[1] عبد العالي الجسماني، سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الأساسية،ط1،دار العربية للعلوم، لبنان،1994، ص24-25

.3.1. مرحلة الطفولة المبكرة:

وهي الفترة الواقعة بين السنة الثالثة والخامسة من سني العمر ولعل أبرز خصائص هذه المرحلة:

أ- نمو إدراك الذات

ب- تكوين المفاهيم العامة المتصلة بالظواهر الطبيعية والاجتماعية.

ج- تكوين المفاهيم العامة المتصلة بالظواهر الطبيعية والاجتماعية.

د- تكوين المفاهيم المتصلة بالمجردات كالخير والشر مثلا.

4.1. مرحلة الطفولة المتوسطة:

يكون أمدها فيما بين السادسة والحادية عشر بالنسبة للبنات والسادسة والحادية عشر بالنسبة للبنين، ومن أهم مميزات النمو في هذه الفترة:

أ- تعلم تكوين الصلات الاجتماعية على نحو يختلف تماما عما كان عليه أيام الطفولة ويتم هذا التعلم عن طريق الأقران واللذات.

ب- تحقيق تكوين الاتجاهات السليمة واتخاذها طابع الثبات بعض الشيء.

ج- اكتساب مهارات جديدة والتحكم فيها

د- انتقاء المفاهيم اللازمة التي تنظم علاقاته بالآخرين في الحياة اليومية.

5.1. مرحلة البطولة:

تمتد هذه المرحلة من سن التاسعة إلى الثانية عشر وفي هذه الفترة ينتقل الطفل من مرحلة الواقعية والخيال المنطلق إلى مرحلة أقرب إلى الواقع، حيث يهتم بالحقائق ويشتد ميله إلى المقاتلة والسيطرة والألعاب المختلفة وخاصة التي تتطلب المهارة والمنافسة، كما أن طفل هذه المرحلة يخلص إلى الجماعة التي تنتمي إليها حتى لو تعارض إخلاصه، هذا مع ما يتعرضه في المدرسة أو المنزل.[1]

6.1. مرحلة المراهقة المتوسطة:

من 10 إلى 18 سنة إلى 22 سنة وهي تقابل مرحلة الجامعة.

7.1. مرحلة الرشد الشباب:

[1] محمد عبد الرزاق إبراهيم هاني محمد يونس، ثقافة الطفل،ط3،دار الفكر، الأردن،2009،ص309

ويقصد بها اكتمال النضج وهي من سن 22 إلى 30 سنة.

8.1. مرحلة الرجولة أو الأمومة:

وهي 30 إلى 60 سنة.

9.1. مرحلة الشيخوخة:

ما فوق الستين ويتميز هذا الدور بالانحلال والنسيان والضعف العام[1]

2.خصائص وأهمية الطفل

1.2- خصائص الطفل:

إن معرفة خصائص النمو في مرحلة الطفولة لها أهمية كبيرة في تربية الأطفال وتعليمهم وتنمية استعداداتهم المختلفة وفيما يلي يتم عرض بعض خصائص نمو الطفل.

1.1.2- خصائص النمو الاجتماعية:

يتأثر النمو الاجتماعي عند الطفل في هذه المرحلة بالجو المحيط بالأسرة والعلاقات الاجتماعية بين أفرادها ويزيد هذا النمو من خلال اتساع البيئة الاجتماعية، التي يعيش فيها وزيادة المشاركة الاجتماعية في الأسرة ومع أغراضه في الداخل والخارج، ويتعلم كيف يتصرف من خلال تعامله مع الكبار.[2]

2.1.2- خصائص النمو الانفعالي للطفل:

تعتبر استجابات الفرد الانفعالية من النواحي الأساسية في تكوين شخصيته، فنحن نلاحظ أن انفعالات الفرد منذ أيام طفولته الأولى حتى يصبح شيخا، اتصالا وثيقا بسعادته، وبؤسه، أو بعبارة أعم بسلوكه ويتضمن هذا السلوك ميوله وعاداته وصحته العقلية وقدرته ملائمة نفسه مع المجتمع الذي يعيش فيه.

3.1.2- الخصائص الجسمية:

تعتبر فترة نمو جسمي بطيء وموحد تقريبا وتتغير فيها نسب الحسم فيتناقض سوء توزيع النسب الشائعة في المراحل السابقة بالرغم من أن الرأس يظل أكبر نسبيا إذا قورن بباقي أجزاء الجسم، وفي هذه المرحلة يفقد الطفل معظم أسنانه لينة وما إن يبلغ نهاية هذه المرحلة تكون قد تمت معظم أسنانه الثابتة، ومن خلال هذه الفترة تتسطح الجبهة وتبرز الشفاه ويكبر الأنف تأخذ شكلا محددا، وهذه التغيرات تغير الصورة التي عليها مظهر الطفل

[1]حسين عبد الحميد أحمد رشوان وأحمد رشوان، أطفال الشوارع، د،ط، دار الكتب والوثائق العلمية، الإسكندرية،2012،ص14
[2]سماح عبد مرزوق، برامج الأطفال المحسوبة،ط1،دار المسيرة للنشر عمان،2010،ص35

في مرحلة الرضاعة والطفولة المبكرة وكذلك بالنسبة لوزن الطفل لهذه المرحلة فغن الزيادة فيه قد تكون بطيئة وموحدة.[1]

4.1.2- كثرة الأسئلة والفضول:

من أهم خصائص الكفل تساعده على فهم بيئته والتكيف كثيرا ما ينزعج الأهل من الأسئلة الأطفال لأنهم، لا يدركون أهمية هذه الأسئلة، ويعتقدون أن الطفل يحاول لفت انتباههم ويضيع وقتهم أو يشغلهم عما يعلمون، ومن أهم واجبات الأهل والمربين إشباع حاجة الطفل للمعرفة ومساعدته لاكتساب وسائل التعلم الذاتي، فإن أشعر الطفل بأن حبه للمعرفة غير مرغوب فين تكون سبب يعيق تعلمه ونموه وتكون السبب في تشكيل توجيهات السلبية نحو التعلم والمعرفة.

5.1.2- العفوية والاندفاع والتلقائية في التصرف:

كثيرا ما نتغنى ببراءة الأطفال ولكن نادرا ما نفهمها، فعندما يتصرف الطفل بعفوية خاصة في المواقف الرسمية سرعان ما نتدخل لتأديب الطفل على فهم كثير من مبادئ السلوك السليم في سنواته الأولى، وتزيد صعوبة فهم هذه المبادئ كلما قل الثبات في التعامل معها.

6.1.2- الاعتمادية والمبادأة:

ينتقل الطفل من الاعتمادية إلى الاستقلالية بشكل تدريجي وكنتيجة لتطور قدرته على السيطرة على حركته، فيبدأ الطفل بالتصرف بالتلقائية للاستجابة إلى حاجته ومن ثم يبادئ في القيام بمهام مختلفة فور إحساسه لسيطرة على حركته، تكون حركة الطفل في البادية غير منضبطة كلما مارس الحركة المعنية وتدرب عليها استطاع ضبطها والسيطرة عليها.

7.1.2- الخيال واللاحيائية:

كثيرا ما نرى الأطفال يصيف نصفة الحياة على الأشياء التي يتعاملون معها فقطعة خشب تصبح سيارة والوردة تشعر والكلب يفهم.... ومن المظاهر اللاحيائية استمتاع الأطفال بالقصص الخيالية التي يكون أبطالها من الحيوانات وهم يستمتعون أيضا بمشاهدة الصور المتحركة، كل ذلك ينسجم وخاصة الخيال عند الطفل.[2]

2- أهمية الطفولة:

[1] موسى نجيب موسى، الطفل الموهوب،ط1،مؤسسة الوراقة للنشر، 2010،ص57

[1] محمد فؤاد الحوامدة زيد سليمان العدوان، مناهج رياض الأطفال، جدار للكتاب العالمي للنشر،2009،عمان،ص152-153

مرحلة الطفولة أهم من بين أهم مراحل نمو وتكوين شخصية كل فرد، ففيها يصل الفرد أعلى درجة معينة من حيث القدرة على تحقيق التوافق والاستقرار والاستمتاع بأوجه الحياة المختلفة وهي المرحلة التي تكون وترسم ملامح الشخصية لما سيكون عليه الفرد مستقبلا ففيها يتم تحديد معظم أبعاد النمو الأساسية والشخصية وتعرف سمات السلوك والعلاقات الأساسية وفيها أيضا تتشكل العادات والاتجاهات والقيم وتنمو الميول والاستعدادات والأنماط السلوكية.[1]

وهذا طبقا لما يتوفر له من خلال الخيرات والمواقف التي يتعرف لها في بيئته المحيطة بعناصرها التربوية[2] والثقافية والصحية والاجتماعية والخلقية وتتمثل أهميتها أيضا في السنوات الأولى من حياة الطفل تعتبر حجر الأساس لتطوره ونمائه طوال حياته[3] كذلك تعتبر مرحلة غرز المفاهيم والمبادئ والثقافات الأساسية :

- الحاجة للعناية والاهتمام كي يشب الطفل سويا.

- مرحلة الضعف والاعتماد الكبير.

- الطفولة مرحلة البناء الأساسية.[4]

3.الطفل والبيئة الإعلامية والمعلوماتية:

التلفزيون:

الدش، الكمبيوتر، الإنترنت جميعها أصبحت جزا لا يتجزأ من البيئة اليومية للطفل والفتى والفتاة في شتى أنحاء العالم.... ونحن لسنا في حالة حرب مع الأجهزة، ولم نستطيع أن نكون السبب البسيط وهو أننا لا نتعامل مع جهاز أو أجهزة يمكن التحكم فيها، فالأطباق وأجهزة فك الشفرة تفتح لأبنائها عالما من مئات المحطات التي تبنها الأقمار الصناعية وكل واحدة تقدم برامج ومفاهيم، الله عز وجل وحده يعلم مدى تأثيرها في نفوس وأفكار الجميع صغيرا وكبيرا.

كما ينبغي أن تتعاون الأسرة والمدرسة وأجهزة الإعلام والثقافة من أجل تقديم مواد ووسائط ثقافية ممتعة ومعلمة في نفس الوقت، يقبل عليها الأطفال وتستطيع أن تنافس المعروض الأجنبي، بكل ما يحمله من قيم وأفكار وتوجهات منها يتنافس مع ما تنشده في أبنائنا، والتعاون مطلوب أيضا من أجل ضبط محتوى وساعات مشاهدة التلفزيون واللعب بالكمبيوتر، وأقول اللعب لأن هذا كل ما يستطيعه الطفل في سنوات مبكرة.[5]

---

[2]سمير عبد الوهاب أحمد، تطبيقية أدب الأطفال)قراءات نظرية ونماذج)،دار المسيرة عمان،2009، ص22-23

[3]ربيع محمد وطارق عبد الرؤوف عامر، المسؤولية الاجتماعية للطفل ما قبل الدراسة، دار اليازوري عمان،2008، ص27

[1]منى يونس بحري، اللعب في الطفولة المبكرة، دار البداية،دط،عمان،2013،ص23

[2]مصطفى يوسف كافي، وسائل الإعلام والطفل،ط1،دار الحامد،عمان2015،ص75

[3]هدى محمود الناشف، الأسرة وتربية الطفل،طب،دار المسيرة، عمان،2015،ص234-235

الإذاعة:

تشير الدراسات العلمية إلى أن الطفل في هذه المرحلة (12-6) سنة يحتاج إلى إشباع رغبته القوية في حب الاستطلاع، وهو في المراحل الثلاثة الأولى من المرحلة الابتدائية يميل إلى الخيال والتمثيل والمحاكاة التي يستقيها من مجتمعه، وهو ينتقل من الضوابط الاجتماعية الغير منتظمة التي كان يعيشها في منزله إلى الضوابط الاجتماعية المنتظمة داخل المدرسة، وهنا يحتاج إلى القدرة الحسنة وينبغي في هذه السن الإكثار من قصص القرآن الكريم والسيرة النبوية المطهرة التي تنمي فيهم الخيال المتزن.

ويبدأ من سن العاشر (الرابع ابتدائي) في الانتقال إلى المرحلة الواقعية والموضوعية، وفي هذه الحالة تؤكد على الإكثار من الفقرات والبرامج التي تحتوي على الأناشيد الإسلامية المؤثرة، والألعاب الجماعية والرياضية، والمسابقات التي تدفع الطفل إلى التعرف على أنواع العلوم والخبرات، التي تثير في نفوسهم الشعور الواقعي بالنجاح.[1]

التلفزيون:

ومنه يأخذ النشئ المعلومة مرئية ومسموعة وهو وسيلة إيضاح الصغير أكثر من الوسائل الأخرى، ويتأثر النشيء به ويتابع برامجه لذا يجب الارتقاء بالبرامج التلفزيونية إلى أعلى مستوى من حيث انتقاء المعلومة والأفلام أو المسلسلات لأنه بحسب النوع والكيف في مستواها يكون تأثر الصغير فيلزم التخلص من الأفلام الخليعة والمسلسلات الهشة الهابطة في الفكر والمستوى يجب انتقاء كل ما يرى ويذاع تلفزيونيا، إذ أن الصغير يردد ما يسمع ويسجل بعينه ما يرى ويقلد.[2]

الفيديو:

لا شك أن للفيديو آثار إيجابية وأخرى سلبية، فاختيار الفيلم التربوي التعليمي الهادف، الذي ينقل العلم والمعرفة والثقافة، والتوجيه والسلوك السليم، ويعزز العادات والقيم والمثل السليمة، ويمتع الأطفال ويسليهم بمعلومات تعزز المناهج المدرسية أو يقوي معلوماتهم الثقافية، ويعطي آثارا إيجابية نافعة في حياة الطفل الحاضرة والمستقبلية.

والفيلم في الفيديو قادر على نقل المضمون والفكرة بشكل واضح ومباشر، وهذا يجعله ذو أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية، وإكساب الأطفال المهارات اللغوية والمعرفية.[3]

4.حقوق ومظاهر نمو الطفل

[1] سماح عصمت رشود، الإعلام التربوي (دور الإذاعة المدرسية من العملية التعليمية) دار الراية،عمان،ط2010،1،ص176-177
[2] محمد محمود عبد الله، أساسيات التدريس (طرائق، استراتيجيات، مفاهيم تربوية) دار غيداء، عمان،2012،ص201
[1] عبد الفتاح أبو معال، أثر وسائل الإعلام على تعليم الأطفال وتثقيفهم،دار الشروق، عمان،دط، 2006،ص190-191

1.4- حقوق الطفل:

تتحدد حقوق الطفل على ضوء اعتبارين: أولهما أنه مازال قاصرا يعيش تحت ولاية الآخرين، كما حددها الشرع الثاني مجموعة المعارف والخبرات التي كشف عنها علوم الإنسان، ووضحت لنا مطالب نمو الأطفال وكيف ينمون، وما هي معيقات نموهم السليم، وعليه فتعتقد أن للطفل في هذه المرحلة مجموعة من الحقوق على من يتولاه نلخصها في النقاط التالية:

- توفير الرعاية اللازمة من الأمراض والحوادث.

- تشجيع الطفل على اكتساب مهارات استخدام جسمه فيما يعود عليه من النفع وإفهامها أن لجسمه عليه حقا يعاه وينظفه ويهتم به.

- مراقبة بعض العادات السيئة ومحاولة تخليصه منها.

- تزويد الطفل بمعارف بسيطة تتناسب وقدراته الإداريكة حول أعضاء الجسم الخارجية كالعين والأذن.[1]

- عدم التمييز بينه وبين إخوته.

- الحق في التعبير على الرأي بحرية.

- الحق في الحصول على الاسم والجنسية.

- الحق في الضمان الاجتماعي.

- الحق في تنمية مواهبه وقدراته العقلية والبدنية.

- حيث اجتمعت لجنة حقوق الإنسان التابعة لأمم المتحدة لإعداد مشروع وثيقة لحماية الطفل عالميا والتي وافقت عليها الجمعية العامة للأمم المتحدة في نوفمبر 1989 وكانت مصر أوائل الدول التي صادقت عليها.

- كما صدر الإعلان العالمي لبقاء الطفل وحمايته ونمائه في مؤتمر القمة العالمي من أجل الطفل الذي انعقد في الأمم المتحدة في سبتمبر 1990م.

ولقد شهدت الفتة الأخيرة إنجازات ضخمة تحققت للطفل المصري من أهمها:

- قيام المجلس القومي للطفولة والأمومة عام 1988 ليكون لديه إدارة فعالة للتخطيط والتنسيق لكل الأنشطة المتصلة بالطفولة في مصر وما يتصل بحاضرها ومستقبلها، انطلاقا من إعلان السيد: رئيس الجمهورية محمد حسني مبارك بمناسبة انعقاد الجلسة الأولى

[1] محمد عودة محمد ومحمد فقى عيسى، الطفولة والصبا،ط1، دار القلم، الكويت،1984،ص236-237

للمجلس القومي للطفولة والأمومة، واعتبار السنوات العشر القادمة أي الفترة من 1989 حتى 1999 عقدا لحماية الطفل ورعايته من شر كافة الأفراد والهيئات الرسمية والأهلية والجمعيات الخاصة والخيرية أن يكرسوا جهودهم خلال هذا العقد لمتابعة ودعم المبادرات الرامية إلى تحقيق أهدافه.

2.4- مظاهر النمو:

1.2.4- الجانب الجسمي:

يكون النمو عن طريق التربية الرياضية والأنشطة المتنوعة كتنمية العضلات الكبيرة والعضلات الدقيقة، وكذلك نجد "(نسب الجسم مختلفة الرأس أكبر بالنسبة للجسم- حجم العين نصف حجم عين البالغ- الطول 50 سم- وزن الجسم2.1) وبالتالي فيها يتم المحافظة على صحة الطفل، ونجد أن النمو الجسمي في الطفولة المبكرة سريع جدا، وذلك من خلال تعويد الطفل على العادات السليمة كالانتظام في مواعيد الغذاء والنمو، وممارسة التمرينات الرياضية، وأيضا توفير الخبرات والأنشطة والهوايات للطفل، بما يساير مظاهر نموه وعملية النمو في هذا الجانب في عدة صور على هيئة تغيرات كمية (كالزيادة في الطفل) أو تغيرات شكلية (كالتحول من الغضاريف في العظم) أو تغيرات عديدة (كزيادة في عدد الأسنان) أو تغيرات في اختفاء أعضاء موجودة أصلا (كاختفاء الأسنان اللبنية).[1]

2.2.4- الجانب العقلي :

وذلك تنمية قدرة الطفل على التفكير العلمي ليصبح قادرا على الربط بين الظواهر عند الطفل يعتمد على عمليتي الاستقرار والاستنباط.

والقدرات العقلية عند الطفل هي محصلة الاستعدادات الموروثة، والبيئة المثيرة لها، والأطفال مختلفون في قدراتهم العقلية، لذا لابد من تنوع الخيرات والأنشطة داخل الروضة، وقد لوحظ أن النمو العقلي يؤثر في النمو اللغوي للطفل.

وعملية النمو في هذا الجانب تظهر في مجالات الانتقال من الاعتماد الكلي على الإحساس إلى الإدراك، ومن التجريد فالتعميم والاستدلال، بين الحفظ الميكانيكي إلى الفهم ومن الانضمام مع الخيال إلى الالتصاق بالواقع.[2]

3.2.4- يعيش الطفل في وسط اجتماعي يؤثر ويتأثر بما هو سائد في مجتمعه، حيث يكتسب مجموعة من السلوكيات التي سرعان ما يلجأ إليها عندما يريد تحقيق حاجاته ليجعل الكبار يحققون مطالبه، مثل: البكاء والصراخ وفي هذه المرحلة عادة ما يعبر الأطفال عن انفعالاتهم بطريقة صريحة.

[1] عاطف عدلي فهمي، معلمة الروضة، دار المسيرة، عمان،ط5،2013،ص199
[1] عاطف عدلي فهمي، المرجع السابق،ص200

4.2.4- الجانب الاجتماعي:

يتأثر الطفل في النمو الاجتماعي بعلاقته بأمه وبأبيه وإخوته وأقرانه والبيئة والمجتمع والثقافة وأسرته، والعلاقات الاجتماعية هي الدعامة الأولى للحياة الاجتماعية للطفل، ونموه الاجتماعي يتأثر بالحالة الصحية وبالذكاء وبعلاقاته بأسرته وبالمعايير والمؤسسات السائدة في مجتمعه وبجنسه وبالمستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة.[1]

ولعل أول وسيلة من وسائل الاتصال الاجتماعي لدى الطفل من الانفعال، والمقصود بالانفعال هنا مثلا: ردة فعل الطفل لمن هم حوله كالابتسامة والضحك، وهو عندما يبستم ويضحك فإنما يفعل ذلك نتيجة شعوره بالراحة والأمن وهو عادة ما يحدث مع الأم.

ومجال الاتصال الاجتماعي عند الطفل يتسع ما بين السادسة إلى التاسعة مما يؤدي به إلى أنواع جديدة من أشكال التوافق.[2]

5.2.4- الجانب الجنسي:

وتظهر عملية النمو هنا في نشاط الأجهزة التناسلية في مرحلة المراهقة بعد ركودها طويلا في مرحلة الطفولة، وفي ظهور الصفات الجنسية الثانوية لدى الجنسين.

6.2.4- الجانب الفسيولوجي:

وتظهر عملية النمو في هذا الجانب في صور عديدة من بينها: التناقض التدريجي في ضربات القلب وتحول من الاعتماد الكلي على الغذاء السائل إلى الغذاء الصلب والتحكم التدريجي بعملية التبول والإخراج...

7.2.4- الجوانب الحسية والحركية:

عملية النمو في هذا الجانب تظهر في التغيرات التميزية التي تطرأ على المحللات الحسية، البصيرة والسمعية، الشمية، الذوقية، واللمسية.

الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يتحرك باستمرار لذا سميت هذه المرحلة بمرحلة النشاط الحركي المستمر، إذ يكتسب فيها الطفل مهارات حركية جديدة كالجري، القفز،

[2] علاء الدين كفافي، علم النفس الارتقائي، سيكولوجية الطفولة والمراهقة، دار الفكر، عمان،2009،ص210
[3] فتيحة كركوش، علم نفس الطفل، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط،2010،ص131

والتسلق، وتتميز حركات الطفل في هذه المرحلة بالشدة والسرعة والتنوع وتكون غير متزنة في بدايتها، وبالتدرج تزداد قدرته على السيطرة على عضلاته بفضل التدريب والخبرة.[1]

8.2.4- الجانب اللغوي:

وتظهر عملية النمو هنا في سلامة النطق والتركيب، وطول الجملة والزيادة في مفردات القاموس اللغوي[2]

خلاصة:

من خلال ما ذكرناه نستنتج أن مرحلة الطفولة تعتبر من أهم المراحل والتي هي الأساس الذي ترتكز عليه حياة الإنسان، نظرا لأهميتها الكبيرة حيث أن الطفل في هذه الفترة لديه القابلية للتعلم والاكتساب والتطور ضمن مجالات وخصائص نموه وحاجاته، حيث يجب على الأولياء أن يتعاملون مع الأطفال وفق الأسس الصحيحة، وذلك من أجل تربيتهم، حتى يكون فردا صانعا للحياة، وأن يكون فاعلا مؤثرا في مجتمعه ومتأثرا به.

و من هنا نلاحظ أن أهم المراحل التي يمر بها الطفل هي التنشئة و قد تغير الطفل من المجتمع الذي فيه كان يعتمد على صورة فقط و الآن صار يعتمد على الحركة و الصورة و الذكاء و الإحساس و الصوت، بفضل هذه الألعاب التي غيرت مجرى حياته.

[1] محمد أحمد همشري، النشأة الاجتماعية للطفل، دار الصفاء، عمان،ط2013،2،ص96
[2] محمد عودة الريماوي، المرجع السابق،ص246

الاطار النظري

1.التعريف بالمؤسسة:

تأسست مدرسة محمد حمزة سنة 1898 حيث أبوابها أمام أبناء المدينة و بعض القرى المجاورة، تقع في وسط بلدية سيدي لخضر يحدها من الشمال الطريق الوطني رقم 11 و من الجنوب شارع عراب إزري و شرقا شارع الشهداء و غربا شارع عبد القادر فتاح، و هي تتربع الآن على مساحة تقدر بـ (2352.50)، و تتكون من 10 قاعات للتدريس و قاعة للإعلام الآلي و قاعة للوسائل البيداغوجية و ساحة للاستراحة و دورة للمياه، و يعود اسم مؤسستنا نسبة للشهيد محمد حمزة، فمن هو الشهيد؟ [1]

نبذة تاريخية عن حياة الشهيد:

ولد الشهيد محمد حمزة سنة 1932 بدوار الحمازة بضواحي سيدي لخضر استدعى كان شابا قويا و شجاعا متخلقا، درس بالجامع و كان يصلي و يقول أشعار دينية، لقد كان في أسرة فقيرة و كن أفراد عائلته كانوا معظمهم مجاهدين حيث أن بيتهم كان مركز للمجاهدين و كانت أمه و إخوانه يطهين و يخطن و يغسلن أي أنهن كان يهتممن بما يلزم و يحتاج اليه المجاهدين، فاعجب الشهيد محمد حمزة بأفراد عائلته و طلب من عمه أن يشاركهم في القتال من أجل استقلال الجزائر و اكن عمره 15 سنة فقبل عمه و كان فخورا به فكفله بجمع المالية لمساعدة المجاهدين و بعد مدة من الزمن أصبح من بين المسجلين في قائمة المشكوك فيهم من طرف جماعة خصصتهم فرنسا، و في أحد الأيام قامت القوات الاستعمارية بمحاصرة الدوار و لما خرج محمد حمزة فألقوا القبض عليه و اخذ على الساعة التاسعة صباحا فعذبوه أي كووه بالنار ثم أخذوا سبعة من المجاهدين و بعد تعذيبهم وضعوا كل واحد بجانب صف الكروم قتلوا رميا بالرصاص فأصابته الرصاصات في الرأس و العنق و الصدر و كان عمره 25 سنة أي أنه قتل في ليلة 20 أوت 1957 و بذلك كان من بين الذين اهدوا بأعمارهم و أرواحهم و شبابهم من أجل نزع قيود الاستعمار عن الجزائر و لنعيش نحن الآن حياة معززة و مكرمة و بذلك يجب أن يقف كل جزائري وقفة إجلال و افتخار أمام كل روح سقطت دماؤها من أجل بناء الجزائر المستقلة. [2]

تشخيص وضعية المؤسسة:

1.الهياكل: تتكون المؤسسة من 09 قاعات للتدريس و ساحة للاستراحة إلى جانب دورة المياه مع توفر الماء و مكاتب للإدارة.

2.التجهيزات: جميع التجهيزات الضرورية متوفرة و متمثلة في الطاولات، السبورات و مكاتب للأساتذة بالإضافة إلى بعض الوسائل التعليمية و كذلك مدافئ غاز المدينة.

3.التأطير: يشرف على تأطير المؤسسة مدير معفي من الدريس 10 أساتذة للغة العربية و 02 للغة الفرنسية.

[1] أنظر الملحق الإداري رقم 01 مقدم من طرف مدير المؤسسة.
[2] أنظر الملحق الإداري رقم 01 مقدم من طرف مدير المؤسسة.

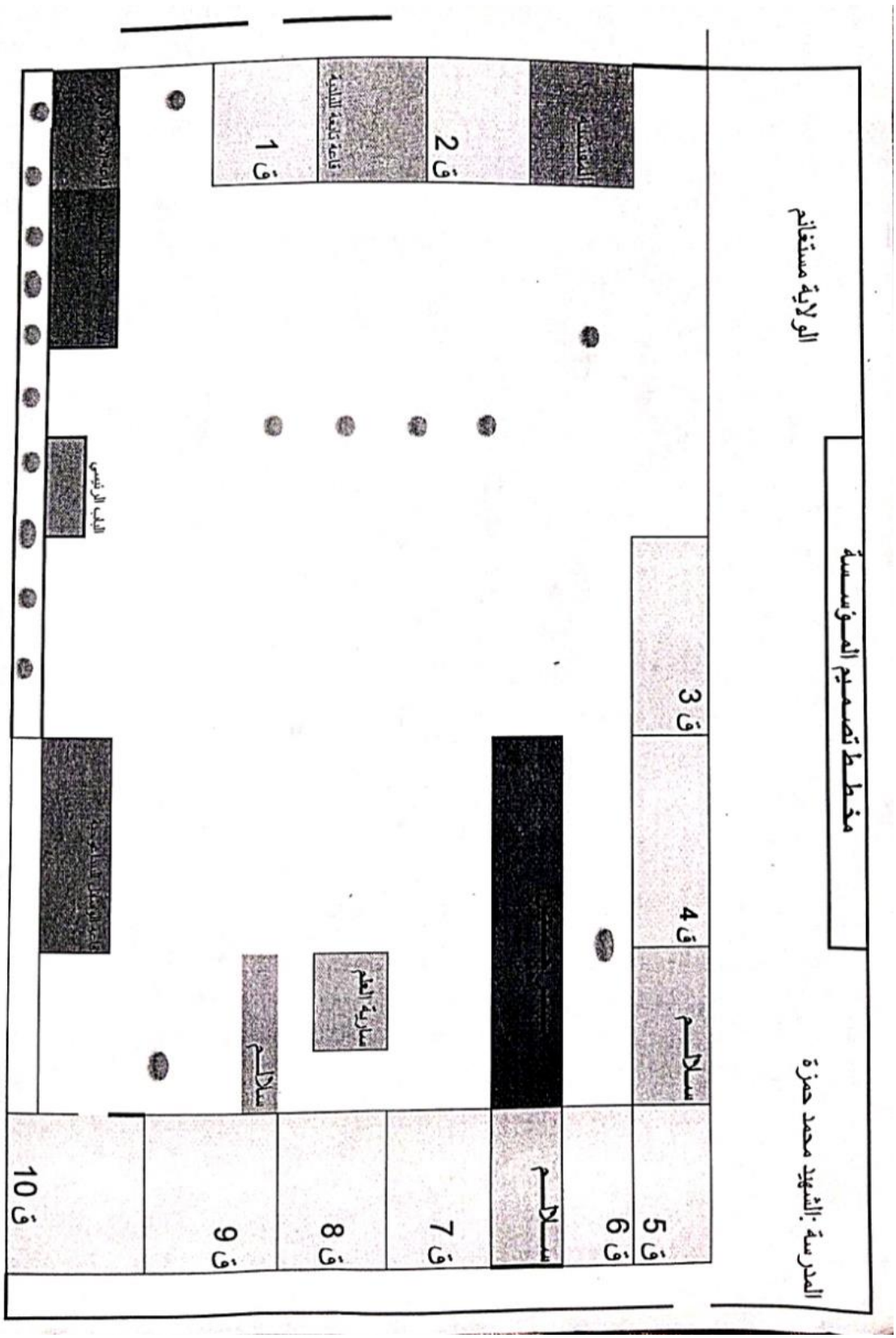
4.العمال: يوجد بالمؤسسة:

- حارس دائم
- 03 عاملات النظافة
- 09 عاملات إدارة

التلاميذ: يتمدرس بهذه المؤسسة 294 تلميذا في السنة الحالية (2023/2022)

2.الهيكل التنظيمي للمؤسسة:

شكل رقم 01: الهيكل التنظيمي للمؤسسة



3.عرض و تحليل نتائج المقابلة:

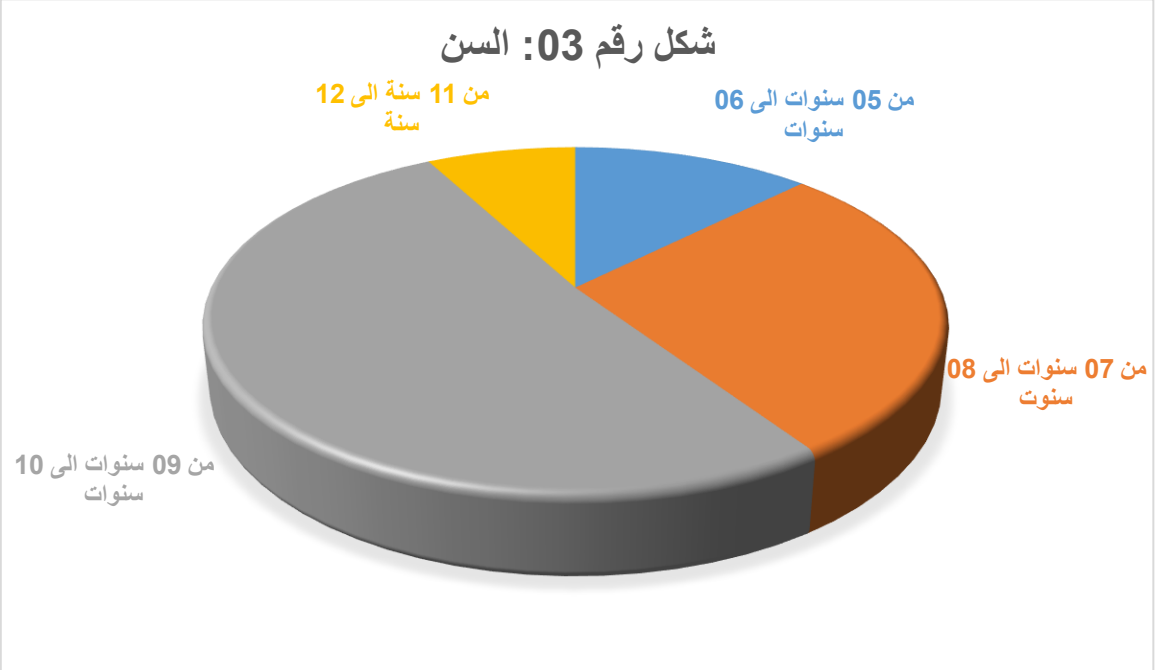
المحور الأول: السمات العامة

جدول رقم 01: يوضح الجنس

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	32	%50
أنثى	32	%50
المجموع	64	%100

جدول رقم 02: يوضح السن

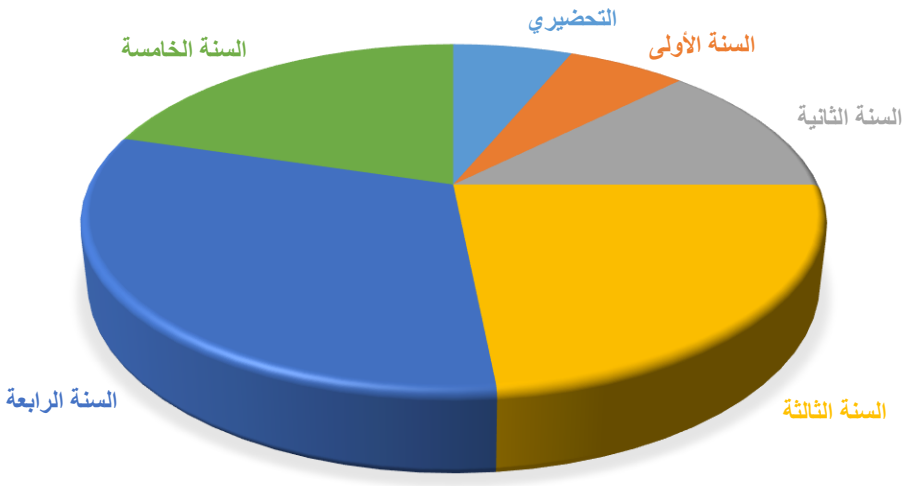
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
من 05 سنوات إلى 06	08	% 12.5
من 07 سنوات إلى 08	18	% 28.12
من 09 سنوات إلى 10	33	% 51.56
من 11 سنة إلى 12	05	% 7.81
المجموع	64	% 100



جدول رقم 03: يوضح المستوى التعليمي

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
التحضيري	04	% 06.25
السنة الأولى	04	% 06.25
السنة الثانية	08	% 12.5
السنة الثالثة	15	% 23.43
السنة الرابعة	20	% 31.25
السنة الخامسة	13	% 20.31
المجموع	64	% 100

شكل رقم 04: المستوى التعليمي

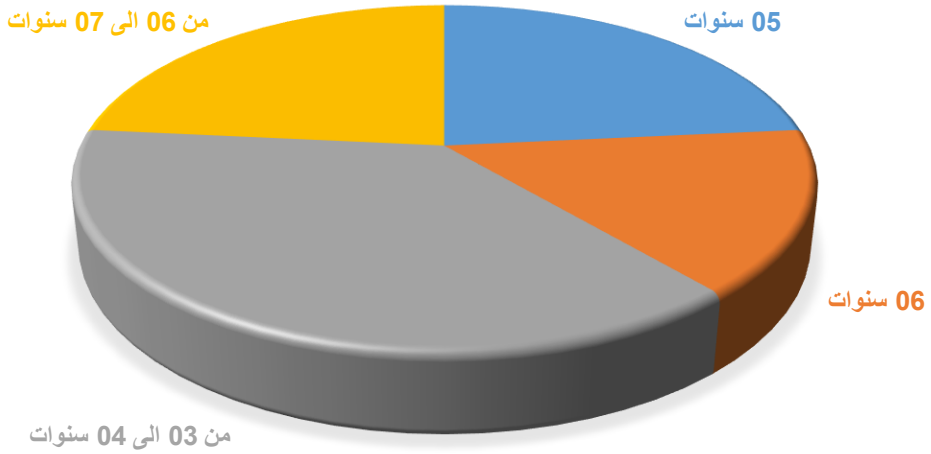


المحور الثاني: عادات و أنماط ممارسة الطفل للألعاب

1.فترة اللعب بالألعاب الإلكترونية لدى المبحوثين:

تبين لنا أن معظم المبحوثين و الذين عددهم 15 بدأوا اللعب بالألعاب الإلكترونية من05 سنوات بنسبة 23 %، و هناك نسبة 15 % من بدأوا اللعب منذ 06 سنوات، و 37 % بدأوا اللعب منذ 03 إلى 04 سنوات، و الذين كان عددهم 24، و 23 % من بدأوا اللعب من 06 07 إلى 08 سنوات و الذين كان عددهم 15 و من هنا يتضح لنا أن معظم المبحوثين يمارسون الألعاب منذ فترة طويلة من الزمن، أي من 03 سنوات فأكثر حتى 08 سنوات.

شكل رقم 05: فترة المبحوثين منذ بداية اللعب بالألعاب الالكترونية



2.الالعاب المفضلة لدى أفراد العينة:

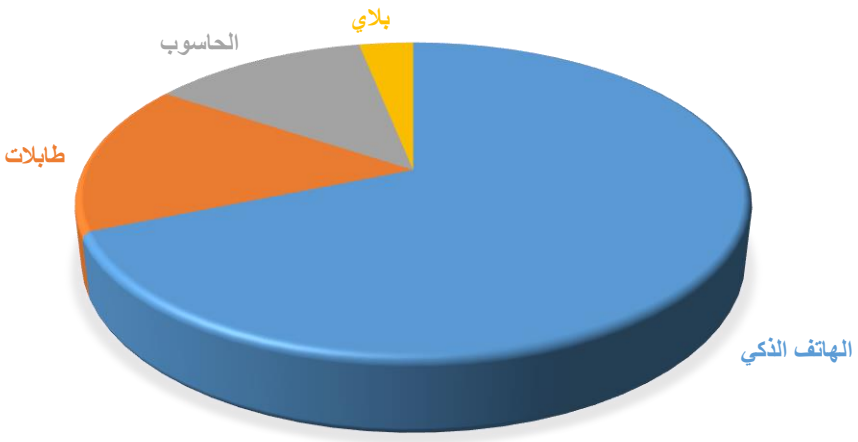
من خلال أسئلة المقابلة تبين لنا أن هناك 20 و نسبتهم 31.25 % مبحوث يمارسون لعبة المغامرات، و 18 و نسبتهم 28.12 % يمارسون لعبة الألغاز و المسابقات، و 10 و نسبتهم 15.62 % من يلعبون لعبة ألعاب بنات، و هناك من يمارسون لعبة فنون قتالية و كان عددهم 08 و نسبتهم 12.5 % ، أما عن لعبة المغامرات يمارسونها حوالي 08 مبحوثين و نسبتهم 12.5 % ، و من هنا يمكننا القول أن يوجد من المبحوثين من يمارسون ألعاب القتالية العنيفة التي قد تؤدي إلى زيادة العدوانية في تصرفات الأطفال المراهقين بالإضافة إلىأن هناك فراغ هو الذي دفع بهم إلى للجوء إلى مثل هذه الألعاب.

شكل رقم 06: الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة

3.الوسيلة التي من خلالها يتم استخدام الألعاب الإلكترونية

تبين لنا أن معظم المبحوثين يستخدمون وسيلة الهاتف الذكي للعب بالألعاب الإلكترونية و قد كان عددهم 44 مبحوث و نسبتهم 68.75 % ، و هناك من يستخدمون طابلات عددهم 10 نسبتهم 15.62 % أما وسلة الحاسوب كان عددهم 08 و نسبتهم 12.5 % ، و بالنسبة للبلاي كان عددهم 02 و نسبتهم 3.12 % ، و من هنا اتضح لنا أن الهاتف الذكي من أكثر الوسائل المؤثرة على الأطفال أي أنه يؤثر بالسلب على تطور الطفل و على نموه في سنواته الأولى و ثد يؤدي إلى مشكلات كبيرة في النطق و التفاعل مع الآخرين.

شكل رقم 07: الوسيلة التي من خلالها يتم استخدام الألعاب الالكترونية

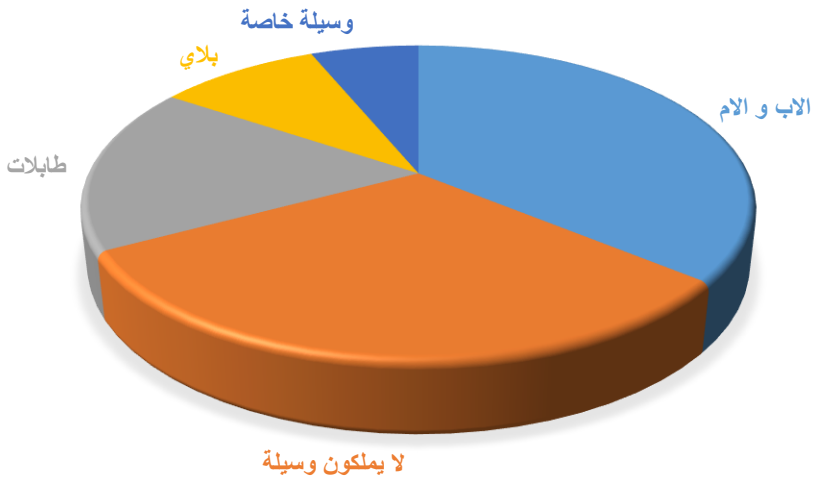


4 .الوسيلة المستخدمة ملك لمن:

معظم المبحوثون قاموا بالإجابة أن الوسيلة المستخدمة ملك للأب و الأم و كان عددهم 23 و نسبتهم 35.93 % ، أما من لا يملكون وسيلة كان عددهم 20 و نسبتهم 31.25 % ،و بالنسبة للذين لديهم طابلات كان عددهم 11 و نسبتهم 17.18 % ، أما بلاي كان عددهم 06 و نسبتهم 9.37 % ، و الذين يملكون وسيلة خاص بهم كان عددهم 04 و نسبتهم 6.25 % ، و من هنا يتضح أن معظم المبحوثين يستخدمون وسائل الأم و الأب.

و من هنا يمكننا القول أن الوالدين يمكن لهما أن يشتريان هاتف عندما يكزن الدخل المعيشي يسمح لذلك.

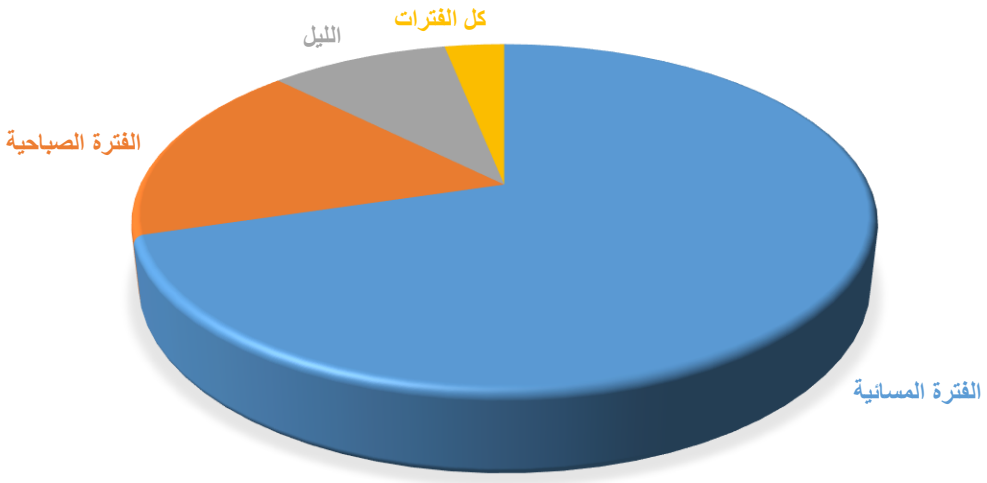
شكل رقم 08: لوسيلة المستخدمة ملك لمن



5.فترة اللعب الألعاب الإلكترونية

من خلال المقابلة اتضح لنا أن هناك من كان يلعب بالألعاب الإلكترونية في الفترة المسائية بكثرة و كان عددهم 45 و نسبتهم 70.31 % أما الفترة الصباحية كان عددهم 11 و نسبتهم 17.18 % ، و بالنسبة لليل كان عددهم 06 و نسبتهم 9.37 % ، و مبحوثين قالو أنهم يمارسون اللعب في كل الفترات و عددهم 02 و نسبتهم 3.12 % ، و من هنا يتضح لنا أن معظم المبحوثين يلعبون بالألعاب الإلكترونية في الفترة المسائية بكثرة.

شكل رقم 09: فترة اللعب بالالعاب الالكترونية

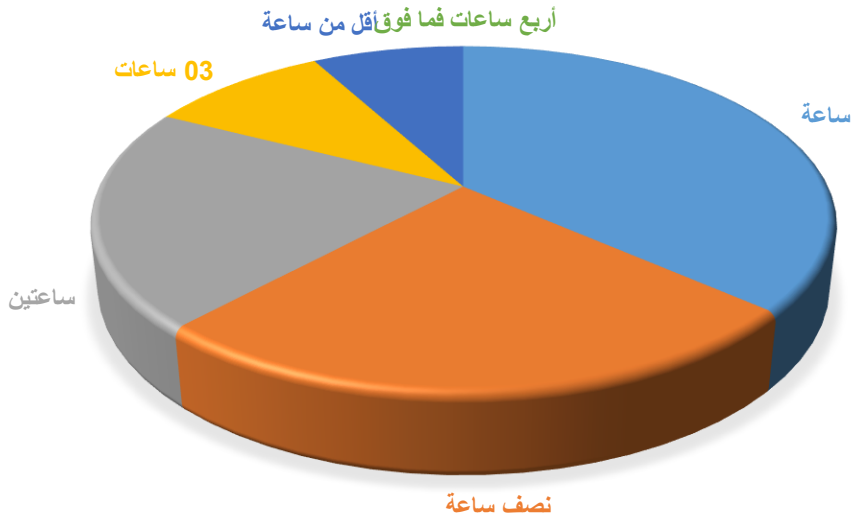


6.الوقت الذي يقضونه في اللعب:

هناك من المبحوثين من يقضون ساعة في اللعب و كان عددهم 23 و نسبتهم 35.93 % ، و هناك من قال نصف ساعة و كان عددهم 16 و نسبتهم 25 % ، و 13 مبحوث

نسبتهم 20.31 % من قالو أنهم يقضون ساعتين، و هناك من قال 03 ساعات و عددهم 06 و نسبتهم 9.37 % ، و بالنسبة لأقل من ساعة كان عددهم 05 و نسبتهم 7.81 % ، أما بالنسبة لأربعة ساعات فما فوق كان عددهم 01 و نسبته 1.56 % ، و من هنا يتضح لنا أن معظم المبحوثين يقضون بالأغلب ساعة واحدة في اللعب.

شكل رقم 10: الوقت الذي يقضونه في اللعب



7.مكان اللعب بالألعاب الإلكترونية

من خلال إجراء المقابلة تبين لنا أن المنزل من أكثر الأماكن التي يمارسون فيها المبحوثين الألعاب الإلكترونية و كان عددهم 60 مبحوث و نسبتهم 93.75 % ، أما هناك من قال انه يمارس الألعاب الإلكترونية عند الجد و عددهم 02 و نسبتهم 3.12 % و هناك من قام بالإجابة أنه يمارس الألعاب الإلكترونية في قاعة اللعب و كان عددهم 02 و نسبتهم 3.12، و من هنا يمكننا القول أن معظم المبحوثين يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنزل أي أن المنزل هو أكثر مكان مناسب للعب.

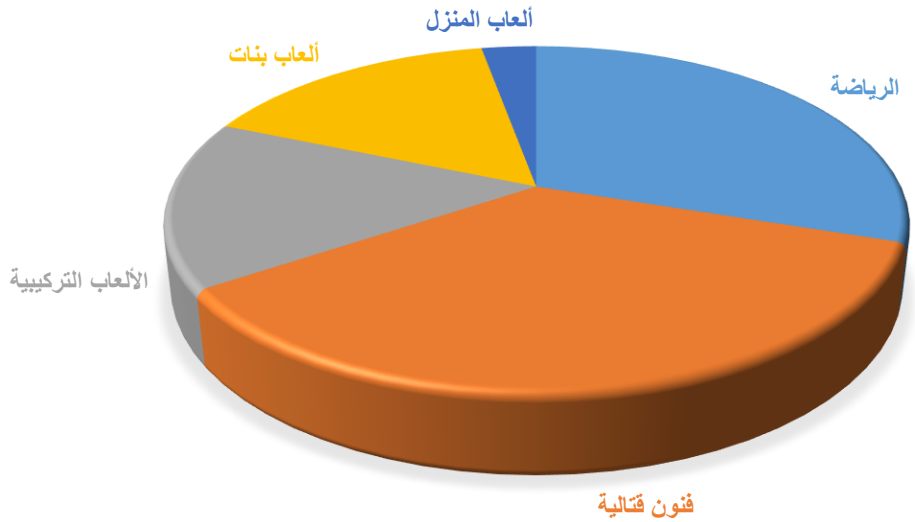
شكل رقم 11: مكان اللعب بالالعاب الالكترونية

المحور الثالث: واقع استخدام الألعاب الإلكترونية

1.أكثر الألعاب المفضلة

اتضح لنا أن من أكثر الألعاب المفضلة هي الرياضة (كرة القدم الإلكترونية)، و كان عددهم 21و نسبتهم 32.81، و هناك من قال أن اللعبة المفضلة هي فنون قتالية و كان عددهم 19 و نسبتهم 38.68 % أما بالنسبة للألعاب التركيبية كان عددهم 11 و نسبتهم 17.18% و ألعاب بنات عددهم أيضا 11 و نسبتهم 17.18 % ، أما بالنسبة لألعاب المنزل كان عددهم 02 و نسبتهم 3.12 % ، و من هنا يمكننا القول أن معظم المبحوثين يفضلون لعبة الرياضة و لعبة الفنون القتالية.

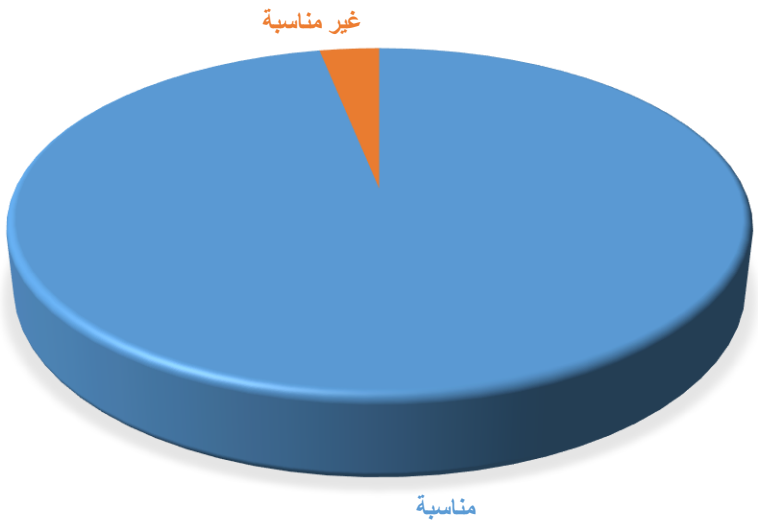
شكل رقم 12: كثر الألعاب المفضلة



2.راي المبحوثين في الألعاب:

اتضح لنا أن معظم المبحوثين كان رايهم في الألعاب أنها مناسبة أي كان عددهم 62 مبحوث و نسبتهم 96.87 % ، أما بالنسبة إلى الذين قاموا بالإجابة أنها غير مناسبة كان عددهم 02 و نسبتهم 3.12 % ، و من هنا يمكننا القول أن المبحوثين يرون أن الألعاب توفر لهم سياقا ممتعا يتحدون عنه، سواء داخل اللعبة أم في حياتهم اليومية.

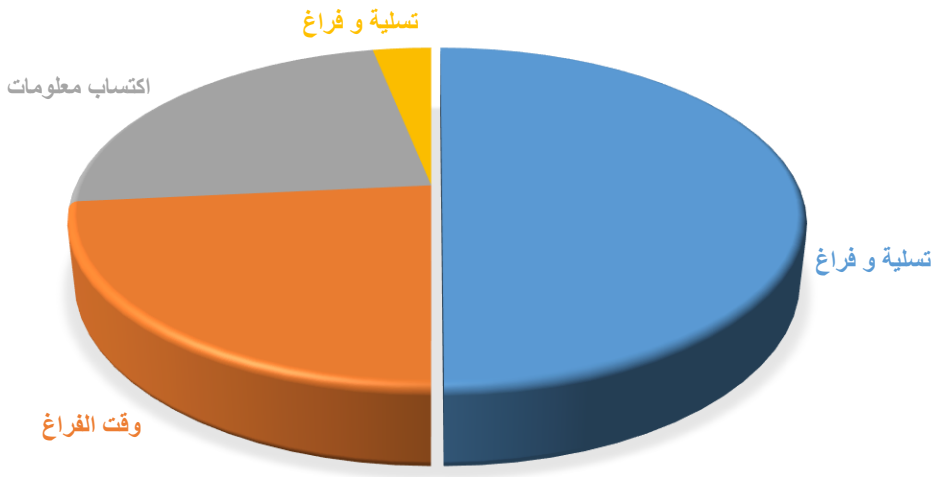
شكل رقم 13: رأي المبحوثين في الألعاب



3.الدوافع التي تغمرهم للعب:

اتضح لنا أن هناك من الدوافع التي تدفعهم للعب تسلية و فراغ و كان عددهم 32 و نسبتهم 50 % ، و هناك من قال أنه يقضي وقت الفراغ و كان عددهم 15و نسبتهم 23.43 % أما من يرى أنها اكتساب معلومات عددهم 15 و نسبتهم 23.43 % و في الأخير هناك من يراها تسلية و فقط و كان عددهم 02 و نسبتهم 3.12 % ، و من هنا يمكننا القول أن معظم المبحوثين يرون أن من أكثر الدوافع هي انهم يرونها تسلية و فراغ في حياتهم اليومية.

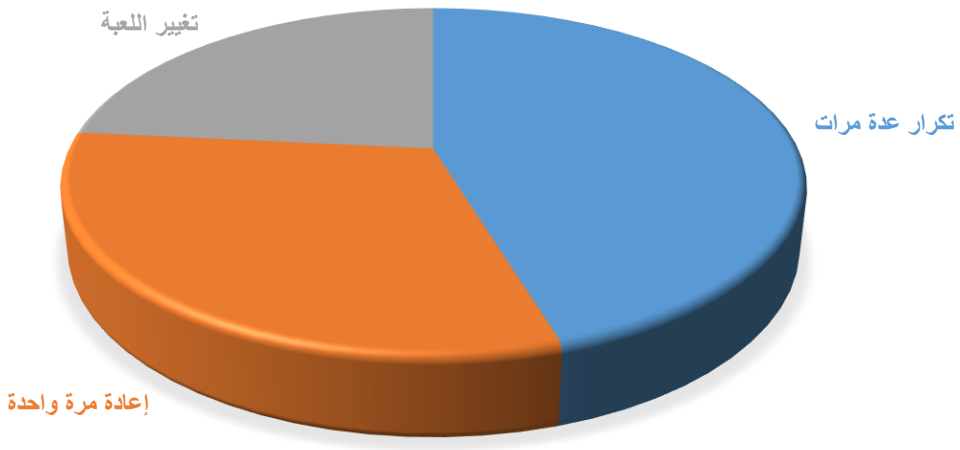
شكل رقم 14: الألعاب التي تغمرهم للعب



4.ردة فعل الأطفال عند الخسارة

اتضح لنا أن معظم الأطفال يقومون عند الخسارة بتكرارها عدة مرات و كان عددهم 29 و نسبتهم 45.31 % ، أما بالنسبة إلى الذين يعيدونها مرة واحدة كان عددهم 20 مبحوث و نسبتهم 31.25 % ، و هناك من يقوم بتغيير اللعبة و كان عددهم 15و نسبتهم 23.43 % ، و من هنا يمكننا القول أن معظم المبحوثين يقومون بالتكرار و هذا ما يؤكد أم المبحوثين ليس من الذين يفقدون الأمل في تحقيق أي امر ما وليس لديهم أي ارتباك أو إحباط عند الخسارة.

شكل رقم 15: ردة فعل الأطفال عند الخسارة

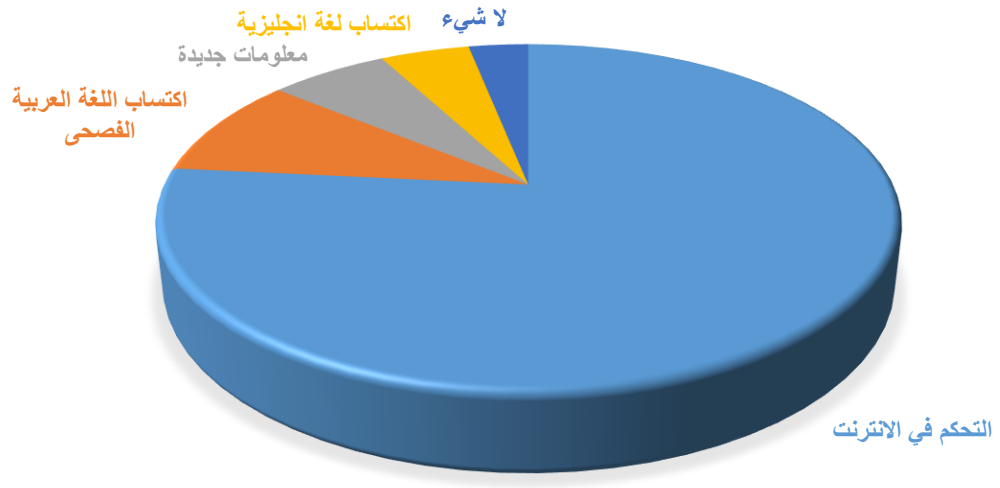


المحور الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

1.ماذا يتعلم الطفل من الألعاب الإلكترونية

اتضح لنا أن معظم المبحوثين قالوا أنهم يتعلمون التحكم في الأنترنت من اللعب و كان عددهم 49 و نسبتهم 76.56 % ، و هناك من قال أنهم اكتساب اللغة العربية الفصحى و كان عددهم 06 و نسبتهم 9.37 % ، بالنسبة إلى الذين قالوا أنههم يكتسبون معلومات جديدة و كان عددهم 04 و نسبتهم 6.25 % ، و هناك من قال اكتساب لغة الإنجليزية و كان عددهم 03 و نسبتهم 4.68 % و في الأخير هناك من قال أنهم لم يكتسبوا أي شيء جديد و كان عددهم 02 و نسبتهم 3.12 % ، و من هنا يمكننا القول أن معظم الأطفال قاموا بالإجابة أنهم بالألعاب الإلكترونية يستطيعون التحكم في الأنترنت.

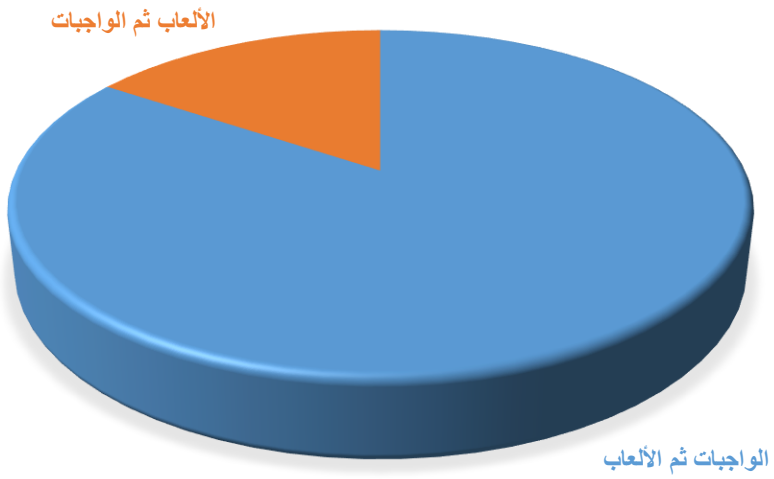
شكل رقم 16: ماذا يتعلم الطفل من الألعاب الالكترونية



2. إنجاز الأطفال للواجبات المدرسية

اتضح لنا أن معظم الأطفال قاموا بالإجابة انهم ينجزون الواجبات المدرسية ثم يقومون باللعب الألعاب الإلكترونية و كان عدهم 54و نسبتهم 84.37 % ، و هناك من قال أنهم يتطرقون للعب أولا ثم ينجزون الواجبات و كان عددهم 10 و نسبتهم 15.62 % ، و من هنا يمكننا القول أن معظم الأطفال يقومون بتقديم الواجبات أولا أي أن الواجبات المدرسية ضرورية لأنها تجعل الطفل يمارس ما تعلمه و بالتالي يرسخ في ذهنه.

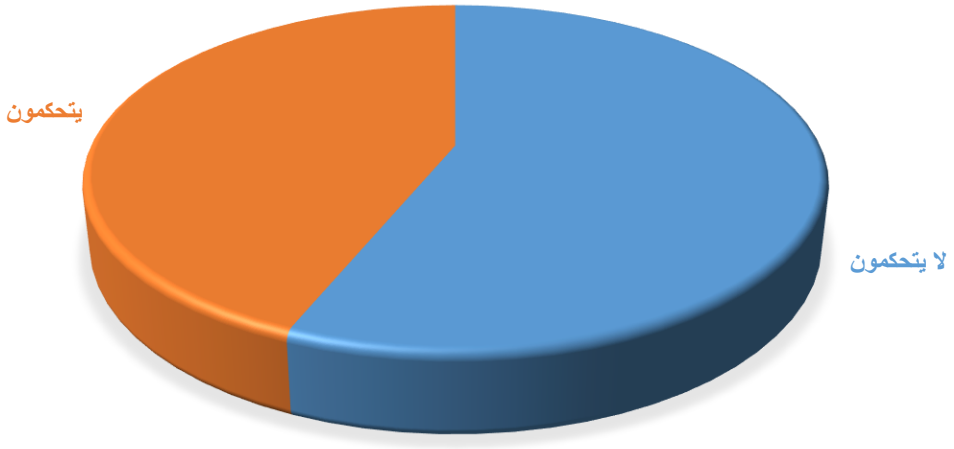
شكل رقم 17: انجاز الأطفال للواجبات المدرسية



3.التحكم في وقت اللعب:

اتضح لنا أن معظم الأطفال لا يتحكمون في وقت اللعب و كان عددهم 36 و نسبتهم 56.25 % أما الذين قاموا بالإجابة أنهم كانوا يتحكمون في وقت اللعب كان عددهم 28 و نسبتهم 43.75 % و من هنا يمكننا القول أن معظم الأطفال ليسوا قادرين على التحكم في اللعب و هذا ما يدفعنا إلى القول أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل كبير على المبحوثين مما يجعلهم عدم التحكم في نفسيتهم و يصبح اللعب لديهم كالإدمان عليه.

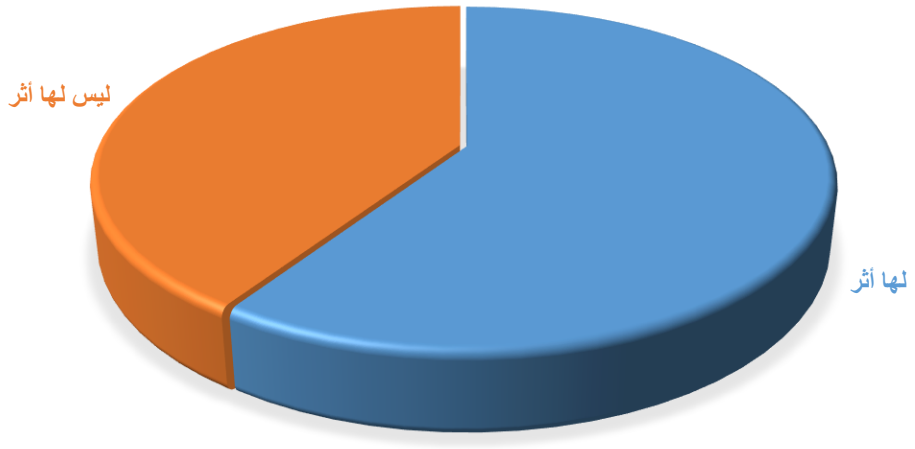
شكل رقم 18: التحكم في وقت اللعب



4.يوضح إن كان اللعب يؤثر على نتائج الدراسة

اتضح لنا أن هناك من يرى أن الألعاب الإلكترونية لها أثر على نتائج الدراسة و كان عددهم 38 و نسبتهم 59.37 % أما الذين قاموا بالإجابة أن ليس أثر كان عددهم 26 و نسبتهم 40.62 % ، و من هنا يمكننا القول أن الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمبحوثين لها أثر على نتائج الدراسة مما يؤدي إلى انخفاض درجات التلاميذ، مما يجعل التلميذ يهمل واجباته المدرسية و يسبب الضعف في الانتباه و التركيز و انخفاض التحصيل الدراسي.

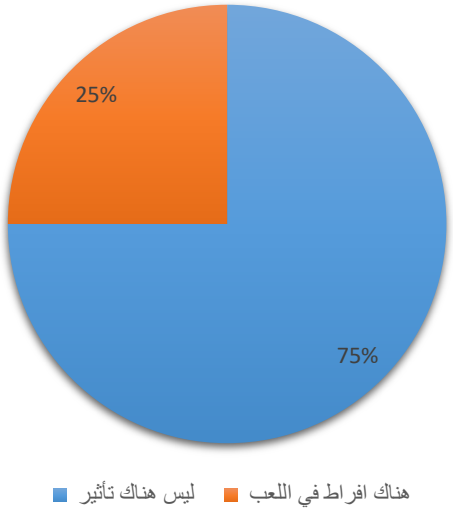
شكل رقم 19: توضح ان كان اللعب يؤثر على نتائج الدراسة



5. تأثير الألعاب سبب:

اتضح لنا أن هناك من المبحوثين من قال أن ليس هناك تأثير و كان عددهم 48 و نسبتهم 75 % أما بالنسبة إلى الذين قالوا هناك إفراط في اللعب و كان عددهم 16 و نسبتهم 25 % ، و من هنا يمكننا القول أن الألعاب الإلكترونية سبب في التأثير.

شكل رقم 20: تأثير الألعاب سبب



4.نتائج العامة للدراسة:

من خلال المعطيات الكمية التي تحصلنا عليها في دراستنا نستنتج النتائج التالية:

- إن معظم الأطفال يهتمون بالألعاب الإلكترونية
- إن المكان الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الإلكترونية بكثرة هو المنزل
- إن الألعاب المفضلة لدى الأطفال هي الفنون القتالية
- إن الوسيلة التي يستخدم من خلالها الطفل الألعاب الإلكترونية هي الهاتف النقال (ملك الوالدين)
- إن الفترة التي يفضلها الطفل لاستخدام الألعاب الإلكترونية هي الفترة المسائية
- المدة التي يقضيها الطفل في اللعب بالألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ساعتين
- إن دوافع تعرض الطفل للألعاب الإلكترونية هي للترفيه و التسلية
- ردة فعل الطفل عند الخسارة في اللعب انه يكررها إلى غاية أن يفوز بها.
- أكدت الدراسة أ، أغلب التلاميذ تعلموا من استخدام الألعاب الالكترونية حسب دراستنا

- التحكم في تقنية الانترنيت ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى التلاميذ هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا بأس بها في مجال الإبحار في الشبكة
- أكدت الدراسة أن أغلب الأولياء يتحكمون في الوقت المخصص للعب لأن غياب الرقابة على التلميذ يؤدي إهماله لدراسته.

خـاتـمـة

تناولت دراستنا موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة و المتمثل في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطفل في مرحلة الابتدائي في مدرسة " محمد حمزة" بلدية سيدي لخضر ولاية – مستغانم-، حيث ما يمكن أن نختم به قولنا أن للألعاب الإلكترونية مكانة هامة في حياة الأطفال لاعتبارها الوسيلة الحديثة للعب التي توفر لهم كل المستجدات التي تدفع عنهم الملل، و تقدم لهم فرص للاكتشاف و المغامرة و التحدي، بدون أي تعب أو جهد من خلال مميزات عديدة ذات تقنيات و تطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، حيث تمكنت هذه الألعاب من خلال هذه التطبيقات من السيطرة على فئة الكبارة و الصغار بصفة عامة و الأطفال بصفة خاصة، لأنها الفئة التي يكون فيها أفرادها في مراحلهم الصعبة و الحساسة باحثين عن كل فرص لتفريغ مكبوتاتهم، و مما ساعد في زيادة نسبة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في الجزائر نجد امتلاكهم لأجهزة خاصة بهم، حتى على تحصيلهم الدراسي و هو ما بينته النتائج المتحصل عليها من خلال دراستنا الميدانية هذه، حيث جاء تقييم المبحوثين لهذه الألعاب تقييما سلبيا على تحصيلهم الدراسي وز حتى على سلوكياتهم و نفسياتهم.

و خلاصة القول أن الألعاب الإلكترونية يلاح ذو حدين يتعين علينا توجيه المراهقين نحو الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب بغية الاستفادة من أثارها الإيجابية و درء أثارها السلبية، و كل ذلك ليس حماية للمراهقين المستخدمين فحسب و إنما وقاية للمجتمع برمته كذلك.

و من هنا يمكننا تلخيص جملة من الاقتراحات و التوصيات كما يلي:

1- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية

خاتـــــــمة

3- معاملة الأولياء مع أطفال
4- تقيم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل لألعاب الإلكترونية التعليمية
5- توفير جو مناسب من التسلية و الترفيه لابتعاد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية و ذلك من خلال الخروج في نزهة.

قائمة المصادر

قائمة المصادر و المراجع:

1.أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،2009

2.أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال،جامعى العربي بن مهيدي، أم البواقي كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية ،2016-2017
3.حسين عبد الحميد أحمد رشوان وأحمد رشوان، أطفال الشوارع، د،ط، دار الكتب والوثائق العلمية، الإسكندرية،2012.

4.دلال الواعر، تأثير الالعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر، جامعة العربي بن مهيدي، ام البواقي، 2016-2017-

5.ربيع محمد وطارق عبد الرؤوف عامر، المسؤولية الاجتماعية للطفل ما قبل الدراسة، دار اليازوري عمان،2008
6.سليم عبد النبي، الإعلام التلفزيوني،ط1، دار أسامة للنشر، الأردن،2009

7.سماح عبد مرزوق، برامج الأطفال المحسوبة،ط1،دار المسيرة للنشر عمان،2010
8.سماح عصمت رشود، الإعلام التربوي (دور الإذاعة المدرسية من العملية التعليمية) دار الراية،عمان،ط01/ 2011

9.سمير عبد الوهاب أحمد، تطبيقية أدب الأطفال)قراءات نظرية ونماذج)،دار المسيرة عمان،2009

10.شبر نمرود، العاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة، مراد دريس، الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية، قسم نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضة، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008
عاطف عدلي فهمي، معلمة الروضة، دار المسيرة، عمان،2013

11.عبد العالي الجسماني، سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الأساسية،ط1،دار العربية للعلوم، لبنان،1994.

12.عبد الفتاح أبو معال، أثر وسائل الإعلام على تعليم الأطفال وتثقيفهم،دار الشروق، عمان،دط، 2006

13.علاء الدين كفافي، علم النفس الارتقائي، سيكولوجية الطفولة والمراهقة، دار الفكر، عمان،2009

14.غالب عوض النوايسة، الانترنيت والنشر الالكتروني،ط1، دار صفا للنشر، عمان،2011.

15.فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة- الجزائر،2011-2012، الجزائر

16.فتيحة كركوش، علم نفس الطفل، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط،2010

17.ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الإلكترونية كما يراها أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد1، 2015.

18.محمد أحمد همشري، النشأة الاجتماعية للطفل، دار الصفاء، عمان، ،2013

19.محمد عبد الرزاق إبراهيم هاني محمد يونس، ثقافة الطفل،ط3،دار الفكر، الأردن،2009،ص309

20.محمد عودة محمد ومحمد فقى عيسى، الطفولة والصبا،ط1، دار القلم، الكويت،1984

21.محمد فؤاد الحوامدة زيد سليمان العدوان، مناهج رياض الأطفال، جدار للكتاب العالمي للنشر،2009،عمان

22.محمد محمود عبد الله، أساسيات التدريس (طرائق، استراتيجيات، مفاهيم تربوية) دار غيداء، عمان،2012

23.مريم قويدر، أثر الالعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر -03-، 2011-2012.

24.مصطفى يوسف كافي، وسائل الإعلام والطفل،ط1،دار الحامد،عمان2015

25.منال هلال مزاهرة، بحوث الأعلام، الأسس و المبادئ، دار الكنوز، الأردن، 2011

26.منى يونس بحري، اللعب في الطفولة المبكرة، دار البداية،دط،عمان،2013

27.موسى نجيب موسى، الطفل الموهوب،ط1،مؤسسة الوراقة للنشر، 2010.

28.هدى محمود الناشف، الأسرة وتربية الطفل،طب،دار المسيرة، عمان،2015

قـائـمـة الـمـلاحـق

قائمة الملاحق:

أسئلة المقابلة:

المحور الأول: السمات العامة

1.السن:

2. الجنس:

3.المستوى التعليمي:

المحور الثاني: عادات و أنماط ممارسة الطفل للألعاب

1.منذ متى و أنت تلعب بالألعاب الإلكترونية؟

2.ما هي الألعاب المفضلة لديك؟

3.ما هي الوسيلة التي من خلالها تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

4.هل هذه الوسيلة محددة أم لا؟

5.هل الوالدين هم من اشتروها لك؟ أو خاص بهم؟

6.ما هي الفترة التي تلعب فيها؟

7.كم تقضي وقتك في اللعب؟

8.أين تلعب الألعاب الإلكترونية؟

المحور الثالث: دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية

1.ما هي أكثر الألعاب التي تفضلها ؟ مع ذكر مثال

2.ما رأيك في الألعاب التي تلعبها؟

3.ما هي الدوافع التي تعرضك للعب بالألعاب؟

4.عندما تخصر في اللعبة ما هي ردة فعلك؟

المحور الرابع: اثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

1.ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟

2.هل تنجز واجباتك المدرسية ثم تذهب إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية أم لا؟

3.هل تتحكم في وقت اللعب ؟

4.هل ترى أن استخدامك للألعاب الإلكترونية أثر على نتائجك الدراسية ؟

5.هل ترى أن التأثير كان سببا؟