ISSN: 3079-062X
مجلة علمية محكمة نصف سنوية تصدر عن الجمعية الليبية للعلوم التربوية والإنسانية
https://alasala.alandalus-libya.org.ly/ojs/index.php/aj/index
مجلة الأصالة

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي

أ . هنيه محمد أبو بكر*
كلية الإمام مالك بن أنس للدعوة وأصول الدين والشريعة بوزارة الأوقاف ، طربلس ، ليبيا
hnam37183@gmail.com
تاريخ الارسال 2026/4/12م تاريخ القبول 2026/5/15م

The Impact of Electronic Games on Academic Achievement among Basic Education Students

hnam37183@gmail.com
Haniya Mohammed Abu Bakr
Faculty Member and Head of Faculty Members Faculty of Imam Malik ibn Anas for Da'wah, Fundamentals of Religion, and Sharia.

Research Summary:
This research discusses the impact electronic games on students of academic achievement. Electronic games have become widely popular among children and adolescents due to technological development and the spread of smart devices.
The study explains that electronic games have both positive and negative effects. On the positive side, they can help develop thinking skills, concentration, problem-solving abilities, and decision-making skills, especially educational games. On the negative side, excessive use of electronic games may lead to wasting time, distraction, social isolation, aggressive behavior, and weak academic performance.
The research also shows that the effect of electronic games depends on the type of game and the way it is used. Educational games can support learning when used in moderation and under parental and school supervision.
The study concluded that excessive use of electronic games negatively affects students' academic achievement. Therefore, the research recommends organizing playtime, encouraging the use of educational

حقوق النشر © للمؤلف/للمؤلفين 2025. ينشر هذا البحث بموجب رخصة المشاع الإبداعي Creative Commons (CC BY-NC

games, increasing parental supervision, and raising awareness about the dangers of excessive gaming.

الملخـــــــــــــــــــص:

يتناول البحث تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية منتشرة بشكل كبير بين الأطفال والمراهقين بسبب التطور التكنولوجي. وقد بين البحث أن لهذه الألعاب آثارًا إيجابية وسلبية. فمن الإيجابيات أنها تساعد على تنمية التفكير والتركيز وسرعة اتخاذ القرار وبعض المهارات التعليمية، خاصة الألعاب التعليمية. أما السلبيات فتتمثل في إضاعة الوقت، وضعف التركيز، والعزلة الاجتماعية، والسلوك العدواني، مما يؤدي إلى انخفاض التحصيل الدراسي عند الإفراط في استخدامها. كما أوضح البحث أن تأثير الألعاب الإلكترونية يختلف حسب نوع اللعبة وطريقة استخدامها، حيث يمكن أن تكون مفيدة إذا استُخدمت بشكل معتدل وتحت إشراف الأسرة والمعلمين. وتوصلت الدراسة إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي للتلاميذ، وأوصت بضرورة تنظيم وقت اللعب، وتشجيع الألعاب التعليمية، وزيادة الرقابة الأسرية والتوعية بأضرار الإفراط في استخدامها.

المقدمـــــــــــة:

ظهرت الألعاب الإلكترونية في ثمانيات القرن الماضي ومع التطور التكنولوجي ظهرت ألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تأخذ دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية، وأصبحت تشمل كل بقاع العالم، مما أثرت بشكل كبير على حياة الإنسان، وأحدثت تغير جدري فيها، حيث تعتبر أجهزة الألعاب الإلكترونية من أكثر أجهزة الترفيه وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير.

إن تطور العلم أدى إلى تطور العالم الذي أصبح أكثر تعقيداً وأكثر صعوبة فالأنسان بطبعه يحاول تخفيف كل هذه الصعوبات حيث يلجأ إلى الترفيه حتى يخفف كل الضغوطات ومشاكل الحياة، والأطفال بطبيعتهم البريئة هم أكثر الناس بحثاً عن الترفيه، فبدل أن يخرج الطفل إلى الشارع ويمارس هذه الألعاب مع أصدقاءه اليوم صار يستخدمها وهو جالس في البيت.

أن علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية علاقة وطيدة غيرت الكثير من المفاهيم والسلوكيات لديه، كما غيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية مع عائلته ومع كل من

حوله فالألعاب الإلكترونية أصبحت أحد أعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه داخل المنزل تواجه عبر البلايستيشن والحاسوب والإنترنت والهاتف الخلوي، وكذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل ايضاً من خلال قاعات البلايستيشن ومقاهي الإنترنت توفر لهم كل الإمكانيات خصيصاً للأطفال المدمنين بالألعاب الإلكترونية الذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة، وأصبح الطفل الآن يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيات الحديثة. ينظر: دلال الواعر، أطروحة ماجستير (1:2016)

ولأهمية هذه الفئة في المجتمع يجب توفير القدر الكافي لها من متطلباتها وإشباع حاجاتها ورغباتها وارشادها دينيا واجتماعيا ونفسيا حتى يتمتع التلاميذ حياة نفسية الاجتماعية. وصحية جيدة للتأقلم مع هذه المرحلة الحساسة، ترى الباحثة ان ذلك لا يتحقق إلا بالاهتمام والتركيز على هذه الشريعة الهامة وتوفير الدعم المناسب لها من خلال إنشاء النوادي والأماكن الترفيهية والنشاطات ال المختلفة المناسبة لأعمارهم وقد جاءت هذه الدراسة البحث عن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ تأثير.

مشكلة البحث:

تمثل مشكلة البحث في الانتشار الكبير الألعاب الالكترونية من التلاميذ وقد يترتب على ذلك من اثار على التحصيل فقد لاحظ الباحث أن كثيرا من الطلاب يقضون ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الدراسة داخل الفصل الدراسي. والمراجعة مما ينعكس على مستواهم الأكاديمي وقلة تركيزهم

أكدت دراسة نايف(2015) التي هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ومواقع ممارستها من وجهة نظر أولياء الأمور للفئات العمرية (من 7 إلى 15 سنة) وأظهرت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو(16.0) ساعة مما يؤدي إلى ميل الطفل العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه واتفق أولياء الأمور بنسبة (93%) على أنه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية فتشير النتائج إلى ان(75%) من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف ، كما أنها أثرت على نفسيتهم بسبب ممارستهم لها وأن(89) من الساعات الأطفال يبقون لساعات متأخرة من الليل وهم يمارسون العابهم الإلكترونية وهذا مؤشر خطير وان(757) من الأطفال يعانون من الأم جسدية كالأم الأصابع وتشنجات عضلية عنفيه بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم الألعاب (وسام نايف2015:23-24)

ويرى المختصون أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات مختلفة صوتية ومرئية على ذهن المستخدم إلا إنها تركز على الأصوات الحماسية الصاخبة والضجة والضوضاء، كما تركز على مواضيع معينة جذابة وكبيرة في التأثير كالحرب ورحلات الفضاء وغيرها.

ويأتي هذا البحث كمحاولة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدي التلاميذ.

وتحدد مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

س/ ما تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ؟

تساؤلات البحث:

1-ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ ؟

ما نوع تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

أهداف البحث:

التعرف على التأثير السلوكي للألعاب الإلكترونية على التلميذ.

2- التعرف على التأثير الاجتماعي للألعاب الإلكترونية على التلميذ.

3- التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

أهمية البحث:

ترجع أهمية البحث الى الاطلاع على حقيقة الالعاب الإلكترونية كونها مشكله حقيقة وخطيرة منتشرة في مجتمعنا الليبي وتعرف الباحثة الألعاب الإلكترونية إجرائيا - بانها جميع الالعاب المتوفرة في صورة الكترونيات ويلعب بهما عن طريق العاب الفيديو والحواسيب او الهاتف النقال او اجهزه خاصه بها سواء لمفرده ام مشاركه اخوانه ام اصدقائه لهدف التسلية والترفيه.

ومن أهم المؤثرات التي يتعرض لها التلميذ إذ لها تأثير مباشر على تحصيله الدراسي وسلوكه في المستقبل وخصوصاً في فترة المراهقة وهي المرحلة التي تبني فيها شخصيته وإعداده للمستقبل لذا رأينا أن تهتم بدراسة هذا الموضوع محاولة منا لنشر الوعي للحد من خطورة هذه المشكلة، وللاستفادة القصوى من هذه الألعاب في ذات الوقت.

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية: هي جميع الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية تلعب بواسطة أجهزة حديثة عن طريق الأنترنت او بدونها وتلعب بشكل فردي او جماعي. بن عزوز يونس (18:2022)

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية: هي ألعاب تفاعلية تعتمد على استخدام الأجهزة الإلكترونية التحصيل الدراسي هو: مقدار المعرفة التي حصلها الفرد نتيجة التدريب والمرور بخبرات سابقة العيسوي(129:1974)

التحصيل الدراسي: أما من الناحية الإجرائية فتعرفه الباحثة إجرائيا بأنه مجموعة الدرجات التي يحصل عليها الطالب في الاختبارات التحصيلية لجميع المواد في العام الدراسي.

الإطار النظري

تمهيد

تعُد الألعاب الإلكترونية من أبرز الوسائل التكنولوجية الحديثة التي انتشرت بصورة واسعة بين الأطفال والمراهقين والشباب، نتيجة التطور الكبير في وسائل الاتصال والأجهزة الذكية. وقد أصبحت هذه الألعاب جزءًا من الحياة اليومية لما توفره من تسلية وتشويق وتنمية لبعض المهارات العقلية والحركية. إلا أن الإفراط في استخدامها قد يؤدي إلى آثار سلبية على السلوك والتحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية والصحة النفسية. لذلك اهتمت العديد من الدراسات الحديثة بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأفراد، والكشف عن إيجابيتها وسل بياتها، ومدى انعكاسها على الجوانب النفسية والاجتماعية

ولقد أثارت الألعاب الإلكترونية موجة من الاهتمام الواسع في الأوساط البحثية لما لها من تأثيرات سلبية على سلوكيات الأفراد من خلال عملية تقمص الأدوار والتقليد لبعض الشخصيات المندمجة في الألعاب هذه التأثيرات الناتجة عن مضامينها و رمزيتها خصوصا ألعاب الحروب والألعاب القتالية ذات المحتوى العنيف. (عبد الرحمن تراس، أسماء رتيمي151:2022)

وفي هذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير القلق من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار الجدل العلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها، في اللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هو وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومركزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية. مها الشحوري، 2007:1-2)

الألعاب الإلكترونية:

هي نظام تفاعلي تحكمه القواعد يعتمد على قوة معالجة الكمبيوتر، والتفاعلية تعني أن

اللعبة تتطلب تبادلاً مستمرا للرسائل لبن اللعبة ولاعبيها، وعندما يمتنع اللاعب عن التواصل؛ تتوقف اللعبة عن العمل (نعيم محمد السيد2021:163)

أنواع الألعاب الإلكترونية:

1-ألعاب المتعة والإثارة: وهي تهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساساً على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة.

2-ألعاب الذكاء: وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب أعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال. (فاطمة همال 2012: 34)

3 -ألعاب الألغاز: تعتمد على الذكاء بصفة عامة، وتعمل على تحقيق هدف معين من خلال إثارة الذهن حيث ألعاب الألغاز تعتمد على التفكير وحل الألغاز، أو المشاركة ألعاب. (نعيم محمد السيد2021:164)

العاب المحاكاة: تعد الالعاب المحاكاة عادة انتاج صور لنشاطات واقعية رياضية أساساً، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات وتستوحي هذه الألعاب من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن ايضاً على المكانة التي تعطي اللاعب نفسه. (مريم قويدر، اطروحة ماجستير2012:138)

ألعاب الحربية: يركز هذا النوع على القتال وتبادل لإطلاق النار، والمصارعة.

ألعاب لعب الأدوار: وهي الألعاب التي يقوم فيها المشاركون بتجسيد أدوار الشخصيات وسرد قصصي وتعتمد على التطور النوعي الصناعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد وتحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى. (يوسف حسن وعزام امين2109:172)

7- تأثير الالعاب الالكترونية على الطفل والمجتمع: أصبحت الألعاب الإلكترونية من أكثر الوسائل انتشارًا بين الأطفال والمراهقين، ولها تأثيرات إيجابية وسلبية على الطفل والمجتمع بحسب طريقة استخدامها ومدة التعرض لها (مريم قويدر، اطروحة ماجستير2012:14)

التأثيرات الإيجابية:

تنمية بعض المهارات العقلية مثل سرعة التفكير والتركيز.

تحسين التناسق بين العين واليد.

تنمية مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار.

تعلم بعض اللغات والمعلومات الجديدة من خلال الألعاب التعليمية.

التأثيرات السلبية:

ضعف التحصيل الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب لفترات طويلة.
العزلة الاجتماعية وقلة التواصل مع الأسرة والأصدقاء.
زيادة السلوك العدواني نتيجة الألعاب العنيفة.
اضطرابات النوم والإجهاد الجسدي.
الإدمان الإلكتروني وصعوبة التحكم في الوقت. (فاطمة المعدول15:2010)

تأثير الألعاب الإلكترونية على المجتمع:

التأثيرات الإيجابية على المجتمع

تطور مجال التكنولوجيا والبرمجة.
توفير فرص عمل في صناعة الألعاب والتقنيات الرقمية.
استخدام الألعاب في التعليم والتدريب.

التأثيرات السلبية على المجتمع

ضعف العلاقات الاجتماعية الحقيقية.
انتشار بعض السلوكيات غير المناسبة والعنف.
زيادة الاعتماد على الأجهزة الإلكترونية.
تراجع بعض الأنشطة الثقافية والرياضية.

خصائص الألعاب الإلكترونية:

ان خصائص الألعاب الإلكترونية تتنوع وتتعدد ومن أهمها ما يلي كثير من مجالات الحياة الاجتماعية:

1-الألعاب وسيلة ترفيهية للمراهق وتثقيفية وأداة نوعية تساعد في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية.

2-تكسب المراهق زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة والقوة والعزيمة اللتين تمده بهما في بعض الألعاب القتالية.

3-الألعاب الالكترونية تستعمل التكنولوجيا الحديثة فهي منتجات رقمية إلكترونية تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي والصناعي.

4-توفير المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجيع العمل الاجتماعي والتعاون والاتحاد وتقوية المهارات الاكاديمية للمراهق.

5-اكتساب المهارات حيث تنمي القدرات الذهنية للمراهق والفكرية وتدفعه التفكير والتعلم والتثقف وتجديد المعل ومات اليومية. (يوسف الحضيف6:2010)

أقسام الألعاب الإلكترونية:

تنقسم إلى قسمين:

الألعاب الإلكترونية الموجهة: هي مجموعة من الألعاب التي تم انتقاؤها بناء على مواصفات اللعبة ذاتها، كما تقدمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة، ويتوقع أن تفيد في تطوير العمليات المعرفية والعقلية والسلوكية التربوية

الألعاب الإلكترونية الغير موجهة: هي مجموعة الألعاب التي اختيرت عشوائياً، وبدون قواعد مسبقة لهذا الاختيار.

أولا ـ إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

هدف هذا البحث الحالي إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

أولا ـ إيجابيات هذه الألعاب الإلكترونية:

تثير التأمل والتفكير.

تشجيع الحلول الابداعية والتكيف او التأقلم.

تمكن من تطبيق الآراء والافكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

الألعاب الالكترونية توفر محاكاة عقليه مثمرة.

يمكنا للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال فتح عيادة وتقديم استشاره أو برمجه.

تزيد من فاعلية الانتباه والتفكير الإبداعي لدى اللاعب بالنسبية لأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة. (عبد العزيز الـ العزيز الهدلق2012:21)

ثانيا ـ سلبيات هذه الألعاب الإلكترونية:

1- إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.

2-الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.

3- تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.

4-التأثير في الذاكرة اللفظية.

5- في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.

6 - زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض.

لقد سمح لنا هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد بصفة خاصة سواء كان طفلاً أو مراهقاً أو شاباً وعلى المجتمع بصفة عامة إضافة إلى إيجابيات

وسلبيات التي يتعرض إليها الطفل مما جعله لا يرى إلا الآلات القتالية، وكذلك معرفة أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب والأطفال.

المبحث الثاني ـ التحصيل الدراسي :

تعريف التحصيل الدراسي:

وعرفه فؤاد أبو حطب بأنه " يتمثل في اكتساب المعلومات، والمهارات، وطرق التفكير وتغيير الاتجاهات، والقيم، وتعديل أساليب التوافق ويشمل النواتج المرغوبة وغير المرغوبة." (فؤاد أبوحطب 397:1973)

مظاهر التأخر الدراسي:

ـ إصدار حركات أو أصوات أو عبارات تثير الضحك وتجنب الانتباه.

ـ التناوم وعدم الالتفات للدرس.

ـ الإهمال العام وسوء المظهر، والخروج على تعاليم المدرسة ونظمها.

-العدوان بالسرقة أو بضرب التلاميذ الآخرين.

ـ العدوان علي المدرسة وأثاثها بالتخريب أو التشويه.

ـ الهروب من المدرسة ثم الانقطاع عن الدراسة. (حامد الفقي18:1791)

ومن خلال اطلاع الباحثة على العديد من المصادر والمراجع ذات الصلة بموضوع التأخر الدراسي، استطاعت ان تجمل بعض السمات الخاصة بالمتأخرين دراسيا من الناحية العقلية وهي كالآتي:

1.ضعف الانتباه والذاكرة والتذكر.

2.عدم القدرة على التفكير المجرد أو استخدام الرموز.

3.محدودية القدرة على التفكير الابتكاري والانتقال من فكرة إلى أخرى.

4.انخفاض القدرة على القراءة والكتابة والتحصيل بصفة عامة.

أما من الناحية الجسمية فيذكر أن أهم ما يميز المتأخرين دراسيا من الناحية الجسمية أن نموهم بالنسبة للمتوسط فهم أقل من أقرانهم العاديين، فهم أقل طولا وأثقل وزنا، ويشيع بينهم الضعف في السمع والنطق وسوء التغذية، وضعف الشم والتذوق والبصر، ويعتبر نقص السمع وضعف البصر من العوامل المتعددة ذات الأهمية الخاصة التي تكثر بين الأطفال بطيء التعلم، ومن الطبيعي أن تكثر مثل تلك العيوب بين كل الأطفال. (طلعت حسن 120:2000)

أنواع التأخر الدراســــــــــي:

1- يمكن أن يكون خلقيا يرجع إلى قصور أو خطأ في نمو الجهاز العقلي، أو في الأجهزة العصبية أو العمليات الجسمية المتصلة بها.

2-يمكن أن يرجع إلى عوامل بيئية أو اجتماعية
ترجع إلى الحرمان من المثيرات العقلية أو الثقافية، أو إلى اضطرابات في الأسرة أو في البيئة التي ينمو فيها الطفل (حمزة الجبالي: 65:2005)

ويمكن تصنيف التأخر الدراسي إلى التصنيفات الآتية:

1-التأخر الدراسي العام: وهو الذي يكون في جميع المواد الدراسية ويرتبط بالغباء حيث تتراوح نسبة الذكاء ما بين (85-71).

2-التأخر الدراسي النوعي أو الخاصة ويكون في مادة أو مواد بعينها فقط كالحساب مثلا ويرتبط بنقص القدرة.

3-التأخر الدراسي الفردي: ويتمثل في تأخر تلميذ أو عدد قليل من التلاميذ في قسم دراسي معين، وهو غالبا ما يكون مرتبطا بالظروف الشخصية لكل تلميذ

4 - التأخر الدراسي الجماعي ويتجلى في الضعف العام في قسم دراسي معين، أو في مجموعة من الأقسام، أو في مدرسة، أو ناحية معينة، وهو غالبا ما يكون نأشنا عن أسباب مدرسية أو عن ظروف المحيط. (بالعسل محمد:2016-15:2015)

علاج التأخر الدراسي:

إن الكثير من حالات التأخر الدراسي يعود إلى عدة أسباب، ولتحسين مستوى تحصيل الدراسي لابد من التشخيص الدقيق لنقاط الضعف لدي التلاميذ والبحث عن الأسباب ومن ثم وضع العلاج المناسب لها، وعادة يتم علاج التأخر الدراسي في إطارين:

أولهما: توجيه المعالجة إلى أسباب الآخر الدراسي سواء اجتماعية، أو صحية أو اقتصادية... الخ

ثانيهما: توجيه المعالجة نحو التدريس أو إلى مناطق الضعف التي يتم تشخيصها في كل مادة من المواد الدراسية باستخدام طرق تدريس مناسبة براعي فيها الفروق الفردية. (بالعسل محمد 2015-26)

الخلاصة:

التحصيل الدراسي يعد أحد أبرز المؤشرات التي تعكس مستوى الأداء الأكاديمي للطلاب، وهو يرتبط بعوامل عديدة مثل البيئة الأسرية، النفسية، والاجتماعية. من خلال تطبيق استراتيجيات تعليمية فعالة ودعماً مستمراً، يمكن تعزيز هذا التحصيل والحد من التحديات التي قد يواجهها التلاميذ.

يعتبر تحسين التحص يل الدراسي هدفاً مهماً يتطلب تضافر الجهود من جميع المعنيين في العملية التعليمية.

استراتيجيات الاستخدام الأمثل للألعاب الإلكترونية:

لضمان استفادة التلاميذ من الألعاب الإلكترونية دون التأثير سلباً على تحصيلهم يمكن اتباع بعض الاستراتيجيات مثل:

تحديد وقت معين للعب: يجب على الآباء والمعلمين تحديد وقت مخصص للعب الألعاب الإلكترونية بحيث لا يؤثر ذلك على الدراسة. كما يجب تشجيع الأطفال على تحديد أولوياتهم بين اللعب والدراسة.

تشجيع الألعاب التعليمية: من الأفضل تشجيع التلاميذ على استخدام الألعاب التي تحتوي على محتوى تعليمي أو أكاديمي. هذه الألعاب ليست فقط مسلية، بل تعزز من تعلم المهارات الدراسية بطريقة غير تقليدية.

مراقبة سلوك الأطفال أثناء اللعب: يجب على الآباء والمعلمين مراقبة سلوك الأطفال أثناء اللعب، وضمان أن الألعاب التي يلعبونها تتناسب مع أعمارهم، وأنها لا تضر بمستوى تحصيلهم الأكاديمي. (العتيبي2021:118)

البيئة الأسرية والمدرسية:

البيئة الأسرية والمدرسية تلعب دوراً مهماً في تحديد تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي الأسر التي تضع قيوداً واضحة على استخدام الألعاب الإلكترونية وتحدد وقتاً معقولاً لها قد تساعد في تقليل الآثار السلبية لهذه الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يسهم المعلمون في توجيه الطلاب لاختيار الألعاب التعليمية التي تعزز من مهاراتهم الأكاديمية (2016Teixeira et al)

الخلاصة:

لقد أصبح تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ موضوعاً مهماً في الدراسات التربوية الحديثة. في حين أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تساهم في تحسين الدافعية والتعلم وتنمية المهارات المعرفية، فإن الإفراط في استخدامها قد يؤدي إلى مشاكل مثل الإدمان، تشتت الانتباه، وضعف التحصيل الدراسي. من خلال استخدام الألعاب التعليمية بشكل متوازن ومراقبة سلوك التلاميذ، يمكن تعزيز فوائد هذه الألعاب وتحقيق تحسينات ملموسة في التحصيل الدراسي.

المبحث الثالث ـ تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي:

يتناول النص تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، حيث اختلفت آراء الباحثين حول آثارها. فالبعض يرى أنها تساعد التلاميذ على تنمية المهارات واكتساب المعرفة وتنشيط الذاكرة والتفكير والإبداع، إضافة إلى الترفيه والتسلية.

في المقابل، يرى آخرون أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، خاصة العنيفة منها، يؤدي إلى آثار سلبية على سلوك التلاميذ وصحتهم ومستواهم الدراسي، مثل تنمية السلوك العدواني وضعف النشاط الذهني والعزلة الاجتماعية وإهمال الدراسة والواجبات المدرسية. كما أن قضاء ساعات طويلة في اللعب يقلل من وقت الدراسة والتفاعل الاجتماعي، مما ينعكس سلباً على الدرجات الأكاديمية والتحصيل الدراسي. (العتيبي2019:113)

الدراسات السابقة :

1- **دراســـــة**: ياسمين وناس،2022) جامعة العربي بن مهدي الجزائر: بعنوان: (إدمان الألعاب الالكترونية وأثرها في ظهور السلوك العدواني لدى المراهق دراسة ميدانية ، وهدفت الدراسة إلى معرفة تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على ظهور السلوك العدواني لدى المراهق. لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج العيادي، وتكونت عينة الدراسة من عدد (2) من المراهقين الذكور المدمنين على ممارسة الألعاب الإلكترونية. واستخدمت الباحثة الأدوات المناسبة للدراسة: المقابلة العيادية النصف مواجهة والملاحظة العيادية، ومقياس السلوك العدواني من إعداد بص وبيري، ومقياس الألعاب الالكترونية من إعداد الباحثة. وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

ـــ يـؤدي إدمـان الألعـاب الالكترونيـة إلـى ظهـور السـلوك العـدواني عنـد المراهق.

ـــ يـؤدي إدمـان الألعـاب الالكترونيـة يـؤدي إلـى ظهـور سـلوكيات عدوانيـة اتجـاه الآخرين.

ـــ يـؤدي إدمـان الألعـاب الالكترونيـة يـؤدي إلـى ظهـور سـلوكيات عدوانيـة موجهة نحو الذات عند المراهق.

ـــ يـؤدي إدمـان الألعـاب الالكترونيـة يـؤدي إلـى ظهـور سـلوك الضـرب عنـد المراهق.

2- **دراســـــة :** أحمد عبد الله شرف الدين: بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، جامعة القاهرة - مصر ، وهدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

تبين أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل سلبي على مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلاب الذين يقضون وقتاً طويلاً في اللعب والألعاب التي تتطلب تفكيرا استراتيجيات ساعدت في تحسين بعض المهارات المعرفية مثل حل المشكلات.

كما توصلت إلى مجموعة من التوصيات منها:

تقنين استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب.

تطوير ألعاب إلكترونية تعليمية تتناسب مع المناهج الدراسية.

3- دراســـــة : سوسن عبد الفتاح بعنوان: دور الألعاب الإلكترونية في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب في المدارس المصرية – جامعة عين شمس، القاهرة، مصر.2023 هدفت الدراسة إلى فحص دور الألعاب الإلكترونية في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب في المدارس المصرية وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها:

ـ تبين أن استخدام الألعاب التعليمية ساهم في زيادة التفاعل مع المناهج الدراسية.

ـ الطلاب الذين استخدموا الألعاب الإلكترونية أظهروا تحسنًا في درجاتهم في المواد العلمية (الرياضيات والعلوم).

وتوصلت إلى مجموعة من التوصيات أهمها:

ـ ضرورة تطوير ألعاب تعليمية تفاعلية تدعم المناهج الدراسية.

ـ توجيه الطلاب إلى استخدام الألعاب التعليمية بشكل متوازن مع الأنشطة الدراسية.

4- **دراســـــة :** ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض جامعة الملك سعود، السعودية 1431/ 1432هـ ، وتمثل مجتمع الدراسة ثلاث مدارس ابتدائي وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية الذين بلغ عددهم 359 تلميذ وطالب وكانت نتائج الدراسة أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب والتلاميذ التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية، مثل السعي للفوز بالمنافسة، التحدي، حب الاستطلاع التخيل التصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والاثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الإلكترونية أثار إيجابية وسلبية من أبرزها (إيجابيا) أنها تساهم في تحسين المهارات والقدرات الاجتماعية والأكاديمية لدى الاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة مهارة الكتابة، اكتساب لغات أجنبية، تغير طريقة التفكير وتوسيعها، أما السلبية كانت عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات أضرار دينية وسلوكية وأمنية، وصحية، واجتماعية

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة، يمكن ملاحظة أن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي يتفاوت بشكل كبير حسب نوع اللعبة وطريقة استخدامها، بعض الدراسات تشير إلى تأثير إيجابي، بينما تشير دراسات أخرى إلى تأثير سلبي. العديد من الدراسات أظهرت أن الألعاب التعليمية (مثل الألعاب التي تعنى بتعلم الرياضيات، العلوم، أو اللغة) يمكن أن تحسن التحصيل الدراسي هذه الألعاب، بفضل طابعها التفاعلي تساهم في تحفيز الطلاب على التعلم بشكل أكثر فاعلية من الطرق التقليدية، لأنها توفر بيئة تعليمية مشوقة تتماشى مع اهتمامات الطلاب على سبيل المثال، دراسة د. سوسن عبد الفتاح في جامعة عين شمس (مصر) أظهرت أن استخدام الألعاب التعليمية كان له تأثير إيجابي على تحصيل الطلاب في المواد العلمية مثل الرياضيات والعلوم.

النتائج:

بعد دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ توصل البحث إلى مجموعة من النتائج الهامة، والتي يمكن تلخيصها في النقاط التالية:

1- إن الألعاب الإلكترونية التي تتضمن التفاعل بين اللاعبين يمكن أن تشجع التلاميذ على التعاون والعمل الجماعي مما يمكن أن يعزز مهاراتهم الاجتماعية وبالتالي يسهم في تحسين تحصيلهم الأكاديمي. الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤدي إلى إدمان، مما يسبب ضعف التركيز والانتباه، وتقليل الوقت المخصص للدراسة والأنشطة الأكاديمية وبالتالي يؤدي إلى انخفاض في التحصيل الدراسي.

2- قد يؤدي التشتت الذهني الناتج عن الألعاب إلى ضعف القدرة على التركيز في الأنشطة الدراسية خاصة إذا كانت الألعاب تقدم تحفيزا متواصلا يستهلك الانتباه.

3 - إن الألعاب الإلكترونية التي تركز على حل المشكلات والتفكير النقدي قد تساعد التلاميذ على تحسين مهاراتهم العقلية مثل الألعاب التي تعتمد على الرياضيات، والعلو.

4- قد ينعزل التلاميذ عن التفاعل الاجتماعي الواقعي نتيجة لانغماسهم في الألعاب الإلكترونية، مما قد يؤثر سلباً على مهاراتهم الاجتماعية ويضعف تحصيلهم الدراسي.

التوصيات:

استناداً إلى نتائج هذا البحث يمكن تقديم عدة توصيات تهدف إلى تعظيم الفوائد

المحتملة للألعاب الإلكترونية في التعليم، والحد من الآثار السلبية على التحصيل الدراسي للتلاميذ:

1 - تشجيع استخدام الألعاب التعليمية التي تعزز المهارات المعرفية.

2- تحديد وقت معين للعب الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع مواعيد الدراسة والأنشطة الأكاديمية الأخرى. كما يجب على المعلمين والآباء وضع حد للاستخدام المفرط للألعاب بحيث لا تتداخل مع التزاماتهم الدراسية.

3-استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة تحفيزية للتلاميذ الذين يظهرون قلة دافعية تجاه الدراسة من خلال دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية

4-بما آن الألعاب الالكترونية ظاهرة حديثة ومنتشرة ولا يمكن الحد من انتشارها لابد من وضع استراتيجية محددة لها لكي تحمى ابناءنا من مخاطرها.

5-توعية الابناء بأضرار الألعاب الإلكترونية وما تتركه من اثار سلبية عليها وتوجيههم نحو الأنشطة التعليمية والرياضية المفيدة لهم.

6-ينبغي على الأسرة أن لا تترك ال حرية الكاملة لأبنائها في ممارسة الألعاب الالكترونية بحيث لا تزيد عن ساعتين في اليوم كحد أقصى بناء برنامج إرشادي لخفض مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية.

بيان تضارب المصالـــح:

يُقر المؤلف بعدم وجود أي تضارب مالي أو علاقات شخصية معروفة قد تؤثر على العمل المذكور في هذه الورقة

المراجـــــــــــع:

- القياس والتجريب في علم النفس في التربية، عبد الرحمن العيسوي، الناشر: دار النهضة العربية، القاهرة، مصر -1974-، ص: 129.
- دراسة سوسن عبد الفتاح بعنوان: د ور الألعاب الإلكترونية في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب في المدارس المصرية - جامعة عين شمس، القاهرة، مصر- 20- دراسة أحمد عبد الله شرف الدين: بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، جامعة القاهرة مصر.
- دراسة سوسن عبد الفتاح بعنوان: دور الألعاب الإلكترونية في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب في المدارس المصرية - جامعة عين شمس، القاهرة، مصر.
- سيكولوجية التأخر الدراسي، طلعت حسن عبد الرحيم، الناشر: دار الفكر العربي - مصر ،2000) د- ط، 101-102.
- شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة - فاطمة المعدول سلسلة كتاب العربي، عدد، 82 مطبعة حكومة الكويت ،2010، ص: 15.
- عبد العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجه نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، العدد(138)، السعودية، 2012، ص: 21.
- فؤاد أبو حطب، القدرات العقلية، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، 1973، ص:397.
- موسوعة علم النفس والتحليل النفسي، مصطفى كامل وآخرون، الناشر: دار سعاد الصباح الكويت ،1995، ص:281.
- وسام سالم نايف، تأثير الالعاب الكترونية على الأطفال بحث علمي دراسة وضعيه تحليليه، رسالة ماجستير، غير مشهورة محافظة بابل الطرف 2015، ص: 2.96-أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، بن عزوز يونس، رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح الجزائر قسم الابنية ولد ديموغرافيا 2021 -2022، ص: 18.
- يوسف الحضيف، هناك حياة افتراضية رائعة، جريدة الرياض، المجلد (15)، العدد (26)، السعودية، 2010، ص: 6.
-أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة. دكتورة، للباحثة: مها الشحروي جامعة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، للباحثة مها الشحروي (جامعة عمان العربية للدراسات العليا - كلية الدراسات العليا قسم علم النفس التربوي، عمان 2007، ص: 4.
-أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الطفل، مذكرة ماجستير، للباحثة: مريم قويدر، تخصص مجتمع المعلومات، قسم الأعلام والاتصال، كلية العلوم والسياسية والأعلام، جامعة الجزائر، 2012، ص: 14 – 138.
-أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الاساسي، نعيم محمد السيد، مجله كليه التربية - جامعة المنصورة العدد 116، أكتوبر 2021، ص: 1163-1164.
-الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية. المجلة العربية لعلم النفس التربوي للباحثة: ضحى العتيبي ،2019، ص:105- 118.
-الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير، للباحثة: فاطمة همال، تخصص الإعلام والتكنلوجيا والاتصال الحديثة، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية والسياسية، جامعة الحاج لخضر، 2012، ص: 43.

-التأخر الدراسي أسبابه، حامد عبد العزيز الفقي، الناشر: عالم الكتب، القاهرة مصر،) د - ط ، ص: 18.
-التأخر الدراسي في مادة الرياضيات وعلاقته بنمط التفكير، بلعسل محمد، رسالة ماجستير، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر، لسنة 2015 -2016
-التأخر الدراسي، حمزة الجبالي الناشر: دار صفاء للنشر والطباعة عمان.
-تأثير الألعاب الإلكترونية على التركيز والتحصيل الدراسي للتلاميذ، للباحث:
-حامد عبد السلام، زهران علم نفس النم و الطفولة والمراهقة) ط()2(، عالم الكتاب، دار 2005 .مصر.
- ياسمين وناس إدمان الألعاب الالكترونية وأثرها في ظهور السلوك العدواني لدى المراهق رسالة ماجستير) غير منشورة ، جامعة العربي بن مهدي، الجزائر ،2022، ص: 96.
-يوسف حسن حسن وعزام بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية المجلد 12، العدد 2، 2019، ص: 29.
الأردن ،2005، (د -ط)، ص: 65.
وليد الزهراني، المجلة العربية لعلم النفس التربوي، 2020، ص: 101- 118.

المراجع الأجنبية:

Teixeira, R. M., et al. (2016). Influence of parental and teacher - Pen1 involvement on children's video game play and its impact on learning outcomes. Journal of Educational